

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES



El Juego Como Herramienta De Aprendizaje En Todas Las Dimensiones De Los Niños Y Niñas En Primera Infancia

Elizabeth Alejandra Jiménez Acosta

Estefanía Montoya Vargas

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación Virtual Distancia

Antioquia, Choco

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2019, Junio

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS
DIMENSIONES**

El Juego Como Herramienta De Aprendizaje En Todas Las Dimensiones De Los Niños Y

Niñas En Primera Infancia

Elizabeth Alejandra Jiménez Acosta

Estefanía Montoya Vargas

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de

Licenciada en Pedagogía Infantil

Asesor(a)

Magister en Educación

Lylliana Vásquez Benites

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Facultad de Educación Virtual Distancia

Antioquia, Choco

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2019, Junio

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Agradecimientos

Este proyecto de investigación y de intervención fue de suma importancia para nuestras vidas profesionales y personales, es por eso que queremos dar las gracias a todas las personas que fueron partícipes de esta gran experiencia, comenzando por los docentes que, desde el inicio de nuestra carrera, llenaron nuestras mentes de conocimientos y visiones hacia el futuro, principalmente, agradecemos a la Docente Carolina Cardenas Roa, que, con su pasión y amor por la investigación nos contagió de este maravilloso mundo que es esencial para nuestra práctica docente.

Queremos agradecer también a nuestras Familias, quienes siempre nos han apoyado y acompañado en todos nuestros proyectos, a nuestras compañeras por compartir sus conocimientos y experiencias y a toda la comunidad Educativa del CDI Alfareros de Sueños, por permitirnos realizar este proyecto de investigación y de intervención. Nos sentimos muy satisfechas con todo el trabajo realizado durante estos años.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Tabla de contenido

Lista de Tablas	7
Lista de Anexos	8
Resumen	9
Abstract	11
Introducción	13
CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	14
1.1 Descripción Del Problema	14
1.2 Formulación Del Problema	16
1.4. Objetivos	18
1.4.1 Objetivo General.....	18
1.4.2 Objetivos Específicos	19
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	20
2.1 Antecedentes	20
2.2 Marco Legal.....	25
2.3 Marco Referencial	29
2.3.1 ¿Qué Es La Primera Infancia?	29
2.3.2 Etapas del aprendizaje.....	32
2.3.3 Dimensiones de desarrollo	33
2.3.4 El juego y sus principales exponentes	36
2.3.5 Etapas del Juego	39
CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO.....	44

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

3.1 Enfoque del estudio	44
3.4 Población y Muestra	45
3.4.1 Población	45
3.4.2 Muestra	46
3.3 Instrumentos de recolección de información	48
3.3.1 Observación y escucha intensas:	48
3.3.2 Diario de Campo:	49
3.3.3 Entrevista guiada:	49
3.3.4 Análisis Factorial:	50
3.4 Hallazgos	50
3.4.1 Matriz 1 Diarios de campo y observaciones	50
3.4.2 Matriz 2 Entrevistas guiadas	56
3.4.3 Matriz 3 Análisis Factorial	59
CAPÍTULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	64
4.1 Conclusiones	64
4.2 Recomendaciones	65
CAPÍTULO VI PROYECTO DE INTERVENCIÓN EL JUEGO Y LA INTEGRALIDAD DEL NIÑO	67
5.1 Descripción De La Propuesta	67
5.2 Justificación	68
5.3 Objetivos	70
5.3.1 Objetivo General	70

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS
DIMENSIONES**

5.3.2 Objetivos Específicos	70
5.4 Marco Teórico	71
5.5.1 Sensibilización	74
5.5.2 Capacitación.....	75
5.5.3 Ejecución.....	75
5.5.4 Proyección.....	78
5.6 Plan de Acción	79
5.8 Informe De Cada Actividad	81
5.9 Conclusiones	94
5.10 Referencias.....	96
5.11Anexos.....	100
Curriculum Vitae	117

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Lista de Tablas

Tabla 1. Matriz Diarios De Campo.....	49
Tabla 2. Matriz De Entrevistas	54
Tabla 3. Matriz De Análisis Factorial.....	57
Tabla 4. Plan De Acción.....	77
Tabla 5. Cronograma De Actividades	78

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS
DIMENSIONES****Lista de Anexos**

Diarios de Campo.....	99
Entrevistas.....	106
Codificación Diarios de Campo.....	107
Codificación de Entrevistas.....	110
Anexos Fotográficos.....	112

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Resumen

El presente proyecto denominado “El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia” se centró en problematizar el modo como los niños y las niñas mediante el juego podían fortalecer sus 7 dimensiones y desmitificar un poco la idea de los docentes y los padres de familia que aludían al juego solo los temas relacionados con la lúdica, la diversión y la corporalidad, por ello se planteó como pregunta de investigación ¿cómo el juego transversaliza las dimensiones del desarrollo y favorece el aprendizaje de los niños y niñas del cdi alfareros de sueños?; A partir de la pregunta problema, se configuró el objetivo general de este estudio que estuvo orientado a describir la transversalización del juego en las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas del CDI Alfareros de sueños y cómo favorece sus procesos de aprendizaje.

El presente estudio se diseñó bajo una metodología que utilizó el paradigma cualitativo y se efectuó en el CDI Alfareros de Sueños de el Carmen de Viboral (Ant) con una población de 25 estudiantes, con los cuales se desarrollaron instrumentos de recolección de información, entre los que se cuentan: diarios de campo y observación no participante, entrevistas guiadas y un análisis factorial, de acuerdo a nuestro modelo de investigación “Pretest Postest” que pretendía identificar el estado inicial de las dimensiones de los niños y las niñas, y su estado final después de un proyecto de intervención que contó con 19 actividades divididas en 4 fases: capacitación, sensibilización, ejecución y proyección

Los principales hallazgos de este estudio fueron el modo como las docentes reconocen el juego como movilizador de aprendizajes significativos en todas las dimensiones de los niños y las niñas para lo cual planean objetivos intencionados para cada actividad lúdica, y la

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

transversalización de un solo juego en todas las dimensiones de los niños y niñas en donde cada uno es capaz de reconocerlo.

Se puede concluir la comprensión del juego desde una construcción que posibilita el aprendizaje y que desmitifica la idea de asociar el juego con la lúdica simplemente y la importancia de ver al niño como un ser integral, sin fragmentar sus dimensiones del desarrollo.

Palabras claves: Juego, Infancia, dimensiones del desarrollo, aprendizaje, familia, Educación.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Abstract

The present project that has as the name "The game as a learning tool in all dimensions of children in early childhood", seeks to highlight the importance of the game in the development of the children in its early stages and in turn, change the vision that have teachers and families facing this pillar of initial education; It should be noted that the game is the most effective way of learning in childhood and is enjoyable for the children, since through this feel free to express themselves and build their own learning, provided you have a good intent in the games that apply.

The project was carried out in the CDI **Alfareros de Sueños** located in the header of the municipality of the Carmen de Viboral - Antioquia. This Center features with a population of 25 students, whose experiences served in the implementation of some instruments for collecting information that the diaries of field and observation were not participant, guided interviews and a factorial analysis, according to our research "**Pretest posttest**" model which aims to identify the initial state of the dimensions of the boys and girls, and its final status after an intervention project) pedagogical). This research and intervention project allow you to visualize the game from a formal point of view as a generator of significant learning, beyond a simple fun and development of physicality.

The main findings of this study were the way in which teachers recognize the game as a mobilizer of meaningful learning in all dimensions of boys and girls for which they plan intentional objectives for each playful activity, and the mainstreaming of a single game in all the dimensions of children where each one is able to recognize it.

We can conclude the understanding of the game from a construction that enables learning and that demystifies the idea of associating play with play simply and the importance of seeing the child as an integral being, without fragmenting its dimensions of development.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Keywords: game, significant learning, dimensions of development, pillars of education, early childhood

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Introducción

El Proyecto de investigación denominado “El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia” cuenta con 5 capítulos que describen las fases por las cuales transcurrió el proceso investigativo, iniciando por un primer capítulo, donde se pretende contextualizar al lector frente al planteamiento del problema y los orígenes del mismo, un segundo capítulo, en el que se sustenta de manera legal y conceptual con el aporte de diversos pedagogos e investigaciones de carácter internacional, nacional y local la veracidad y rigor del proyecto efectuado. Continuamente, en el tercer capítulo, se exponen el diseño metodológico trabajado que da cuenta del tipo de investigación y los instrumentos aplicados, para dar paso al cuarto capítulo, en el que se cierra la etapa del proceso de investigación con unas conclusiones fundamentadas de todo el trabajo realizado y unas recomendaciones que sirvan de apoyo a los lectores. Finalmente se concluye con el quinto capítulo, en el cual se plantea una propuesta de intervención con la población, que contienen una serie de actividades divididas en 4 fases: sensibilización, capacitación, ejecución y proyección.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

CAPÍTULO I PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El presente Capítulo muestra los aspectos relevantes sobre la descripción del problema de investigación, su contextualización, así como la pregunta de investigación que surge a partir del planteamiento del problema, del mismo modo se desglosan los objetivos planteados para dar respuesta a dicha pregunta.

1.1 Descripción Del Problema

En el Centro de Desarrollo Infantil Alfareros de Sueños del municipio de El Carmen de Viboral, en el grado pre-jardín se puede evidenciar como los niños y las niñas, independientemente del lugar de expresión en el que se encuentren (musical, corporal, juego de roles, literario, experimental, de creaciones etc.), siempre están pidiendo que sus actividades sean enfocadas al juego, al movimiento, al desafío, al descubrir por medio de la exploración y de la práctica, como característica común en los niños y niñas en la primera infancia, reconociendo las acciones antes mencionadas como un medio eficaz para propiciar aprendizajes significativos.

No obstante, es común escuchar entre las docentes y/o padres de familia la idea que alude al juego sólo en las áreas de la educación física y la corporalidad y que tiene poca incidencia en las demás dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas en la primera infancia. Esta premisa parece contradictoria al observar que ellos no sólo juegan en dichas áreas, sino que también lo hacen en otros contextos, dado que en la primera infancia ellos son movimiento y energía, todo lo quieren explorar, tocar, alcanzar e indagar.

El marco legislativo, en la Ley 115 de 1994 Ley General de Educación se plantean los lineamientos curriculares en la educación preescolar que dan prioridad al juego y la exploración

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

del medio. Autores como Vygotsky, Piaget, entre otros, han centrado su atención en el tema del juego y la motricidad para trabajar la concentración, problemas familiares y diferentes dificultades que tienen los niños y las niñas en sus contextos diversos.

Estos imaginarios que rodean a padres y docentes acerca del juego, que lo limitan a las áreas específicas de la motricidad y que desconocen las bondades de éste, han generado que se subvalore el juego como posibilitador del desarrollo de los niños y las niñas y mediador de aprendizajes significativos al interior del Centro de Desarrollo Infantil CDI Alfareros de Sueños.

Este CDI, ubicado en el kilómetro 2 de la vía el Canadá del municipio del Carmen de Viboral, hace parte de la estrategia buen comienzo Antioquia y acoge a niños y niñas entre los 2 y los 5 años de edad de familias numerosas, de estratos socioeconómicos bajos y en su mayoría de la zona rural del municipio. Los niños y las niñas se caracterizan por ser muy sociables, alegres y activos en cuanto a bailes, cantos y demás representaciones culturales, además su diversidad, dada su proveniencia, enriquece los procesos en este lugar.

Por otra parte, es importante mencionar que los niños y las niñas, que oscilan entre los 2 y los 5 años de edad, sólo tienen periodos cortos de atención sostenida, lo que genera que actividades como ver una película o realizar una manualidad no siempre logra captar su atención por un tiempo prolongado, generando que los niños se dispersen, se salgan del aula y tengan conflictos entre ellos mismos, dificultado el objetivo de los encuentros pedagógicos dada la falta de dominio de grupo. Sin embargo, cuando se les ofrecen experiencias divertidas que impliquen movimiento se muestran más motivados y dispuestos a participar en dichas actividades por mucho más tiempo.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

De otro lado, de acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional MEN (2014) el juego es una de las actividades rectoras de la primera infancia y de la educación inicial, en donde son más significativos e importantes los momentos lúdicos que cualquier otra actividad cuando se trata del aprendizaje de los niños. A partir de las características anteriormente mencionadas se pensó una propuesta que pueda, no solo mantener la motivación de los niños y las niñas en todas sus áreas del conocimiento, si no también guiar a los docentes a mejorar su práctica pedagógica incluyendo en su quehacer diario más actividades de movimiento, exploración y juego tal y como lo menciona Piaget en su teoría estructuralista donde establece la importancia del juego en la infancia (Tripero, 2011). Sin embargo, en la actualidad estos momentos se menos valora en el CDI porque priman actividades como las rutinas de higiene y alimentación ya establecidas por las Instituciones Educativas.

Por lo tanto, el equipo investigador plantea como objeto de estudio el juego como herramienta que transversaliza todas las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas posibilitando escenarios de aprendizaje que se constituyen significativos en los menores.

1.2 Formulación Del Problema

Si se plantea que el interés y la motivación de los niños y las niñas se centran en actividades que tienen por objeto el juego, y se encuentra teóricamente postulados que apuestan a éste último como un escenario de aprendizaje, y que la política pública hace mención al desarrollo integral de los niños, que no comprende la fragmentación del desarrollo, el equipo investigador hace una apuesta por plantear el juego como una herramienta de aprendizaje que posibilita el desarrollo integral y a partir de allí, se pregunta por:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES ¿CÓMO EL JUEGO TRANSVERSALIZA LAS DIMENSIONES DEL DESARROLLO Y FAVORECE EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL CDI ALFAREROS DE SUEÑOS?

1.2. Justificación

El presente proyecto busca describir cómo el juego transversaliza las dimensiones del desarrollo y favorece los aprendizajes significativos de niños y niñas del CDI Alfareros de sueños. Llegar a describir esta relación permite darle el valor que esta actividad tiene en la formación integral de los menores y que ha sido expuesta por diferentes autores, entre ellos se puede mencionar a Huizinga, J. (1938) quien menciona la lúdica como un elemento que completa la vida y que es imprescindible para la persona, ya que tiene un valor expresivo y una función biológica, espiritual y cultural. (p.142)

Cada que se habla de los niños y las niñas entre las edades de los 0 a los 5 años la mente se transporta a una etapa de juegos, exploración protección y sobre todo de mucho movimiento, y aunque muy subjetivamente, sin darle la importancia verdadera, se refiere a los pilares de la primera infancia, tal como lo expresa la política pública de Buen Comienzo (2007), que da prioridad al desarrollo de la personalidad a través del arte, la literatura, el juego y la exploración del medio.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. La importancia de la lúdica en esta primera etapa de la vida consiste en que el niño desarrolle sus capacidades motoras para un buen desarrollo físico, cognitivo y social. Asimismo, en este periodo inicia el desarrollo de las

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

capacidades que implican la motricidad fina y la motricidad gruesa. Sin embargo, la lúdica por sí misma no beneficia el desarrollo anteriormente expuesto, pues aparece la recreación y el juego las cuales, como lo menciona Gómez (1999) en su intervención pedagógica: juegos recreativos de la calle en Caldas Antioquia “La recreación es una necesidad básica del hombre en donde encuentra múltiples satisfacciones en el desarrollo de actividades durante el tiempo libre, obteniendo como beneficio el mejoramiento del estado anímico” (p.16) dándole un valor agregado al tema anímico y emocional que no se ha profundizado.

Tomando como base el tema de la primera infancia se pretende abordar el juego como protagonista en el proceso de desarrollo de todas las dimensiones del niño. Ya que éste es interdisciplinar en todas las áreas del desarrollo y permite al niño avanzar de manera significativa, creativa y sobretodo feliz, a nuevos aprendizajes cognitivos, comunicativos, socio afectivo, corporal, estéticos y éticos.

Si el juego no es reconocido como un valioso posibilitador de aprendizajes en el aula, se podría caer en la monotonía y en la pérdida de motivación por parte de los niños y niñas, visto que, entre las edades de 0 a 5 años los niños aprenden divirtiéndose, siempre y cuando los docentes le pongan una intencionalidad a todos los juegos; además si no se reconoce la importancia de este pilar de la educación inicial seguiría siendo visto por docentes y padres de familia como una actividad subvalorada que carece de fuerza e intencionalidad para generar aprendizaje.

1.4. Objetivos

1.4.1 Objetivo General

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

1.4.1.1 Describir la transversalización del juego en las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas del CDI Alfareros de sueños y cómo favorece sus procesos de aprendizaje.

1.4.2 Objetivos Específicos

1.4.2.1 Caracterizar el desarrollo de las dimensiones y los procesos de aprendizaje de los niños del CDI Alfareros de sueños.

1.4.2.2 Diseñar una propuesta de intervención que tenga de mediadora el juego como potenciador de las dimensiones del desarrollo y del aprendizaje.

1.4.2.3 Evaluar el estado final de las dimensiones y los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas del CDI Alfareros de sueños.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

A continuación, se presentan las bases legales y teóricas que fundamentan la temática principal del presente proyecto de investigación, que está enfocado al juego y su transversalización en las dimensiones del desarrollo de la primera infancia, iniciando por los antecedentes de orden internacional, nacional y local, continuando con el marco legal y terminando con el marco referencial.

2.1 Antecedentes

Para construir los antecedentes de la presente investigación fue necesario revisar estudios que tuvieran por objeto: el juego como estrategia pedagógica, la importancia del juego en la educación inicial y se halló lo siguiente:

En el contexto internacional se ubicó la investigación de Herradora, Olivas & Cruz (2013) de la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, quienes se preguntaron por la “Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio “El Principito” de la ciudad de Estelí” . Trabajando con 17 niños y niñas en el colegio educativo el principito. Éste concluyó que la actitud de las docentes perjudica el desarrollo de los niños y las niñas ya que las actividades que realizan en el colegio son muy repetitivas y monótonas. Desde los hallazgos de esta investigación es importante tener en cuenta para el actual estudio que se debe poner en campo juegos tradicionales y evaluar su impacto en este ambiente (Gutiérrez., Olivas Falcón, & Cruz Moreno., 2013)

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Otra Fuente internacional frente al tema fue la Tesis de Gastiaburú (2012) de la Universidad San Ignacio De Loyola en Lima Perú, quien centró su atención en el juego para el desarrollo psicomotor en niños de 3 años en una institución educativa del Callao, conformando una muestra de 16 niños para efectuar este ejercicio investigativo con un enfoque experimental; al finalizar la intervención dicha autora concluye que la aplicación del programa juego, coopero y aprendo muestra efectividad al incrementar los niveles del desarrollo psicomotor, la coordinación viso motora, el lenguaje y la motricidad en niños de 3 años de una I.E del Callao. Así mismo, en los hallazgos es importante retomar el aporte de la autora cuando reafirma la importancia de ejecutar actividades significativas con perspectiva constructivista para el desarrollo, no solo psicomotor sino de todas las dimensiones del niño.

En el contexto Nacional se ubicó la investigación de Arévalo y Carreazo (2016) de la Universidad de Cartagena, quienes se preguntaron por ¿Cómo analizar las causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín A de HIC Asociación de padres de familia muestra un desinterés por las actividades académicas? Realizado con un grupo de 28 estudiantes. En esta investigación, al igual que en la actual, se tuvo como finalidad demostrar la importancia del juego dentro de los procesos de enseñanza - aprendizaje como estrategia metodológica para lograr un aprendizaje significativo. Ésta concluyó, en primer lugar, que el juego es esencial para el desarrollo del niño, como segundo, resaltaron la importancia de tomar en cuenta la energía lúdica y entender que ésta es esencial para el niño. Finalmente, desde los hallazgos de esta investigación es importante tener en cuenta para el actual estudio incluir la lúdica dentro del juego.

Ahora bien, como la presente investigación está enfocada en la visión errónea que tienen los docentes y padres de familia frente a la importancia y utilización del juego, es oportuno

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

mencionar la Tesis de Doctorado de Chiappe (2013) de la universidad de Granada en España, quien efectuó su investigación en la ciudad de Bogotá - Colombia con el siguiente título “Los rostros y las huellas del juego: creencias sobre el juego en la práctica docente del profesorado en dos centros infantiles de la Secretaria Distrital de Integración Social SDIS en Bogotá Colombia”. En esta investigación, la autora pretendía conocer las creencias sobre el juego que tenían 8 maestras de dos jardines de educación de la SDIS concluyendo que las creencias de las docentes nos son desarticuladas y que por el contrario está muy relacionadas con el contexto sociocultural en el que crecieron cada una, es decir, en la infancia que tuvieron, además dichas creencias se relacionan con el contexto en el cual están las dos instituciones a las que pertenecen dichas docentes y en donde trabajan actualmente. Este hallazgo permite tener presente en la actual investigación que las percepciones de padres y maestros pueden tener un trasfondo que es importante reconocer y darle valor para comprender estas percepciones y a partir de ellas, realizar procesos pedagógicos de transformación

El tema del juego como herramienta pedagógica ha tomado gran fuerza a lo largo de los últimos años, en especial en el ámbito educativo y aún más en el ámbito familiar y en las sociedades en las que se desenvuelven los niños y las niñas puesto que se convierte en el principal medio para la libre expresión y la socialización en las edades iniciales, así lo menciona Autores como Muriel (2016) en su investigación. “Jugando disfruto y aprendo”, que fue desarrollada con 20 niños y niñas, en ésta se encontró que “Se hace evidente la necesidad de propiciar espacios de encuentro para el goce, el disfrute y la reflexión frente a las relaciones sociales ya que estos espacios favorecen y ayudan a un mejor desenvolvimiento y aprendizaje con los pares” (pag.30), lo anterior arroja elementos importantes sobre el juego como herramienta de aprendizaje entre los cuales está la incidencia que tiene esta herramienta en el

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

niño cuando se realiza con algún adulto significativo o agentes educativos, puesto que si ellos no toman el ejercicio de jugar y divertirse como algo serio para el crecimiento y desarrollo de los niños y niñas a su cargo y no lo valoran, se estará perdiendo un elemento fundamental en la educación como lo es la corresponsabilidad, por ello, toda la sociedad comprometida con la niñez debe observar y entender el juego, no solo como un medio para aprender o enseñar, sino como un medio de participación y socialización ya que “el juego lleva consigo una finalidad, un concepto, un valor, una filosofía de vida necesario para vivir y transformar el entorno” (Muriel y Acevedo 2016) de este modo, el juego se convertirá en un medio que trascienda en las vidas, no solo de los niños y las niñas, sino la de sus formadores y adultos significativos.

Adicionalmente, la investigación titulada “El juego y la lúdica como estrategia pedagógica en el proceso de aprendizaje de la lecto- escritura, realizada con un grupo de 25 niños en la ciudad de Medellín, demostró cómo el juego facilita la adquisición de aprendizajes en la dimensión comunicativa específicamente, siempre y cuando se tengan objetivos claros enfocados a la dimensión que se desea impactar por medio del juego y se tengan ambientes de aprendizaje innovadores e intencionados, por ello, como docentes se deben crear ambientes que involucren el juego para hacer las actividades más interesantes, llamando la atención de cada individuo para que aprendan de manera divertida y no obligatoria, enseñando para la vida y no para el momento. Desde lo anterior, las autoras de este estudio afirman: “Uno de los aprendizajes obtenidos de la práctica es que por medio del juego y la lúdica se puede generar conocimiento de manera fácil y divertida” (Ruiz, García y Beltran 2016), lo que retroalimenta la actual investigación en lo que respecta al juego como mediador en el logro de aprendizajes significativos.

Otro aspecto relevante sobre la dimensión comunicativa lo hacen en la investigación enfocada a los juegos de mesa y la lectoescritura llamada “Los juegos de mesa como

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

motivación para la lectura y la escritura” desarrollada por Gómez (2016) quien afirma que la manera como motivamos e invitamos a los niños y niñas a vivir y ejecutar las diversas actividades correspondientes a cada dimensión es de suma importancia, puesto que al hablar de la dimensión comunicativa “la lectura debe ser parte de ellos como lo es el juego, pues éste es innato en la vida de ellos y el interés por el aprendizaje se convierte en una experiencia más significativa” (Gomez, 2016)

En cuanto al aprendizaje y habilidades en el desarrollo de la dimensión cognitiva la investigación denominada “Incidencia del juego en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas” trabajada con 23 niños y niñas, arroja elementos importantes frente a la pertinencia del juego, no solo en esta dimensión de desarrollo sino en las 6 restantes, iniciando con la importancia del juego y la manipulación de materiales concretos para facilitar la apropiación de los conceptos numéricos y operaciones básicas (Garcia, 2016) esto en lo que respecta a la dimensión cognitiva.

La investigación en mención también tiene en cuenta el papel del docente en la implementación y motivación para los juegos como una herramienta de aprendizaje en donde mencionan “nuestra intervención fue pertinente porque permitió que los maestros implementaran objetivos en cada juego con el fin de darle respuesta al aprendizaje a lo realmente importante como es la enseñanza de las matemáticas”. (Garcia, 2016) Además, el ejercicio de la imaginación y la creación de juegos, elaborados por los maestros en conjunto con los estudiantes permiten que el alumno se apropie de su trabajo logrando mejores resultados en el aprendizaje, sin hablar del vínculo que se crea en dicho ambiente educativo en donde el docente pasa a ser ese amigo facilitador del estudiante.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Teniendo en cuenta la formulación del problema del actual proyecto de investigación se concluye que existen investigaciones frente a la relación del juego con las dimensiones del desarrollo de los niños, que no lo centran únicamente en el tema de la actividad física, además, el estado del arte muestra la necesidad de abordar imaginarios docentes frente a la implementación del juego como estrategia motivante que media aprendizajes significativos.

2.2 Marco Legal

Dentro de las disposiciones legales que acompañan el proceso educativo y de derechos de la primera infancia en Colombia se encuentran en un contexto mundial la Organización de las Naciones Unidas “ONU” que establece la Declaración de los Derechos del Niño, la cual fue aprobada por los 78 estados que la componen y adoptada por la Asamblea de esta organización el 20 de noviembre de 1959; dicha declaración consta de 10 principios fundamentales para la niñez, al realizar una revisión de dichos principios, se puede concluir que la propuesta actual atiende a lo referente a los numerales 1,2,6,7, los cuales hablan de derecho a la igualdad, a un sano desarrollo, a ser comprendido por sus padres, a tener actividades recreativas y a una educación gratuita. (Humanium, 1959)

Más adelante, en 1991 con la Constitución Política de Colombia la niñez vuelve a ser respaldada con el artículo 44 el cual establece que:

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

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

expresión de su opinión. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

(Constitucion Politica De Colombia , 1991)

Dentro de la promulgación de derechos del niño se encuentra el juego como mediación que acompaña la educación y se establece como derecho fundamental no solo de los niños y niñas sino de todos los seres humanos con los siguientes artículos de la constitución: Art 52” El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.” (Constitucion Politica De Colombia , 1991); Art 67” La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura” (Constitucion Politica De Colombia , 1991)

En la Ley 115 de 1994 podemos encontrar en su artículo 16 que el juego debe permitir que el niño se relacione con sus pares y con otros adultos cuando menciona la importancia de ” La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos” (Ley 115 Ministerio de Educación , 1994), siendo este un factor importante para la aplicación del objetivo del presente proyecto que busca, entre otras cosas, involucrar a las familias en actividades lúdicas, y en este marco normativo, la Ley general de educación indica que “La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, confirmando una vez más que la escuela no puede desvincularse del ámbito familiar puesto que ambos deben ir de la mano para que la educación tenga buenos resultados, es por ello que el juego, la lúdica y la recreación debe involucrar a los padres de familia, tanto para que al

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

momento de aplicarse en el casa se realice de manera asertiva , como para fortalecer las relaciones entre padres e hijos.

Se encontró también la ley de infancia y adolescencia en su Artículo 28, la cual menciona el derecho a la educación de la siguiente manera: “Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica”. (Alcaldía Bogota, 2006), y en temas de primera infancia se destaca el Artículo 29 de la ley en mención el cual cita:

La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. (Alcaldía Bogota, 2006)

De esta misma ley, en el artículo 30 se puede inferir nuevamente la importancia de la ejecución del presente proyecto de investigación cuando menciona: “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.” (Alcaldía Bogota, 2006)

En cuanto a los lineamientos curriculares de preescolar constituidos bajo la base de que los niños y las niñas son sujetos protagónicos de derechos como se ha mencionado anteriormente y por lo cual, deben ser los mismos niños los protagonistas de los procesos pedagógicos que se desarrollen en esta etapa escolar de sus vidas, destacando algo indispensable para su desarrollo

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

integral como los son las dimensiones de desarrollo: ética, estética, corporal, cognitiva, comunicativa, socio-afectiva y espiritual. De este modo, el MEN por medio de los lineamientos curriculares justifica la importancia de las dimensiones de los niños y las niñas en el siguiente párrafo:

Como ser humano, el niño se desarrolla como un todo, tanto su organismo biológicamente organizado, como sus potencialidades de aprendizaje y desenvolvimiento funcionan en un sistema compuesto de múltiples dimensiones: socio afectiva, corporal, cognitiva, comunicativa, ética, estética y espiritual. El funcionamiento particular de cada una determina el desarrollo y actividad posible del niño en sus distintas etapas. Desde un punto de vista integral, la evolución del niño se realiza en varias dimensiones y procesos a la vez, estos desarrollos no son independientes sino complementarios. (Ministerio de educación, 2014)

Dentro de los lineamientos curriculares de la educación preescolar se habla de la seguridad de los espacios que puedan ser utilizados para el juego y la recreación de la siguiente manera :” Se debe revisar periódicamente el estado, seguridad y calidad de las áreas de juego en los lugares públicos” (De cero a siempre, 2012); bajo la línea de los estándares y lineamientos curriculares cabe mencionar entonces los pilares de la educación en la primera infancia que son: el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, los cuales “vertebran el trabajo pedagógico, pues será a través de ellos que las diferentes dimensiones pueden ser potenciadas y desarrolladas acorde con la naturaleza de la actividad infantil” Educación Bogotá (2014)

Por último, es de suma importancia ratificar el compromiso que se tiene desde el ámbito educativo con la diversidad en el aprendizaje y el tema de la inclusión en el cual se ha avanzado significativamente en las instituciones del país, es por ello pertinente mencionar el decreto 366

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

de 2009 de inclusión “Por medio del cual se reglamenta la organización del servicio de apoyo pedagógico para la atención de los estudiantes con discapacidad y con capacidades o con talentos excepcionales en el marco de la educación inclusiva” (Ministerio de Educación Nacional, 2009)

Por lo tanto, las instituciones deben ajustar a su Proyecto Educativo Institucional PEI actividades que les permitan realizar una integración de toda la comunicada educativa y así mismo, estas deben ser aplicadas a la planeación que los docentes realizan diariamente, desarrollando programas que les permitan tener un ambiente de respeto, buena comunicación y desenvolvimiento de todos los niños y niñas aplicando la inclusión a su contexto social.

2.3 Marco Referencial

El juego cumple un papel muy importante en la etapa de la infancia y muchos pedagogos, científicos y demás estudiosos del ámbito educativo como lo son: Piaget, Froebel y Vygotsky hacen la invitación a los maestros a reflexionar sobre este campo didáctico e incluirlo en su práctica pedagógica con el objetivo de que puedan desarrollar en sus estudiantes competencias, actitudes y aptitudes trabajando una actividad placentera para ellos; es así como se exponen a continuación, una síntesis de las principales teorías enfocadas al tema en mención.

2.3.1 ¿Qué Es La Primera Infancia?

A lo largo de la historia se han tenido diferentes concepciones frente al tema de la niñez, en Colombia por ejemplo desde la idea medieval que los niños y niñas no debían tratarse como seres humanos, hasta la actualidad que ya se reconocen como sujetos sociales de derechos.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

De acuerdo con Jaramillo (2007) “En Colombia se entiende por Primera Infancia el periodo de la vida, de crecimiento y desarrollo comprendido desde la gestación hasta los 7 años aproximadamente y se caracteriza por la rapidez de los cambios que ocurren” (pag.3) De modo que, esta primera etapa de la vida es decisiva en el desarrollo, pues de ella va a depender toda la evolución posterior del niño en las dimensiones motora, lenguaje, cognitiva, socio afectivo, entre otras.

Por otro lado, el MEN (2007), cuando habla de la política pública educativa para la primera infancia menciona que: “En todos los aspectos del desarrollo del individuo (fisiológico, social, cultural, económico, entre otros), la primera infancia se convierte en el período de la vida sobre el cual se fundamenta el posterior desarrollo de la persona “ Unidad de Primera Infancia, párrafo 2, es decir, que es una de las etapas más importantes de la vida del niño puesto que en ella se fundamentan las bases para que sean individuos capaces de enfrentarse a una sociedad, en palabras de Rodríguez (2012), en una entrevista a la revista El Tiempo argumenta que en la primera infancia “es cuando el cerebro tiene su máxima plasticidad”. Por ello, es tan común escuchar que los niños absorben todo lo que está en su entorno y lo convierten en aprendizaje significativo para la vida.

Las concepciones de Jaramillo (2007) y Rodríguez (2012) muestran las edades que comprende el periodo de primera infancia y su trascendencia en el crecimiento y desarrollo de cada persona, así como la importancia de atender de una manera integral a esta población que es el presente y el futuro de la sociedad en la que vivimos, por ello, es preciso hacer mención sobre cómo se da el aprendizaje en la primera infancia en donde la política pública nacional De Cero siempre, a través de sus lineamientos, ofrece las bases teóricas para que los agentes educativos del departamento consoliden su quehacer pedagógico a través de los 4 Pilares de la educación

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

inicial que son: el juego, la literatura, el arte y la exploración del medio, por medio de los cuales los niños y niñas de primera infancia aprenderán de una manera vivencial, práctica y significativa.

A continuación, se presentan las definiciones de los cuatro pilares que constituyen la educación inicial, así:

El Juego: es común escuchar en el diario vivir que los niños y las niñas aprenden jugando ya que es la actividad que más placer les causa y que desarrollan sin ninguna imposición sino de manera voluntaria; esta afirmación se consolida en el documento de Fundamentos Políticos, Técnicos y De Gestión de la estrategia de atención integral a la primera infancia “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” (Imprenta Nacional 2013, p. 109), por ello, es posible argumentar que el juego es uno de los caminos más efectivos para llegar al aprendizaje en los niños y niñas de primera infancia.

La Literatura: cuando se habla de literatura no solo se está haciendo alusión a la lectura de cuentos o fábulas sino a toda una variedad de recursos literarios que posibilitan la imaginación como la poesía, los títeres, el dramatizado, las canciones y demás estrategias que motivan a los niños y las niñas a aprender, frente a este pilar el documento de los fundamentos Políticos técnicos y de gestión también aporta: “Las niñas y los niños son especialmente sensibles a las sonoridades de las palabras y a sus múltiples sentidos. Necesitan jugar con ellas, ser nutridos, envueltos, arrullados y descifrados con palabras y símbolos portadores de emoción y afecto” (Imprenta Nacional 2013, p. 110), por ello es considerado un pilar importante para el aprendizaje en los primeros años de vida.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

El Arte: Otro recurso importante en los procesos de aprendizaje corresponde a este pilar, que hace posible que los niños y las niñas representen de una manera creativa sus emociones sentimientos y pensamientos, mientras van construyendo conocimiento y ello está fundamentado en el documento que se ha mencionado anteriormente: “Las experiencias artísticas no pueden verse como compartimentos separados de la primera infancia, sino como los lenguajes de los que se valen los niños y las niñas para expresarse de muchas formas” (Imprenta Nacional 2013, p. 111).

La Exploración Del Medio: Es claro que los tiempos han cambiado y que los niños y las niñas ya no aprenden bajo los métodos de tiempo atrás, que eran principalmente transmisionistas donde solo recibían información, ahora ellos son quienes construyen su propio aprendizaje a través del contacto, de la experimentación y exploración de su entorno inmediato, en consecuencia el Ministerio de Educación Nacional a través de su libro sobre las políticas públicas y de gestión de la primera infancia menciona: “Explorar permite a las niñas y los niños cuestionarse, resolver problemas, interactuar, usar su cuerpo, investigar, conocer, ensayar, perseverar, ganar independencia” (Imprenta Nacional 2013, p. 112).

2.3.2 Etapas del aprendizaje

El tema del aprendizaje no se limita única y exclusivamente a la niñez, la primera infancia o a las personas que se encuentran en una institución educativa sino a todos los seres humanos desde su integralidad puesto que diariamente se está en continuo aprendizaje dentro del contexto en donde se desenvuelven ya sea el comercio, la educación, el hogar, la medicina, la calle entre otras; por ello es de suma importancia reconocer cuales son las etapas por las que transitan los

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

seres humanos en su proceso por aprender cosas nuevas día a día. Las etapas del aprendizaje se dividen en 4, de las cuales dos están en una primera fase de un estado incompetente y las otras dos en un estado competente, estas etapas son fundamentales en el desarrollo de la personalidad del ser humano porque a partir de ellas se alcanza una capacidad destacada del aprendizaje; inicialmente está la etapa de la incompetencia inconsciente en donde el ser humano omite la funcionalidad de elementos de su ambiente por lo cual no considera necesario utilizarlos, posteriormente entra a la etapa de la incompetencia consciente en donde el ser humano se interroga acerca de la funcionalidad de los elementos pero sin tener una interacción directa con ellos, continuamente en la etapa de la competencia consciente es más reflexivo con su medio y la interacción que va a tener con él, pensando en consecuencias, pasos a seguir, procesos y finalidades, por último, el ser humano llega a la etapa de la competencia inconsciente en donde el conocimiento se vuelve más natural y es utilizado de manera automática, allí la acción ya está tan interiorizada que no se analiza sino que se ejecuta. “El tiempo que cada persona requiere para superar las distintas etapas dependerá de sus capacidades, de su grado de motivación y de su autoestima” (Garteiz, 2009), éstas últimas 3 características son fundamentales en el proceso de aprendizaje de todo ser humano pero sobretodo de la primera infancia ya que un niño que tiene una buena autoestima fácilmente va a estar motivado y capacitado para aprender y adentrarse en el proceso de las etapas del aprendizaje.

2.3.3 Dimensiones de desarrollo

Como el foco de atención del presente estudio es la infancia, es importante destacar que aparte de las etapas del aprendizaje, el niño en sus primeros años se desenvuelve a partir de 7

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

dimensiones que deben ser estimuladas constantemente por padres, cuidadores y sobre todo por los docentes en las primeras edades, puesto que estas constituyen las bases a partir de las cuales iniciará su proceso de formación y desarrollo evolutivo hacia una vida en sociedad; cabe resaltar que estas dimensiones siempre están ligadas y que no se desarrollan de manera independiente sino complementaria, es así como se entrelazan la dimensión socio afectiva, corporal, cognitiva, comunicativa, estética, espiritual y ética hacia la formación de niños y niñas capaces de desenvolverse en una sociedad. (Ministerio de educación, 2014)

Dentro de las dimensiones del desarrollo de los niños se encuentran las siguientes:

La Dimensión Socio-Afectiva “juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él.” (Ministerio de educación, 2014) Los niños y las niñas deben prepararse para formar parte de una sociedad y así contribuir al crecimiento de la misma, es por esta razón que el docente debe fomentar espacios en donde se permita una sana convivencia y resolución de conflictos que casa vez va siendo más autónoma.

La Dimensión Corporal “posibilita la construcción misma de la persona, la constitución de una identidad, la posibilidad de preservar la vida, el camino de expresión de la conciencia y la oportunidad de relacionarse con el mundo.” (Ministerio de educación, 2014, pág. 18) La relación mente cuerpo debe ser desarrollada desde los primeros años de vida logrando a partir de ella permitirle a los niños y las niñas manifestar todas sus emociones.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

La **Dimensión Cognitiva** “Para entender las capacidades cognitivas del niño de preescolar, hay que centrarse en lo que éste sabe y hace en cada momento, su relación y acción con los objetos del mundo y la mediación que ejercen las personas de su contexto familiar, escolar y comunitario.” (Ministerio de educación, 2014) El conocimiento del mundo que nos rodea se va realizando paulatinamente a partir del desarrollo del ser humano y allí es donde las estrategias que el docente aplique con sus estudiantes forma parte esencial para lograr aprendizajes significativos, una de esas estrategias es el juego con el cual se puede crear múltiples estrategias.

La **Dimensión Comunicativa** “en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos.” (Ministerio de educación, 2014) El uso cotidiano del idioma o lengua materna en primera instancia es esencial para las relaciones con el otro y expresar conocimientos, emociones, vivencias promoviendo oportunidades que facilitan y estimulan el uso apropiado del idioma.

La **Dimensión Estética** “se ubica en el campo de las actitudes, la autoexpresión, el placer y la creatividad que encierra un compromiso, entrega, gratuidad y no obligatoriedad.” (Ministerio de educación, 2014) Esta dimensión juega un papel fundamental ya que brinda la posibilidad de construir la capacidad sentir, conmoverse, expresar, valorar y transformar las percepciones con respecto a sí mismo y al entorno, entendiendo el mundo que lo rodea desde su personalidad.

La **Dimensión Espiritual** “El espíritu humano crea y desarrolla mediante las culturas y en las culturas un conjunto de valores, de intereses, de aptitudes, actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza” (Ministerio de educación, 2014) El espíritu humano se crea y se desarrolla mediante culturas, creencias y

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

religiones donde adquiere un conjunto de valores, de intereses, de aptitudes, actitudes de orden moral y religioso con el fin de satisfacer la necesidad de trascendencia que lo caracteriza, por lo tanto, el docente debe ser consciente de que cada niño o niña ya trae desde su casa principios espirituales que se deben respetar.

La **Dimensión Ética** “consiste en abordar el reto de orientar su vida. La manera como ellos se relacionarán con su entorno y con sus semejantes, sus apreciaciones sobre la sociedad y sobre su papel en ella, en fin, aprender a vivir.” (Ministerio de educación, 2014) Una labor muy importante y compleja consiste en abordar el reto de orientar los primeros años de vida de los niños y las niñas, como la manera de relacionarse con su entorno y con sus semejantes, sus apreciaciones sobre la sociedad y sobre su papel dentro de ella.

2.3.4 El juego y sus principales exponentes

El juego se ha instaurado como una herramienta de aprendizaje en la educación desde años antiguos y con el apoyo de la escuela activa incursionaron varios pedagogos a favor de este tema.

Vigotsky, pedagogo del siglo XIX, propuso una teoría sobre el juego, planteando que éste es evolutivo en la edad Infantil destacando dos fases significativas: la primera, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga, en la cual, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten. Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del "juego socio-dramático", despertando un interés creciente por el mundo de los adultos y lo "construyen" para luego representarlo. Se puede decir entonces que, a medida que el niño crece, el juego dramático, la

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

representación teatral y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

Por su parte, Froebel quien se dedicó casi exclusivamente a la educación preescolar para la cual fabricó materiales de juego en Bad Blankenburg fundando en 1837 la educación de los niños en el juego y el Instituto de Actividades para párvulos en Bad Blankenburg. Asimismo, estableció el "juego" como la forma típica de aprender en la infancia, por lo que también vale la pena educar en el juego y mediante el juego; este autor argumenta que los niños hacen jugando cosas que nunca harían de forma impuesta y autoritaria, por ejemplo, la introducción al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, sin dejar de lado el aprecio y el cultivo de la naturaleza en un ambiente de amor y libertad (ivanik); cabe resaltar además que el pedagogo Froebel tiene especial protagonismo en el tema del juego pues fue quien impuso la metodología del “juego-trabajo” en donde su principal objetivo es el empleo de la actividad infantil no de modo mecánico, sino espontaneo logrando así gente activa, con ideales y comprometida (Certain, 2014)

Bajo esta misma línea de pedagogos dedicados al estudio y divulgación de la importancia de la lúdica y sobre todo el juego en el desarrollo de los niños y las niñas, se encuentra un exponente, no solo de teorías alusivas a la primera infancia, sino a toda la niñez en general, se trata de Jean Piaget (1973) quien es recordado por las etapas del desarrollo del niño y que precisamente, tienen estrecha relación con el juego en su “teoría estructuralista”; Piaget establece la importancia del juego en la infancia argumentando que “es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como elemento asimilador a la imaginación creadora del niño” (Tripero, 2011) y a través de 3 etapas que se acomodan al intelecto y capacidad de los niños y las niñas a medida que van madurando, trata de explicar cómo la actividad lúdica

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

beneficia a los niños gradualmente de la siguiente manera: inicialmente los niños y las niñas se enfrentan al “juego ejercicio” en donde el infante con algunos meses de vida ya debe saber agarrar, arrojar, balancear etc. para luego comenzar a convertir los objetos que se le presentan como objetos lúdicos simbólicos, allí el palo de madera se convierte para el niño en el caballo para galopar, seguidamente el niño pasará al “juego simbólico” a la edad de los dos años en donde básicamente tratará de simbolizar con los elementos que le ofrece el medio situaciones vividas o imaginadas, en esta etapa, según Piaget “el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poder revivirla, dominarla o compensarla como una forma propia del pensamiento infantil” (Tripero, 2011). Por último, la etapa del “juego de reglas” la cual se da en los niños y niñas de 6 años en adelante en donde la regla del juego reemplaza al símbolo que fue protagonista en edades anteriores, la regla sostiene Piaget, “tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdicas” (Tripero, 2011) aquí los niños y las niñas comienzan a potencializar sus habilidades intelectuales y sensorio motoras con el valor agregado de la competitividad y un código normativo de los juegos.

Las teorías anteriormente mencionadas apuntan a la importancia del juego en la niñez siempre y cuando el maestro tenga un objetivo para propiciar dicha actividad sin tener que intervenir directamente en la misma, sin embargo González Millán, define el juego como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma" (Millan, 1987) de este modo el juego solo es utilizado para preparar a los estudiantes para una actividad, mas no se convierte en la actividad misma.

Dentro de este mismo marco, se destaca la presencia del juego en el ámbito cultural y ancestral del ser humano en donde se utiliza de una manera muy intuitiva como lo ratifica Hall

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

(2010) al mencionar que los juegos son rudimentarios de actividades de las generaciones

pasadas, su contenido responde a esas actividades y tienen por función persistir de generación en generación., por eso es tan común que las rondas tradicionales nunca desaparecen sin importar la cultura del individuo ya que son inherentes a su ambiente (Psicología de Desarrollo, 2010)

2.3.5 Etapas del Juego

Aunque actualmente se han implementado estrategias para posibilitar el ejercicio y la promoción de las dimensiones anteriormente mencionadas, hay una estrategia que a lo largo de la historia ha tenido protagonismo y acogida no sólo por los maestros sino por los niños y las niñas que son realmente la inspiración de la educación y se trata del juego que es utilizado como técnica pedagógica en todos los contextos de la vida cotidiana, tanto para iniciar una actividad, llamar la atención de los niños, impartir un aprendizaje o permitir un espacio de esparcimiento entre los pequeños, así mismo, el juego puede ir acompañado de actividades lúdicas que durante los últimos años se han ido fortaleciendo por el apoyo teórico de pedagogos a los cuales les ha llamado la atención profundizar en este aspecto y determinar la influencia que tiene esta disciplina en el desarrollo del ser humano desde el nacimiento hasta la adolescencia, naciendo allí la teoría psicoanalítica que explica “El juego por la necesidad de reducción de las pulsiones le atribuye un papel preponderante en la formación del yo “ (UNESCO, 1980), fermentando de esta manera los valores, las capacidades tanto sociales como personales, la autonomía y la autoestima en el ser humano. Esta teoría habla del juego que se realiza con el niño desde el nacimiento hasta los 3 meses de edad, por medio del balanceo o mecedura que la madre hace al niño, también se encuentra el chupeteo que es la primera manipulación lúdica que el niño hace

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

con su cuerpo tomando la chupa como un pre-juguete. A partir del segundo año los juegos son más sensoriales y funcionales e involucran todas las partes del cuerpo como: correr, saltar, gritar entre otras. Las etapas anteriormente mencionadas, aunque no son precisamente el campo de investigación de este estudio, son de suma importancia para el presente proyecto ya que hacen parte de las bases que tendrán los niños y las niñas de los 3 años a la etapa escolar y para ello se pasa a primaria donde el niño ya empieza a descubrir y relacionarse más con el otro, a partir de los 5 años disfruta mucho de los juegos en grupo, es allí donde el docente y la familia debe impartir todos los valores de respeto y aceptación hacia el otro, para que no se tengan repercusiones a futuro, por eso el buen ejemplo de un adulto es esencial y sobre todo el de los maestros teniendo en cuenta que en la niñez o programas de primera infancia los niños y niñas pasan el mayor tiempo de su vida con sus maestros aprendiendo e imitando cada acción que observan, en donde, los juegos de imitación son los preferidos en esta etapa. Finalmente, se tiene la etapa de la pre-adolescencia calificada por Piaget de hipotético-deductiva, la cual corresponde al desarrollo de las actividades de fabricación en donde los trabajos manuales, juegos con acertijos o reglas estrictas son esenciales puesto que requieren gran atención y desarrollan la lógica. Teniendo en cuenta lo anterior, es importante resaltar que, cualquiera que sea la actitud de la familia y la escuela frente a los juegos, estos tienen siempre un papel esencial en la educación, tanto así que puede decirse que el juego funciona como una verdadera institución educativa fuera de la escuela donde el mundo está a la espera de que lo descubran. Es por ello, que los maestros deben reconocer que una de las mayores cualidades del juego es la de transmitir conocimientos generando innovación y creatividad, por ello, la flexibilidad en su planeación es un componente esencial en la práctica si se quiere tener en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas dado que los materiales lúdicos y los juegos constituyen para el niño su medio de expresión más

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

efectivo y si el maestro se basa de estas mismas herramientas será para el más fácil comprenderle y ejecutar una planeación del agrado de los niños y las niñas generando aprendizajes significativos de ahí que “Para el educador el juego será ante todo un excelente medio para conocer al niño, tanto en el plano de la psicología individual como de los componentes culturales y sociales” (UNESCO, 1980) Hablando puntualmente en la educación de la primera infancia, es importante reconocer que el lenguaje hablado no siempre es el más efectivo con los niños y las niñas puesto que sus emociones, sentimientos y pensamientos son expresados a través de un lenguaje corporal donde el juego vuelve a tomar protagonismo como se menciona en el documento de la UNESCO que dice que “Mediante el juego se instaure la comunicación entre los alumnos, o entre el maestro y los alumnos, cuando el lenguaje verbal falta.” (UNESCO, 1980)

Cabe resaltar que el papel de la familia es tanto o más importante que el del maestro en sus aulas de clase con respecto al juego en tanto que si no existe una corresponsabilidad entre familia y escuela para promover el verdadero valor de esta actividad, con sus beneficios será un proceso interrumpido para el desarrollo armonioso del mismo ya que es una constante que las familias enfoquen a sus niños a una vida laboral desde muy pequeños (UNESCO, 1980) limitando al sistema educativa viendo el juego como una actividad improductiva.

Sin embargo, no se puede desconocer los avances que se ha tenido en cuanto al reconocimiento y conciencia por parte de los padres de familia y la sociedad en general sobre los beneficios del juego para el sano desarrollo de los niños y las niñas como lo menciona Carolina Grellet en su Investigación Publicada por la UNESCO “Tanto los padres como la comunidad reconocen en el juego una actividad irremplazable para desarrollar la capacidad de aprendizaje

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

del niño, un medio de expresión y de maduración en el plano físico, cognitivo, psicológico y social". (Grellet, 2000)

Igualmente, hay que reconocer que no basta sólo con exponer la importancia del juego desde un mero punto de vista para lo cual el informe de la UNESCO llamado "el niño y el juego" nos brinda un gran campo de reflexión no solo desde el ámbito pedagógico sino también desde un punto de vista teórico, psicológico, sociológico y etnológico en donde se resalta desde cada perspectiva la manera como el juego se hace presente en todas las etapas de la vida humana impactando de una manera positiva; así pues desde el punto de vista teórico se destaca del documento en mención la vitalidad del juego cuando redactan: "el juego es vital condiciona un desarrollo armonioso del cuerpo, de la inteligencia y de la afectividad. El niño que no juega es un niño enfermo, de cuerpo y de espíritu" (UNESCO, 1980), por otro lado, desde un punto de vista psicológico, es importante destacar el tema del juego según las edades en donde muy en concordancia con la teoría de Piaget nos mencionan que a la edad de los 3 años los niños están experimentando la etapa de los juegos funcionales y sensorio motores pero además adiciona algo muy importante y es la presencia de la formación de la conciencia del niño; posteriormente bajo el punto de vista sociológico nuevamente se ratifica la estrecha relación entre los juegos con la sociedad pues como está escrito en el documento de la Unesco: "jugando el niño se inicia en los comportamientos del adulto desarrollando aptitudes físicas y verbales además de su capacidad para la comunicación", desde el punto de vista etnológico que no se ha tocado a lo largo de las teorías expuestas nos encontramos con la siguiente afirmación: "es fácil constatar que según las etnias, los diversos juguetes presentan diferencias que son reflejo de la cultura en que están arraigados" (UNESCO, 1980) y por último, desde el punto de vista pedagógico, se toca la imprescindible función del maestro en el ámbito educativo y como emplear el tema del juego de

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

una manera asertiva en donde se le hace la invitación a tener objetivos claros a la hora de instaurar actividades lúdicas y recreativas de la siguiente manera: “No puede pedirse al educador que, movido por un ingenuo entusiasmo, introduzca el juego en su clase sin haber reflexionado primero detenidamente sobre lo que puede esperar del juego en su práctica profesional” (UNESCO, 1980)

Finalmente, es importante destacar que, si bien es de conocimiento que uno de los principales objetivos de la educación de la primera infancia es educar para vivir en sociedad, el juego hace parte fundamental en el logro de este objetivo puesto que se convierte como lo dice Karl Groos (1902) en un fenómeno de desarrollo del pensamiento y de la actividad del niño que le permite adaptarse con mayor facilidad a las condiciones cambiantes del medio, por ello como este autor lo menciona “El juego es una preparación para la vida adulta y la supervivencia” teniendo éste 3 perspectivas distintas, la primera muy relacionada con la energía que tienen los niños en la edad preescolar, la segunda tiene que ver con la forma como se canaliza esta energía para llegar a un punto de relajación y finalmente la tercera que da origen al título de su teoría “El juego como escuela de vida” (Groos, 2008)

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO

En este tercer capítulo se presenta el diseño metodológico, el cual comprende el tipo de estudio que se efectuó, así como la población y la muestra que se intervino, los instrumentos que se aplicaron para dar cumplimiento a cada uno de los objetivos planteados, para terminar con los hallazgos que se recogieron de la aplicación de dichos instrumentos.

3.1 Enfoque del estudio

El proyecto se sitúa desde el paradigma cualitativo (Pérez, 1994), con el propósito de comprender los procesos de producción de saber a partir del juego como factor esencial en la primera infancia. Así mismo, permite triangular la información con los diferentes instrumentos lo cual logra un mayor acercamiento a la información desde los diferentes puntos de vista y así evidenciar el gran impacto que el juego puede traer en niños y niñas y su docente. Como referente epistemológico el paradigma cualitativo permite describir y comprender los rituales, las prácticas, los sujetos, las estrategias que habitan las prácticas escolares.

3.2. Tipo de investigación: El tipo de investigación es descriptivo analítica, ya que las investigadoras describen los contextos a la vez que los examinan.

3.3. Diseño de la investigación

La investigación que se lleva a cabo es la investigación Etnográfica que tiene varias intencionalidades íntimamente relacionadas, entre las que se destacan: la descripción de los contextos, la interpretación de los mismos para llegar a su comprensión, la difusión de los

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

hallazgos, y, en último término, la mejora de la realidad educativa. También posee otra finalidad que es la transformación del investigador.

La etnografía toma las voces de los actores de la escuela y contribuye a descentralizar el punto de vista desde el que observa y se intenta comprender la escuela, no interpretarla con teorías exógenas sino comprenderla y extraer de ella una teoría de sus fenómenos culturales, de sus sentidos.

Otro motivo por el cual se elige la investigación etnográfica es porque hay dimensiones en el campo educativo que no siempre pueden expresarse en un porcentaje, un índice o una regresión

Rodrigo Parra Sandoval en su libro *Tres talleres: hacia una pedagogía de la investigación etnográfica en la escuela* menciona que “En la etnografía, la investigación no se hace sobre la población. . . sino con ella, a partir de ella y para ella. El fin de esta manera de investigar es utilizado para transformar la cultura de la escuela, además de producir nuevo conocimiento” (Rodrigo Parra Sandoval, 2006)

3.4 Población y Muestra

3.4.1 Población

El Centro de Desarrollo Infantil en donde se llevó a cabo la investigación se encuentra ubicado en una de las zonas rurales del municipio de El Carmen de Viboral, llamado vereda la sonadora, es una de las veredas más pobladas del municipio en donde sus principales actividades económicas es el cultivo y comercio de flores en especial la hortensia y el cuidado de fincas más conocido como el trabajo de “mayordomos”, también es una zona muy concurrida y con alto flujo vehicular ya que por medio de esta se tiene acceso al municipio de la Ceja y de Rionegro, además de los estaderos recreativos que se sitúan por esta zona del municipio. Los presidentes de la acción comunal y del acueducto de la vereda se encuentran articulados con la institución con

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

gran calidad humana, además es un ambiente muy seguro para los niños y las niñas, que potencia al máximo uno de los pilares de la educación inicial que es el juego pues les permite desarrollar esta actividad de una manera libre y creativa debido a su gran zona verde.

El CDI cuenta con 339 familias participantes aproximadamente, de ellas 179 niños y 146 niñas, de los 2 a los 5 años las familias son residenciadas la mayoría en la zona rural, de las veredas cercanas como: Guamito, Aguas Claras, La Milagrosa, La Sonadora, Campo Alegre, Cristo Rey, Camargo, Alto Grande, El Salado, La Palma y Samaria.

y un menor porcentaje (8%, 26 participantes) de la zona urbana.

Las instituciones educativas que hay en el sector son: CDI Alfareros de sueños, Jardín el nido, y escuela la Sonadora; También cuenta con un centro de salud.

En el CDI realizan el proceso de socialización y culturización de 15 familias en situación de desplazamiento, es decir el 4.6% de la población reportada en el municipio (7.208).

La institución brinda un acompañamiento y atención integral en áreas de nutrición, pedagogía y apoyo psicosocial, por la cantidad de niños y niñas que se tiene, dicha institución cuenta con alrededor de 41 empleados distribuidos en áreas administrativas, servicios generales, manipuladoras de alimentos, psicólogas, maestras y docentes de apoyo en primera infancia.

3.4.2 Muestra

El Centro de Desarrollo Infantil al estar situado en el área rural la mayor parte de los niños y las niñas que acoge son de las veredas aledañas, aunque también hay un porcentaje de niños y niñas que viajan desde la zona urbana hasta la institución siempre y cuando cumplan con el principal requisito para la modalidad de atención y es tener un puntaje del SISBÉN (Sistema De

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Identificación De Potenciales Beneficiarios De Programas Sociales) en área rural menor del 40,75 y en el área urbana menor del 56,32.

Hablando puntualmente del grupo de niños y niñas que van a ser intervenidos por medio de la investigación se cuenta con un grupo de 20 niños y niñas teniendo en cuenta que por los estándares de calidad los grupo no deben sobrepasar este número, sus edades oscilan entre los 3 años a los 4 años y éste fue asignado por la coordinadora pedagógica de esta institución para hacer esta intervención; Estos 12 niños y 8 niñas se caracterizan por su cercanía y cariño con las agentes educativas debido a la carencia de afecto dentro de sus hogares, además son niños y niñas que aprovechan al máximo su estadía en el Centro de Desarrollo Infantil canalizando sus energías en los juegos, el arte, la literatura y las demás posibilidades que le brinda este entorno educativo y que difícilmente pueden encontrar en su casa; actualmente el 50% del grupo se encuentran en su proceso de tránsito exitoso para la etapa preescolar, la cual les ha causado algo de dificultad ya que las actividades rudimentarias como escribir, dibujar respetando un límite y la repetición no los motiva y abandonan con gran facilidad por lo cual se está apoyando de actividades lúdicas por medio de las cuales se pueda llegar al mismo objetivo de preparación para la etapa escolar.

Teniendo en cuenta que las familias de estos niños dedican poco tiempo a las actividades lúdicas con sus hijos desde la institución se promueven diferentes capacitaciones y estrategias de educación también a las familias para que exista una corresponsabilidad y se hable el mismo idioma con el niño, por esta razón se envían juegos y actividades lúdicas a la casa por medio de las cuales las familias pueden inculcar la norma con amor y asertivamente; estas actividades son socializadas por los mismos niños y niñas en su grupo y causan gran impacto.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Adicional a ello, al estar la institución en una zona rural los niños y niña sienten gran agrado y amor por la naturaleza y combinan su pasión por el juego con la exploración de su medio inmediato el cual les ofrece diversas posibilidades de expresión y de diversión.

3.3 Instrumentos de recolección de información

Con el objetivo de verificar el impacto de la investigación en la población escogida y bajo paradigma cualitativo (Pérez, 1994) a partir del cual es guiada esta investigación se plantean algunas estrategias que den cuenta de la efectividad de los procesos realizados para posteriormente hacer una triangulación de la información y obtener unos hallazgos verídicos, con respecto a la problemática planteada; es importante anotar la pertinencia de los instrumentos de recolección de datos puesto que de este modo se profundizaran y precisará el proceso de la investigación; adicional a ello el investigador deberá hacer uso correcto de las técnicas escogidas tanto en el momento de recolección de la información como en su registro. Las técnicas de recolección de información que se emplearán en este caso serán bajo el uso de fuentes primarias las cuales encierran la observación, la entrevista y el diario de campo.

3.3.1 Observación y escucha intensas: De acuerdo a la línea de investigación, una de sus principales características es que el eje central a investigar son los estudiantes y la interacción y observación continua, resulta bastante acertada la observación participante como técnica de recolección de información en donde hablando específicamente del juego el docente podrá posibilitar espacios y actividades de juego con un objetivo determinado y a través de la observación y la escucha verificar si se cumple o no los objetivos planteados, para posteriormente ser plasmado en el diario de campo; la observación será una de las principales

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

herramientas para corroborar el cumplimiento de los objetivos específicos del proyecto de investigación ya que esta herramienta “Permite al investigador conocer su percepción de los acontecimientos y de los procesos expresados a través de sus acciones y expresados como sentimientos pensamientos y opiniones. Estas percepciones o interpretaciones pueden tomar 3 formas, verbal, no verbal y conocimiento sobrentendido” (McMillan & Sally,Schumacher, 2005 , pág. 453)

3.3.2 Diario de Campo: Es una de las principales herramientas para los docentes en sus prácticas pedagógicas, que se da a partir de la observación y les permite evaluar su quehacer diario y reinventar a partir de los desaciertos “Es un registro continuo de las decisiones tomadas durante el diseño inicial y la argumentación en aquel momento. De manera que el investigador puede justificar basándose en la información disponible” (McMillan & Sally,Schumacher, 2005), es por ello que se implementó en la investigación esta herramienta la cual se puede observar en el anexo 1 Diario de campo.

3.3.3 Entrevista guiada: Esta herramienta de información estará dirigida tanto a niños y niñas entre los 3 y los 4 años, docentes y algunas familias pertenecientes al Centro de desarrollo infantil Alfareros de Sueños ubicado en el Carmen de Viboral con el fin de obtener información desde diversos puntos de vista sobre el juego y hacer un análisis adecuado, cabe mencionar que las preguntas y el modo de implementar las mismas cambiara de acuerdo a la población, para lograr la efectividad de esta técnica de recolección de información se deben cumplir con algunas características específicas, “Los temas se eligen antes. El investigador decide el orden y la formulación de las preguntas durante la entrevista. La encuesta de la entrevista puede aumentar

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

la comprensión” (McMillan & Sally, Schumacher, 2005). En el Anexo 2 Entrevistas, podrá encontrar las diferentes entrevistas que se realizaron para la recolección de información.

3.3.4 Análisis Factorial: En palabras de Santiago de la fuente Fernández (2011) en su documento sobre el análisis factorial se define el antes mencionado como “una técnica de reducción de datos que sirve para encontrar grupos homogéneos de variables a partir de un conjunto numeroso de variables. Los grupos homogéneos se forman con las variables que correlacionan mucho entre sí y procurando, inicialmente, que unos grupos sean independientes de otros” (Fernandez, 2011)

El Análisis Factorial es, por tanto, una técnica de reducción de la dimensionalidad de los datos. Su propósito último consiste en buscar el número mínimo de dimensiones capaces de explicar el máximo de información contenida en los datos. Fundamentalmente lo que se pretende con el Análisis Factorial (Análisis de Componentes Principales o de Factores Comunes) es simplificar la información que nos da una matriz de correlaciones para hacerla más fácilmente interpretable, es decir, con la presente investigación se pretende visibilizar el estado inicial y final de las dimensiones del desarrollo.

3.4 Hallazgos

3.4.1 Matriz 1 Diarios de campo y observaciones

En esta matriz se encontrará la triangulación de los Diarios de campo y observaciones, resaltando los puntos más importantes para el proyecto de investigación, teniendo así en primera instancia las dimensiones del desarrollo de los estudiantes frente a cada uno de los juegos, de tal manera

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

que nos arrojará unos niveles de desempeño que se pueden evidenciar en el siguiente cuadro y en el anexo 3 Codificación diarios de campo.

Tabla 1. Matriz Diarios De Campo

Dimensiones	Juego	Acción	Nivel de desempeño
Cognitiva	Juego dirigido con bloques	Construcciones con 5 bloques y luego con 7 bloques	Los niños logran realizar construcciones con más de 5 bloques.
Corporal		Fortalecimiento de la motricidad fina al hacer las torres con los bloques.	Lo niños y niñas mostraron buen agarre y equilibrio en la ubicación de los bloques
Socio-Afectiva		Socialización con sus pares al pedir bloques prestados.	Los niños y niñas se comunicaron asertivamente con sus compañeros.
Espiritual		Los niños se preguntaron a cerca de la proveniencia de los bloques de madera hablando relacionándolo con los árboles que hacen parte de la creación.	Los niños reflexionan frete a la existencia de un supremo creador del universo.
Estética		Los niños y niñas hacen uso de su creatividad al momento de realizar construcciones con los bloques.	Sus construcciones fueron acordes a su ciclo vital.
Comunicativa		Seguimiento de instrucciones.	Después de un tiempo los niños olvidaron las instrucciones.
Ética		Los niños practicaron el valor del compartir prestando sus bloques a los compañeros.	Los niños demuestran buenos valores al relacionarse.
Cognitiva	Juego por descubrimiento	Búsqueda del dinosaurio siguiendo las huellas.	Los niños reconocieron la forma de la huella de dinosaurio para a partir de allí seguir el camino indicado.
Corporal		Desplazamiento de los niños por todo el espacio buscando las huellas de los dinosaurios.	Los niños saltaron y brincaron sobre cada huella siguiendo el camino en búsqueda del dinosaurio.
Socio-Afectiva		Trabajo en equipo en la búsqueda del dinosaurio.	Se observan buenas relaciones con los compañeros.
Espiritual		Dialogo sobre el origen de los dinosaurios.	Los niños reconocen que los seres vivos fueron creados por un ser supremo.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Estética		Capacidad de asombro al encontrar el dinosaurio.	Los niños se sorprendieron por la forma y los colores llamativos del dinosaurio.
Comunicativa		Dialogo entre los compañeros para encontrar el dinosaurio.	El grupo utiliza un vocabulario adecuado el cual expresa su experiencia de búsqueda.
Ética		Respeto por las opiniones de los otros niños y el ritmo en el que se desplazaban hacia la búsqueda del dinosaurio.	Todo el grupo demostró paciencia y respeto cuando algún compañero se quedaba en el recorrido o expresaba sus opiniones.
Cognitiva	Juego de Roles, Cocineritos.	Socialización de los ingredientes para realizar mazapanes.	Los niños identifican cuales son los ingredientes a utilizar mazapanes.
Corporal		Fortalecimiento de la motricidad fina por medio del amasado.	Todos los niños disfrutaron sentir la textura de la masa entre sus dedos y realizaron diferentes movimientos para amasar la masa.
Socio-Afectiva		Compartir la degustación de los mazapanes.	El grupo se sentó en mesa redonda y unos con otros compartieron sus mazapanes con los compañeros.
Espiritual		Reflexión sobre los alimentos con los que se realizarán los mazapanes.	El grupo dio gracias por poder gozar de unos ricos alimentos.
Estética		Realización de gorros de cocina con antelación acompañados de las familias.	Los padres de familia realizaron un buen acompañamiento a los niños en la actividad propuesta, aunque 2 de los niños no llevaron el gorro.
Comunicativa		Seguimiento de instrucciones	La mayoría del grupo tuvo una gran receptividad a la hora de escuchar las intrusiones dadas por la docente para realizar la mezcla de ingredientes.
Ética		Respeto por el material del otro.	Los niños respetaron los ingredientes de sus compañeros para que cada uno tuviera la oportunidad de tener su mazapán.
Cognitiva	Carrusel de juegos	Reconocimiento de todas las bases y cumplimiento de cada una de ellas.	Los niños muestran afinidad por unas bases más que por otras, por ejemplo muestran más

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

			afinidad por la carrera de encostalados y los ula ula que son actividades que implican movimiento.
Corporal		Los niños utilizan de manera correcta los niños interactúan de manera correcta con los materiales de cada base.	Los niños demuestran coordinación y buena motricidad gruesa.
Socio-Afectiva		Relación con los compañeros durante el desarrollo del carrusel.	Los niños y niñas no respetaron los turnos para acceder a cada base, se observa desorden al hacer la fila.
Espiritual		Al iniciar el ejercicio se dio gracias por la familia, teniendo en cuenta que era una actividad que los incluía.	Los niños se observan felices al estar acompañados de sus padres.
Estética		Desarrollo de bases en las cuales los niños pueden demostrar su personalidad.	Los niños disfrutaron de la base de pintucaritas donde pueden expresar que quieren que les dibuje.
Comunicativa		Interacción entre padres e hijos a la hora de realizar el paso por las diferentes bases.	El objetivo no se cumplió en su totalidad ya que los padres dejaron de acompañar a sus hijos después de un tiempo determinado.
Ética		Respeto hacia los compañeros en cada una de las bases.	Se observó que faltó más acompañamiento entre las familias para que los niños respetaran más la dinámica del carrusel.

De acuerdo con el primer objetivo específico, que refería a la caracterización inicial del desarrollo de las dimensiones y los procesos de aprendizaje de los niños del CDI Alfareros de sueños, se pudo evidenciar, a través del análisis de la observación no participante registrada en diarios de campo, que tuvieron como situaciones de juego: el juego de roles, juego con bloques, carrusel, juego por descubrimiento, que está consignada en la matriz anterior (Matriz 1. Diarios de campo y observaciones) donde emergieron códigos en cada dimensión, tal como se puede observar en el Anexo 3 (matriz de códigos emergentes de la observación), los siguientes hallazgos:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- Frente a la dimensión cognitiva, los niños y las niñas en situaciones de juego como: juegos con bloques, juego por descubrimiento, carrusel de juegos y juego de roles, desarrollaban más esta dimensión en juegos que requerían mayor concentración, como son los juegos de bloques y arma-todos; frente a los juegos de roles y carrusel de juegos se evidencia que los niños se orientan más a la diversión, el disfrute y la emocionalidad. En este primer análisis surge como códigos:
 - a.1. Desarrollo habilidades cognitivas juegos de concentración
 - a.2. Emocionalidad y diversión-juegos de roles.
- Con respecto a la dimensión comunicativa se halló que los niños y las niñas desarrollaban con mayor apropiación esta dimensión en los juegos que requerían la interacción entre pares como en el carrusel de juegos y el juego de roles, mientras que en los otros dos juegos su desarrollo estuvo enfocado más a la concentración y diversión de manera individual. En la dimensión Comunicativa emergieron los siguientes códigos:
 - b.1.Desarrollo de habilidades comunicativas- Juego entre pares,
 - b.2.Lenguajes expresivos- juegos de roles y carrusel de juegos.
- En la dimensión corporal se observó que los niños y las niñas relacionan el desarrollo de su corporalidad solo con las actividades que les implique realizar movimientos muy marcados como correr, caminar, bailar, acciones que realizaron en los juegos de roles, carrusel de juegos y juego por descubrimiento mientras que en el juego con bloques los niños, al estar más quietos y concentrados en sus construcciones, no reconocieron el desarrollo de sus habilidades motrices. Frente a esta tercera dimensión emergió el siguiente código:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

c.1.Desarrollo de habilidades corporales- movimiento.

- Frente a la dimensión estética se encontró que las posibilidades de juego que les permitió a los niños y las niñas desarrollar con mayor afianzamiento su dimensión estética fueron los juegos de roles y de construcción con bloques, en donde procuraron por ser muy detallados y creativos, mientras que en los juegos por descubrimiento y carrusel de juegos olvidaron el desarrollo de esta dimensión por el afán de divertirse. En la dimensión estética emergieron los siguientes códigos:

d.1.Desarrollo de habilidades creativas- juegos de roles

d.2.Construcción- juegos con bloques.

- En cuanto a la dimensión Ética los niños y las niñas la desarrollan en los juegos de contacto con el otro como el carrusel de juegos, y el juego por descubrimiento, además el equipo investigador encontró en esta dimensión que el papel de la familia frente al carrusel de juegos fue determinante, ya que se visibilizó las pautas de crianza que están instauradas en casa con relación al respeto a la norma y la integridad del otro. Los códigos emergentes en esta dimensión fueron los siguientes:

e.1.Desarrollo de habilidades éticas- juego entre pares

familia- pautas de crianza.

- En la dimensión espiritual entran en acción aspectos culturales y familiares determinantes en la formación de la personalidad del niño; sin embargo, los niños y niñas se preguntaron sobre la existencia de los animales y las cosas en el juego por descubrimiento, lo que llevó a realizar una reflexión sobre el origen de la creación. En esta sexta dimensión los códigos que emergieron fueron los siguientes:

f.1.Desarrollo de habilidades espirituales

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

f.2. Reflexión, familia- cultura.

- Finalmente, en la dimensión socio afectiva se logró hallar que en los juegos en donde el niño hacia uso de sus facultades para relacionarse con el otro de manera respetuosa y asertiva como: el juego de roles, el carrusel de juego y el juego por descubrimiento, era más notorio su desarrollo en esta dimensión, mientras que, en el juego de bloques, al estar cada niño concentrado en su propia creación, fue menos visible el desarrollo de la misma.

Los códigos que emergieron en esta última dimensión fueron:

g.1. Desarrollo de habilidades socio afectivo- relación con el otro

g.2. concentración- creaciones individuales.

3.4.2 Matriz 2 Entrevistas guiadas

Para la triangulación de la información arrojada por las entrevistas guiadas, se tiene en la primera columna los tipos de juego más comunes entre los estudiantes y en la segunda columna las dimensiones que se pueden desarrollar con este tipo de juego para finalmente encontrar un análisis concluyente frente a este. Puede Observar el anexo 4 Codificación Entrevistas, para complementar la información.

Tabla 2. Matriz Entrevistas

Tipos de Juegos	Dimensión	Análisis concluyente
Películas	Comunicativa Ética Cognitiva	A los niños les gusta las películas, pero solo por un determinado tiempo.
Arma todos	Cognitiva Estética Ética Socio-afectiva	Aumenta la concentración en los niños y les posibilita desarrollar su lógica, además manifiestan gusto por ella.
Juegos de Roles	Socio-afectiva Comunicativa Corporal Estética Cognitiva	Permite que los niños y niñas desarrollen habilidades interpersonales, como la capacidad de ponerse en los zapatos de la otra persona, además manifiestan gusto por ella.
Juegos con bloques	Cognitiva Estética Ética	A los niños les gustan los bloques permiten poner en práctica su creatividad, imaginación y las

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

	Socio-afectiva	relaciones, además manifiestan que pueden compartir sus ideas con los demás compañeros
Juegos tradicionales	Socio-afectiva Comunicativa Corporal Estética Espiritual Ética Cognitiva	Estos juegos son los que más se desarrollan en el hogar entre padres e hijos, permitiendo un mayor afianzamiento entre ellos. Por otro lado, logra desarrollar la capacidad motora con juegos como el escondite, la tiene, bananita congelada, entre otros.
Juego Libre	Socio-afectiva Comunicativa Corporal Estética Ética Cognitiva	El niño siente una mayor autonomía al jugar de manera libre.

Frente al segundo objetivo específico que es construir una propuesta de intervención que tenga de mediadora el juego como potenciador de las dimensiones del desarrollo y del aprendizaje, se utilizó como instrumento las entrevistas guiadas, las cuales permitieron conocer las necesidades y gustos de la comunidad educativa con respecto al juego, de esta manera se halló lo siguiente sustentado en las dimensiones del desarrollo expuestas por el Ministerio de Educación Nacional:

- Los niños y niñas muestran cierto gusto por las películas, sin embargo, no es una actividad que los conecte durante un tiempo prolongado, por lo cual se convierte en una actividad que genera dispersión entre ellos.
- Se halló mediante la triangulación de la información, que la dimensión cognitiva está presente en todos los juegos mencionados en la entrevista, lo que permite reconocer que los niños y niñas hacen uso de su razonamiento lógico para ejecutar cualquier acción.
- Por otro lado, la dimensión corporal no se hace visible en actividades como observar una película o un juego con alma-todo, ya que son juegos un poco más pasivos.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- La Dimensión Ética y socio afectiva se encuentra más evidente en los juegos de relaciones o grupales, en los que el niño y niña puedan interactuar entre sí, como lo son el Juego libre, los juegos de roles y juego con bloques.
- Teniendo en cuenta que la dimensión estética está relacionada con todas las formas artísticas que pueden existir, se puede evidenciar en la triangulación de la información como se hace presente en todos los juegos, excepto en la observación de una película.
- La Dimensión Espiritual al tener un enfoque más cultural frente a las creencias que tenga cada niño y niña en su contexto se hace más evidente en los juegos tradicionales, que son más influenciados por las familias, quienes les infunden sus principios.
- Finalmente se halló frente a la dimensión comunicativa que la interacción entre pares es fundamental para el desarrollo de esta, ya que el niño desde su individualidad no refleja el cumplimiento de la misma.
- Por otro lado, los padres de familia reconocen el papel del juego como una actividad que entretiene a sus hijos e hijas pero que pocas veces puede generar aprendizajes significativos en casa, sin embargo reconocen que sus hijos e hijas avanzan de manera eficaz en su desarrollo cuando entran al CDI y por medio del juego se les transmiten diversos conocimientos, solo que en casa no saben cómo emplear el juego de una manera divertida y educativa para todos.
- Por último, los maestros muestran cierto desconocimiento sobre las metodologías lúdicas, aunque en sus planeaciones se vean reflejadas no saben nombrarlas correctamente, del mismo modo aluden al juego las dimensiones que siguieran corporalidad y movimiento y relaciones como la corporal, socio afectiva.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

3.4.3 Matriz 3 Análisis Factorial

Tabla 3. Matriz Análisis factorial

Dimensiones	Juego	Estado Inicial	Estado Final
Cognitiva	Juego dirigido con bloques	Los niños logran realizar construcciones con más de 5 bloques.	Los niños analizan cuantos bloques soporta una estructura de acuerdo a su altura.
Corporal		Los niños y niñas mostraron buen agarre y equilibrio en la ubicación de los bloques	Los niños y niñas hacen uso de su motricidad fina al realizar movimientos precisos para elaborar sus construcciones, y de su motricidad gruesa al desplazarse por los bloques que requieren
Socio-Afectiva		Los niños y niñas se comunicaron asertivamente con sus compañeros.	Los niños y niñas establecen relaciones al compartir material didáctico.
Espiritual		Los niños reflexionan frente a la existencia de un supremo creador del universo.	Los niños y las niñas se preguntan frente al origen con el cual están trabajando.
Estética		Sus construcciones fueron acordes a su ciclo vital.	Los niños y las niñas elaboraron de manera creativa grandes construcciones.
Comunicativa		Después de un tiempo los niños olvidaron las instrucciones.	Los niños y las niñas son receptivos frente a las indicaciones dadas,
Ética		Los niños demuestran buenos valores al relacionarse.	Los niños y las niñas respetan el material y las construcciones de los demás compañeros, fortaleciendo este valor.
Cognitiva	Juego por descubrimiento	Los niños reconocieron la forma de la huella de dinosaurio para a partir de allí seguir el camino indicado.	Los niños y las niñas exploran el medio y plantean conclusiones frente a él.
Corporal		Los niños saltaron y brincaron sobre cada huella siguiendo el camino en búsqueda del dinosaurio.	Los niños y las niñas descubren las posibilidades de movimiento a medida que se desplazan.
Socio-Afectiva		Se observan buenas relaciones con los compañeros.	Los niños y las niñas comparten sus conocimientos con los compañeros.
Espiritual		Los niños reconocen que los seres vivos fueron creados por un ser supremo.	Los niños y las niñas comparten sus creencias frente a la creación de los seres vivos.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Estética		Los niños se sorprendieron por la forma y los colores llamativos del dinosaurio.	Los niños y las niñas se atreven a crear su propio dinosaurio utilizando colores y formas diferentes a las observadas.
Comunicativa		El grupo utiliza un vocabulario adecuado el cual expresa su experiencia de búsqueda.	Los niños y las niñas hacen uso de su lenguaje gestual y corporal para acompañar sus relatos.
Ética		Todo el grupo demostró paciencia y respeto cuando algún compañero se quedaba en el recorrido o expresaba sus opiniones.	Los niños y niñas respetan las creaciones de los demás y ayudan a su pares cuando estos lo requieran
Cognitiva	Juego de Roles, Cocineritos.	Los niños identifican cuales son los ingredientes a utilizar mazapanes.	Los niños y las niñas se atreven a crear nuevas recetas con los ingredientes proporcionados.
Corporal		Todos los niños disfrutaron sentir la textura de la masa entre sus dedos y realizaron diferentes movimientos para amasar la masa.	Los niños y las niñas fortalecen su motricidad fina por medio del amasado, y su motricidad gruesa asumiendo su rol de cocineros.
Socio-Afectiva		El grupo se sentó en mesa redonda y unos con otros compartieron sus mazapanes con los compañeros.	Los niños y las niñas se relacionan con sus pares de manera asertiva, compartiendo los demás ingredientes
Espiritual		El grupo dio gracias por poder gozar de unos ricos alimentos.	Al finalizar la receta cada niño y niña mostro su manera de dar gracias
Estética		Los padres de familia realizaron un buen acompañamiento a los niños en la actividad propuesta, aunque 2 de los niños no llevaron el gorro.	En esta oportunidad los niños y las niñas construyeron de manera creativa sus propios gorros de panaderos.
Comunicativa		La mayoría del grupo tuvo una gran receptividad a la hora de escuchar las intrusiones dadas por la docente para realizar la mescla de ingredientes.	Los niños y las niñas expresan con seguridad sus ideas de como creen que se puede elaborar una receta.
Ética		Los niños respetaron los ingredientes de sus compañeros para que cada uno tuviera la oportunidad de tener su mazapán.	Los niños y las niñas respetaron las instrucciones dadas por la docente y ayudaron a sus

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

			amigos a terminar sus rectas
Cognitiva	Carrusel de juegos	Los niños muestran afinidad por unas bases más que por otras, por ejemplo muestran más afinidad por la carrera de encostalados y los ula ula que son actividades que implican movimiento.	Los niños y las niñas identifican cuales son los juegos en los que se debe esperar más para jugar en otros espacios mientras pasa el tiempo de espera.
Corporal		Los niños demuestran coordinación y buena motricidad gruesa.	Los niños y las niñas hacen uso de su motricidad fina y gruesa en cada una de las bases de juegos proporcionados
Socio-Afectiva		Los niños y niñas no respetaron los turnos para acceder a cada base, se observa desorden al hacer la fila.	En esta oportunidad los niños y niñas se mostraron respetuosos frente a los turnos de espera y compartieron con sus demás compañeros en cada una de las bases.
Espiritual		Los niños se observan felices al estar acompañados de sus padres.	Los niños y las niñas se indagaban frente al origen y la existencia de cada juego por el que pasaban en el carrusel.
Estética		Los niños disfrutaban de la base de pintucaritas donde pueden expresar que quieren que les dibuje.	Los niños y niñas hacen uso de su creatividad nos solo en la base de las pintucarita sino también en las demás bases de ula ula bailando que es una forma diferente de arte.
Comunicativa		El objetivo no se cumplió en su totalidad ya que los padres dejaron de acompañar a sus hijos después de un tiempo determinado.	En esta oportunidad los niños y las niñas se comunicaron con sus pares de manera respetuosos invitando a sus amigos más cercanos a pasar por unas bases de juego antes que otras.
Ética		Se observó que faltó más acompañamiento entre las familias para que los niños respetaran más la dinámica del carrusel.	Al estar los niños solos jugando en esta última oportunidad de carrusel de juegos se mostraron más autónomos y responsables en sus acciones.

Con respecto al tercer y último objetivo de investigación que hace alusión a Evaluar el estado final de las dimensiones y los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas del CDI Alfareros

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

de sueños; se efectuó un análisis factorial el cual determino el estado final de las dimensiones de desarrollo de los niños y las niñas frente a las mismas 4 posibilidades de juego presentadas en un comienzo las cuales se efectuaron después de realizar el proceso de intervención “ el juego y la integralidad del niño” Dicho análisis arrojó que los niños y las niñas se encuentran frente a cada una de las dimensiones así:

- Frente a la dimensión cognitiva los niños y las niñas hacen uso de su cognición en todos los juegos al identificar cuales tiene mayor número de mios para participar y estar en otros espacios mientras pasan las filas.
- En la dimensión comunicativa los niños y las niñas se comunicaron de manera correcta con sus pares en todas las posibilidades de juegos presentadas, reconociendo las diversas posibilidades de lenguaje que les brinda su cuerpo y sus gestos.
- En cuanto a la dimensión corporal, los niños y las niñas hicieron uso de su motricidad fina y gruesa en cada juego reconociendo la importancia de cada movimiento que realizaban.
- Con respecto a la dimensión artística se halló que los niños y las niñas hacen uso de su creatividad para lograr lo que desean y que reconocen las expresiones artísticas como otras formas diferentes a la pintura.
- Frente a la dimensión socio afectivo se observa que los niños y las niñas interactúan con el otro en todo momento y en cada juego de manera respetuosa y con una comunicación asertiva.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- En la dimensión ética se observa como los niños y las niñas reconocen en cada posibilidad de juego la importancia de respetar al otro de ayudarlo, pero al mismo tiempo se observa el auto respeto y el autocontrol que ejercen sobre sí mismo.
- Por último, en la dimensión espiritual los niños y las niñas en cada juego se indagaban frente al origen de cada elemento didáctico lo que desembocaba en un conversatorio sobre las creencias individuales de cada uno y cada una.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

CAPÍTULO IV CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación, se muestran las conclusiones obtenidas a partir de todo el proceso investigativo frente a la transversalización del juego en todas las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas de la primera infancia; así mismo se ofrecen algunas recomendaciones que pueden servirle al lector frente al modo de cómo se implementa el juego en los primeros años de vida.

4.1 Conclusiones

- Se logró describir como el juego transversaliza las dimensiones siempre y cuando sea llevado a cabo de una manera intencionada y teniendo en cuenta las necesidades de los niños y las niñas, puesto que, si se llega a las aulas con actividad sin fundamento, se desaprovecharía este gran elemento y quedarían algunas dimensiones del desarrollo sin estimular.
- El hecho de que los pilares de la educación o las actividades rectoras incluyan el juego dentro de la política pública de primera infancia, hacen que esta herramienta sea cada vez más imprescindible para el desarrollo de los niños y las niñas, tanto a nivel escolar como familiar, permitiendo fortalecer los vínculos y un acompañamiento más comprometido por parte de los padres de familia.
- Se pudo evidenciar como los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas en todas las dimensiones, especialmente en las que no se creía que por medio del juego se podía intervenir, como lo son la dimensión cognitiva, socio-afectiva o espiritual, lograron un alcance significativo que fue posible efectuar gracias a los instrumentos aplicados.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- Se puede concluir que los niños y las niñas deben ser vistos desde su integralidad, sin fragmentar sus capacidades ni sus dimensiones del desarrollo, ya que todas estas se desarrollan de manera interdisciplinaria.
- Las investigaciones que se orienten hacia la utilización de estrategias pedagógicas deben ser evaluadas desde la integralidad, que permita valorar los alcances de manera holística.

4.2 Recomendaciones

- Teniendo en cuenta la investigación realizada es importante que en todas las instituciones que brinden atención a la primera infancia se piense el núcleo familiar como factor determinante en el desarrollo integral de los niños y las niñas, específicamente con el tema del juego en donde cada familia encuentre más y mejores estrategias para compartir con sus hijos e hijas que trasciendan los dispositivos electrónicos y los acerque cada vez más.
- Se recomienda a los agentes educativos y maestros que brindan atención a la primera infancia a nivel nacional que todas sus actividades pedagógicas siempre estén encaminadas a los 4 pilares de la educación inicial descritos en la política pública de primera infancia en donde aparece el juego como actividad rectora de los niños y las niñas y la actividad más seria que ejecutan en la formación de su personalidad.
- Cada planeación pedagógica en la primera infancia debe estar pensada en el niño y la niña desde su integralidad sin fragmentarlo, de este modo se podrán realizar objetivos e intencionalidades frente a los juegos acordes con el desarrollo de todas las dimensiones de los niños y niñas.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- Cabe resaltar que en los primeros años de vida los niños y las niñas por su desarrollo natural siempre están buscando exploración movimiento y disfrute, y que estos primeros años de vida son sin duda los más importantes para que todos los seres humanos puedan desenvolverse en un futuro de manera feliz e independiente, es por ello que para potenciar todas y cada una de sus capacidades desde estas primeras etapas no es necesario recurrir a filosofías diferentes o métodos de crianza novedosos, la respuesta está en el juego que se da desde el arrullo del bebe hasta los juegos con reglas cuando estamos más adultos. Todos aprendemos jugando.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

CAPÍTULO VI PROYECTO DE INTERVENCIÓN EL JUEGO Y LA INTEGRALIDAD DEL NIÑO

El último capítulo del presente proyecto está enfocado en la propuesta de intervención construida con el fin de efectuar una serie de actividades con la muestra elegida, en donde se ejecutaron tres actividades en la fase de sensibilización, otras tres actividades en la fase de capacitación, trece actividades de la fase de ejecución y una actividad para la fase de proyección.

5.1 Descripción De La Propuesta

Dado que la base de este proyecto de intervención la constituye la investigación orientada a: describir la transversalización del juego en las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas del CDI Alfareros de Sueños y como favorece a sus procesos de aprendizaje, el cual tiene unos objetivos encaminados a observar el estado de las dimensiones en los niños y niñas antes de la intervención y después de la misma para describir como el juego logra permear la integralidad del niño con todas sus dimensiones logrando aprendizajes significativos; se desarrolla esta propuesta en el Centro de Desarrollo Infantil Alfareros de Sueños del municipio de El Carmen de Viboral, en el grado pre-jardín se puede evidenciar como los niños y las niñas, independientemente del lugar de expresión en el que se encuentren (musical, corporal, juego de roles, literario, experimental, de creaciones etc.), siempre están pidiendo que sus actividades sean enfocadas al juego, al movimiento, al desafío, al descubrir por medio de la exploración y de la práctica; como característica común en los niños y niñas en la primera infancia. Se puede reconocer que las acciones antes mencionadas constituyen un medio eficaz para propiciar aprendizajes significativos

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

No obstante, es común escuchar entre las docentes y/o padres de familia la idea que alude al juego sólo en las áreas de la educación física y la corporalidad y que tiene poca incidencia con las demás dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas en la primera infancia. Esta premisa parece contradictoria al observar que ellos no sólo juegan en dichas áreas, sino que también lo hacen en otros contextos, dado que en la primera infancia ellos son movimiento y energía, todo lo quieren explorar, tocar, alcanzar e indagar.

El marco legislativo, en la Ley 115 de 1994 Ley General de Educación se plantean los lineamientos curriculares en la educación preescolar que dan prioridad al juego y la exploración del medio. Autores como Vygotsky, Piaget, entre otros, han centrado su atención en el tema del juego y la motricidad para trabajar la concentración, problemas familiares y diferentes dificultades que tienen los niños y las niñas en sus contextos diversos.

Estos imaginarios que rodean a padres y docentes acerca del juego, que lo limitan a las áreas específicas de la motricidad y que desconocen las bondades de éste, han generado que se subvalore el juego como posibilitador del desarrollo de los niños y mediador de aprendizajes significativos al interior del Centro de Desarrollo Infantil CDI Alfareros de Sueños.

5.2 Justificación

La propuesta de intervención “El juego y la integralidad del niño”, busca aplicar todas las herramientas que el juego brinda para que los niños y niñas fortalezcan su desarrollo integral por medio de sus 7 dimensiones del desarrollo obteniendo aprendizajes significativos.

El presente proyecto busca intervenir en el grupo de pre jardín del CDI Alfareros de sueños, el cual cuenta con 20 niños y niñas en edades de 3 y 4 años, la manera como el juego es inherente a todas las dimensiones de los niños y las niñas, tal y como lo dice Huizinga (1938)

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

quien menciona la lúdica como un elemento que completa la vida y que es imprescindible para la persona, ya que tiene un valor expresivo y una función biológica, espiritual y cultural.

Cada que se habla de los niños y las niñas entre las edades de los 0 a los 5 años la mente se transporta a una etapa de juegos, exploración protección y sobre todo de mucho movimiento, y aunque muy subjetivamente, sin darle la importancia verdadera, se refiere a los pilares de la primera infancia, tal como lo expresa la política pública de Buen Comienzo, que da prioridad al desarrollo de la personalidad a través del arte, la literatura, el juego y la exploración del medio.

La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. La importancia de la lúdica en esta primera etapa de la vida consiste en que el niño desarrolle sus capacidades motoras para un buen desarrollo físico, cognitivo y social. Asimismo, en este periodo inicia el desarrollo de las capacidades que implican la motricidad fina y la motricidad gruesa. Sin embargo, la lúdica por sí misma no beneficia el desarrollo anteriormente expuesto, pues aparece la recreación y el juego las cuales, como lo menciona Gómez (1999) en su intervención pedagógica: juegos recreativos de la calle en Caldas Antioquia “La recreación es una necesidad básica del hombre en donde encuentra múltiples satisfacciones en el desarrollo de actividades durante el tiempo libre, obteniendo como beneficio el mejoramiento del estado anímico” (p.16). Dándole un valor agregado al tema anímico y emocional en el que no se ha profundizado.

Tomando como base el tema de la primera infancia se pretende abordar el juego como protagonista en el proceso de desarrollo de todas las dimensiones del niño. Ya que este es interdisciplinar en todas las áreas del desarrollo y permite al niño avanzar de manera

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

significativa, creativa y sobretodo feliz a nuevos aprendizajes cognitivos, comunicativos, socio afectivo, corporal, estéticos y éticos.

Si el juego no es reconocido como un valioso transmisor de aprendizajes en el aula, se podría caer en la monotonía y en la pérdida de motivación por parte de los niños y niñas, visto que, entre las edades de 0 a 5 años los niños aprenden divirtiéndose, siempre y cuando los docentes le pongan una intencionalidad a todos los juegos; además si no se reconoce la importancia de este pilar de la educación inicial se seguiría viendo por docentes y padres de familia como una actividad subvalorada que carece de fuerza e intencionalidad para generar aprendizaje.

5.3 Objetivos

5.3.1 Objetivo General

- Implementar el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo de las dimensiones de los niños y las niñas en la primera infancia

5.3.2 Objetivos Específicos

- Dar a conocer la importancia del juego para el desarrollo de todas las dimensiones del desarrollo a toda la comunidad educativa desde los hallazgos del proyecto de investigación.
- Capacitar a docentes y padres de familia sobre las diversas formas en las que se puede implementar el juego de una manera más intencionada y enfocada al desarrollo de todas las dimensiones.
- Desarrollar juegos que posibiliten en los niños y las niñas aprendizajes en todas las dimensiones de desarrollo de la educación inicial entendiendo al niño como un sujeto integral.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- Visibilizar espacios lúdicos en donde el niño pueda crear, respetar al otro, moverse, relacionarse, comunicarse, interpretar, y por supuesto reconocer el significado y sentido de su propia existencia, por medio de un carrusel.

5.4 Marco Teórico

Para este proyecto de intervención es importante resaltar la importancia de la capacitación tanto en la práctica docente como en la familiar, entendiendo el ejercicio de capacitación como: “El proceso de aprendizaje al que se somete una persona a fin de obtener y desarrollar la concepción de ideas abstractas mediante la aplicación de procesos mentales y de la teoría para tomar decisiones no programas; la capacitación se encuentra dirigida a niveles superiores de la misma”. (Reynoso, 2007 p.166). Pero ¿Quién se debe hacer responsable de este proceso? según la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (2012) “La formación docente es un reto que el gobierno debe de afrontar ante los nuevos desafíos y desarrollos que se experimentan en el mundo científico tecnológico” lastimosamente en Colombia en muchas instituciones educativas los docentes deben capacitarse por su cuenta, haciendo uso de las múltiples herramientas que el mundo de hoy nos ofrece “Es por eso que la capacitación de nuevos saberes y la adaptación a la tecnología es una forma estratégica que el docente de estos tiempos debe asumir como herramienta fundamental para absorber los cambios y transformaciones que se experimenta en el área educativa”, además, uno de los principales desafíos de los docentes es responder a un sinnúmero de expectativas y demandas que la mayoría de veces están orientadas a los desafíos del mundo globalizado y todos los cambios que va teniendo constantemente; como respuesta a esto en los últimos años se ha podido evidenciar el aprovechamiento de las TICs para apoyar la labor docente y volver el conocimiento más significativo en cada uno de los estudiantes, pero ¿Qué pasa con los docentes que no aprovechan este cambio? Pues aún en la actualidad se observa

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

como muchos de los docentes que por años han estado en esta profesión, están reacios al cambio, lo que se convierte en una gran problemática que afecta directamente a los niños, adolescentes y jóvenes del país y que impide en gran medida un avance hacia el mundo competitivo y vanguardista de hoy, además constantemente vemos que no solo se presentan un cambio en tecnologías o conocimientos, sino también en las costumbres, valores y principios, principalmente de las familias puesto que anteriormente la madre siempre estaba con sus hijos mientras el padre trabajaba, ahora ambos por las necesidades económicas de la actualidad deben salir a trabajar y prácticamente dejarle esta responsabilidad a un cuidador y a la escuela, lo que provoca un gran vacío ya que lo ideal sería que los padres de familia sea los que desarrollen una ética y moral en sus hijos desde los primeros años de vida.

Frente a este panorama el ministerio de educación en su artículo “Tres miradas a la formación docente” nos muestra como el maestro tiene el deber de estar en constante aprendizaje para responder a las necesidades de la educación iniciando con la investigadora educativa Miryam Ochoa quien nos habla acerca de la diversidad en el aula y la importancia de que el docente realice una inclusión puesto que el estado amplió el acceso, la cobertura y permanencia de los estudiantes, y el profesional debe estar preparado para atender a las nuevas demandas. Por otro lado, Alejandro Álvarez Gallego licenciado en ciencias sociales, Magíster en estudios políticos y Doctor en Filosofía y Ciencias de la Educación nos habla del mundo de hoy y la importancia de los maestros con una gran capacidad de decidir autónomamente el contenido de lo que se enseña y, por supuesto, también del modo de enseñar. Y finalmente Luisa Pizano Líder (2012) en la educación señala la importancia de que el docente este en una formación permanente en cualquier modalidad escolar de formación de profesores facilitando procesos de reflexión profundos, de manera que los maestros verdaderamente renueven su práctica docente.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

En dicha práctica docente debe existir un elemento fundamental que solo lo exige esta profesión y se trata de la vocación pues si no se cuenta con este ingrediente secreto fácilmente se estaría en riesgo de caer en los bajos mundos de la monotonía, el facilitarismo y la educación tradicional que son los síntomas de la problemática traída a colación, por ello el valor ético en esta profesión siempre debe ir por encima de las preocupaciones o interés del maestro en donde sin importar si la educación es inicial, formal o superior siempre la posición ética debe exigir mejorar y cualificar día a día más entregando una mejor educación y mejores formas de vida y de independencia a una niñez y juventud que actualmente crecen más solos; es entonces donde el uso de las TICS debe convertirse en el mejor aliado para brindarle otra mirada a los estudiantes del uso de la tecnología más allá del manejo de las redes sociales, en donde la conciencia sobre el cuidado del medio ambiente y el reutilizar más que una costumbre lo convertimos en un hábito y en una forma de crear, transformar y preservar el medio ambiente; y así sucesivamente son estas pequeñas acciones éticas que como profesionales van perfeccionando y cualificando tanto en el ámbito laboral como en el personal.

Ahora bien, es importante hacer énfasis en el eje transversal del proyecto y bajo el cual se aplicó la presente intervención y es el tema de los juegos intencionados y específicamente a que actividades se le puede llamar juegos y a cuales no, puesto que los niños y las niñas en sus primeros años de vida se podría decir que se la pasan jugando pero no siempre por medio de esos “juegos” están obteniendo aprendizajes significativos; es allí donde Edgar Danilo Eusse(1996) en su Artículo llamado “ El juego¿ un comportamiento exclusivo de la conducta humana?” menciona la importancia de establecer una diferencia entre comportamiento exploratorio y comportamiento de juego que aunque están relacionados no son la misma cosa puesto que antes de un niño jugar con un elemento o un ambiente primero lo explorara, conocerá sobre este,

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

investigara si es de su agrado o no para luego empezar a jugar con el mismo. Esta diferencia es importante establecerla ya que muchas docentes confunden estos dos términos y por esta razón es que planean infinidad de juegos sin una intencionalidad pensada en los niños y las niñas.

Eusse Edgar (1996)

Es importante mencionar que muchas veces los maestros asumen que por medio del juego es difícil fortalecer la dimensión espiritual de los niños y las niñas ya que es algo muy cultural y particular de cada uno, sin embargo por medio de la presente intervención se evidenciara que todo tipo de juego bien intencionado y estructurado podrá transversalizar las 7 dimensiones de desarrollo, sin embargo es importante hacer mención de los juegos culturales que como lo menciona Rubiela Arboleda Gómez en su artículo El juego, ceremonia de iniciación a la cultura “El juego pertenece a una categoría que desborda a la cultura; puede decirse que es anterior a ésta. Es una propiedad, que al igual que el movimiento, experimentamos humanos y tiene su origen en el origen de la vida misma” lo cual ratifica que el juego al ser un aspecto tan natural y cultural de cada niño y niña es fácilmente llevado a cada contexto e interés del infante para proporcionarle aprendizajes significativos. Arboleda, Rubiela (1996)

5.5 Metodología

5.5.1 Sensibilización

En los hallazgos del proyecto de investigación, se encontraron muchas falencias conceptuales por parte de las docentes frente a las metodologías lúdicas y su importancia en el desarrollo de las dimensiones, es por ello que se les dará a conocer estos pequeños vacíos conceptuales a las docentes por medio de una cartelera informativa en la sala de profesores, la cual contenga los términos que las docentes desconocen sobre metodologías lúdicas y algunas herramientas bibliográficas donde podrán encontrar más información sobre este tema.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Por medio de una nota informativa en el cuaderno comunicador de cada niño y niñas se les dará a conocer a los padres de familia que, aunque reconocen la importancia del juego para el sano desarrollo de sus hijos, de una manera involuntaria no aplican juegos educativos en sus hogares por desconocimiento; con el fin de que reflexionen sobre el acompañamiento que están brindando a sus niños en casa frente al tema lúdico.

Por medio de un cuento inventado por las docentes se les hará ver a los niños y las niñas que siempre están recurriendo al mismo juego y que están dejando de lado otros juegos divertidos y que brindan grandes posibilidades de descubrir crear y por supuesto aprender.

5.5.2 Capacitación

Utilizando la herramienta del cuaderno viajero el cual se entregará a un docente por semana invitándolo a que cada uno plasme algo importante significativo o algo nuevo referente a las metodologías lúdicas con la intencionalidad de retroalimentar a los compañeros; cada viernes al final de la jornada se reunirá todo el equipo interdisciplinario para leer y compartir grupalmente lo que se ha plasmado en este cuaderno.

Para los padres de Familia se realizará una jornada de capacitación donde se pretende buscar una serie de aliados conocedores de juegos didácticos educativos que brinden diferentes posibilidades de juegos para ser aplicados en los hogares.

Finalmente, a los niños se les brindará una serie de posibilidades nuevas de juegos tales como loterías, ajedrez rompe cabezas entre otros, como un abrebocas a lo que va hacer el proyecto de intervención.

5.5.3 Ejecución

Para la intervención se tienen planeadas actividades tales como:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Creación de juguetes con material del medio: en esta oportunidad se espera que los niños y las niñas en compañía de las docentes inicien la creación de juguetes nuevos y diferentes a los que utilizan siempre utilizando materiales del medio, por medio de esta actividad los niños y niñas desarrollaran todas sus dimensiones ya que utilizaran lenguaje, arte movimiento, relación con el otro y respeto por el otro y el medio además de la parte cognitiva al imaginar y crear el juguete que desean.

Invitación a los padres de familia a una tarde de juegos con sus hijos: en esta oportunidad se invitaran a los padres de familia a que se vinculen con la institución y con el desarrollo de las dimensiones de sus niños en una tarde de juegos la cual se realizará por medio de un carrusel en donde los padres de familia en compañía de sus hijos e hijas pasaran por bases de juegos tradicionales como el gato y el rato, hasta juegos más modernos y complejos como adivina quién, las loterías o los rompecabezas; al finalizar la jornada los padres de familia se podrán marchar a sus casas con muchas ideas para implementar en casa con sus hijos.

Jugando sin juguetes: en esta actividad se pretende que los niños y las niñas utilicen todo su ingenio y el contacto con el otro para divertirse y aprender sin necesidad de juguetes terminados y elaborados, para ello se realizara la actividad al aire libre en donde los niños y niñas puedan interactuar con elementos de la naturaleza y se apropien de ellos y de sus amigos para el crear, el hablar, el conocer, el movimiento etc.

El día de los bloques: teniendo en cuenta que este es uno de los materiales más apetecidos por los niños y niñas y que desarrolla todas las dimensiones en especial la cognitiva y la comunicativa se realizara una jornada de juegos utilizando solo los bloque, pero proponiendo diversas posibilidades de uso como, por ejemplo; el que haga la torre más alta con ellos, separación e colores de los bloques, construcción del animal favorito con los bloques etc.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Jugando con las palabras: en esta oportunidad se les brindara a los niños y niñas un escenario de juego diferente en donde nuestros juguetes serán los títeres, los disfraces y los cuentos con estas herramientas se pretende que los niños y las niñas hagan uso de la palabra la imaginación y la expresión por medio de un juego de roles, de literatura y de creatividad.

Jugando a ser artistas: En esta actividad los niños y las niñas tendrán elementos como la plastilina, los vinilos y las crayolas para realizar un juego de basado en el arte que es uno de los pilares de la educación inicial en donde el niño a medida que se divierte va creando y plasmando sus emociones pensamientos y sentimientos.

Poniendo a prueba las metodologías lúdicas: En esta oportunidad la actividad estará más enfocada a las docentes quienes realizaran una muestra con su grupo de niños y niñas de la metodología que ha implementado después de investigar y porque cree que es importante

Enviando juegos a casa: Se utilizarán herramientas pedagógicas del desarrollo psico-afectivo pisotón en donde semanalmente se le enviara un cuento y un juego basado en el cuento para que la familia lo implemente en casa y para dar cuenta de que el juego si fue realizado la familia realizara una especie de reflexión o relatoría sobre cómo se desarrolló el juego y si les gusto o no

Día del deporte: carrusel de actividades deportivas utilizando diversos elementos como aros, lazos y pelotas con el fin de brindar un momento divertido de fortalecimiento de todas las dimensiones en especial la dimensión corporal.

Démosle ritmo al juego: Para esta actividad nos apoyaremos de las herramientas audiovisuales con el fin de que los niños y las niñas se apropien de diversas melodías y ritmos musicales mientras juegan con su cuerpo y las posibilidades que este le brinda; posteriormente se proyectara una herramienta de juego digital en donde los niños y niñas imitaran los movimientos

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

de los personajes que ven en pantalla mientras van acumulando puntos; por medio de este juego los niños y las niñas jugaran con su cuerpo, fortalecerán su concentración, competirán con el otro de una manera respetuosa y obtendrán grandes aprendizajes.

Twister: en esta actividad que es conocida tanto por niños como por adultos los niños y niñas reconocerán colores se ubicaran en el tiempo y en el espacio, realizaran movimientos exigentes con su cuerpo y claramente estarán en un contacto directo con sus compañeros de este modo aprenderán de una manera divertida.

Juegos Tradicionales: En esta oportunidad se pretende vincular a los padres de familia con rondas y canciones tradicionales que sean conocidas para ellos y que los motive a participar con sus hijos e hijas. Además, se les delegara la responsabilidad de que propongan y lideren un juego por grupos de padres de familia, como, por ejemplo: Cero contrapúncelo, la tiene, golosa, bananito congelado, catapis, entre otros.

5.5.4 Proyección

Como producto final de la intervención realizada se realizará un festival denominado “vamos todos a jugar “en donde las docentes mostraran los resultados de la intervención con los niños a los padres de familia y demás docentes de la institución por medio de unas diapositivas y videos que muestren todo el proceso realizado; posteriormente dos familias expondrán su testimonio en público a partir de lo que fue el implementar juegos nuevos en casa con sus hijos y por ultimo las docentes de la institución brindaran unos plegables en donde brindaran información que aprendieron durante la fase de intervención sobre las metodologías lúdicas; como cierre se pretende tener una tarde de juegos con los niños y las niñas y la comunidad en general.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

5.6 Plan de Acción

Tabla 4. Plan De Acción

FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	PARTICIPANTES	MATERIALES
29 de Octubre de 2018	Cartelera informativa	Informar a docentes sobre metodologías lúdicas que servirán de apoyo en sus prácticas pedagógicas	Docentes	-Cartulina -Marcadores -Hojas iris -Cinta pegante
6 de Noviembre de 2018	Cuaderno comunicador	Realizar una invitación a las familias sobre la importancia de trabajar juegos bien intencionados en casa	Padres de Familia	-Cuaderno
11 de Noviembre de 2018	Cuento inventado	Motivar a los niños y las niñas sobre la infinidad de posibilidades que existen para jugar y divertirse	Estudiantes	-Cuento
19 de Noviembre de 2018	Cuaderno viajero	Motivar a las docentes a reflexionar acerca de la importancia de investigar sobre nuevas metodologías lúdicas	Docentes	-Cuaderno
26 de Noviembre de 2018	Jornada de capacitación a padres	Concientizar a padres de familia sobre los beneficios del juego en la primera infancia	Padres de Familia	-Salón múltiple -Conferencista
3 de Diciembre de 2018	Nuevas posibilidades de Juegos	Posibilitar escenarios que permitan el acercamiento a nuevas posibilidades de juego	Estudiantes	-Ajedrez -Lotería -Rompecabezas
14 de Enero de 2019	Creación de juguetes con material del Medio	Fortalecer la capacidad de imaginación y creatividad de los niños y las niñas	Estudiantes	-Material del medio
21 de Enero De 2019	Invitación a padres a tarde de juegos con sus hijos	Afianzar relaciones entre padres e hijos en un ambiente de aprendizajes significativos	Padres de familia Estudiantes	-Diferente material didáctico.
28 de Enero de 2019	Jugando sin Juguetes	Fortalecer la recursividad en los niños a la hora de salir de la cotidianidad	Estudiantes	
4 de Febrero de 2019	El día de los bloques	Afianzar la dimensión cognitiva en los niños y niñas	Estudiantes	-Bloques de plástico y de madera
11 de Febrero de 2019	Jugando con las palabras	Potenciar la dimensión comunicativa en los niños y niñas	Estudiantes	-Títeres -Disfraces -Cuentos
18 de Febrero de 2019	Jugando a ser artistas	Estimular la dimensión artística y comunicativa de los niños y las niñas ofreciendo diversas posibilidades de expresión y diversión	Estudiantes	-Micrófono -Bafle -Elementos de juego de roles
25 de Febrero de 2018	Poniendo a prueba las	Aplicar las metodologías lúdicas que cada docente ha consultado	Docentes Niños y niñas	-El material que requiera cada docente de

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

	metodologías lúdicas	con los diversos grupos de la Institución.		acuerdo a su metodología lúdica
4 de Marzo de 2019	Enviando Juegos a Casa	Comprometer a las familias de los niños y niñas con el acompañamiento en el momento del juego en casa.	Padres de familia Niños y niñas	-juegos didácticos del paquete "Pisotón programa de desarrollo psicoafectivo"
11 de Marzo de 2019	Día del deporte	Dar un lugar importante a la dimensión corporal en la etapa inicial de los niños y las niñas.	Estudiantes	-Elementos deportivos como aros, lazos y pelotas
18 de Marzo de 2019	Démosle ritmo al juego	Estimular elementos clave de la dimensión corporal como el equilibrio, coordinación, y la escucha para desarrollar diversos movimientos	Estudiantes	-Video Bean -Bafle
25 de Marzo de 2019	Twister	Ofrecer un espacio de sana interacción entre los niños y niñas mientras fortalecen sus 7 dimensiones	Estudiantes	-Juego didáctico Twister
29 de Marzo de 2019	Juegos tradicionales	Vincular a los padres de familia con los juegos tradicionales que son tan familiares para ellos y con los cuales se pueden sentir más cómodos para compartir con sus hijos.	Padres de familia Estudiantes	-elementos que requieran los padres para sus juegos tradicionales.
3 de Abril de 2019	Festival denominado "vamos todos a jugar"	Mostrar a los padres de familia la efectividad del proyecto efectuado	Padres de familia Estudiantes Docentes	-Video Beam -Material didáctico

5.7 Cronograma

Tabla 5. Cronograma De Actividades

FASE	FECHA	ACTIVIDAD
Sensibilización	29 de Octubre de 2018	Cartelera informativa
	6 de Noviembre de 2018	Cuaderno comunicador
	11 de Noviembre de 2018	Cuento inventado
Capacitación	19 de Noviembre de 2018	Cuaderno viajero
	26 de Noviembre de 2018	Jornada de capacitación a padres
	3 de Diciembre de 2018	Nuevas posibilidades de Juegos
	14 de Enero de 2019	Creación de juguetes con material del Medio
	21 de Enero De 2019	Invitación a padres a tarde de juegos con sus hijos
	28 de Enero de 2019	Jugando sin Juguetes

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Ejecución	4 de Febrero de 2019	El día de los bloques
	11 de Febrero de 2019	Jugando con las palabras
	18 de Febrero de 2019	Jugando a ser artistas
	25 de Febrero de 2018	Poniendo a prueba las metodologías lúdicas
	4 de Marzo de 2019	Enviando Juegos a Casa
	11 de Marzo de 2019	Día del deporte
	18 de Marzo de 2019	Démosle ritmo al juego
	25 de Marzo de 2019	Twister
	29 de Marzo de 2019	Juegos tradicionales
Proyección	3 de Abril de 2019	festival denominado “vamos todos a jugar

5.8 Informe De Cada Actividad

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta.

Nombre de la actividad: Cartelera informativa

Informe del desarrollo de la actividad: Semanalmente, en la sala de profesores el equipo investigador se dispuso de una cartelera que contuviera conceptos claves sobre lo que es el método lúdico y la manera como se puede aplicar; dentro de los conceptos dispuestos se expuso el de Manu Sánchez Montero Un Maestro ganador del premio “El juego en la Escuela” en el año 2015, el cual tiene la metodología del aprendizaje basado en juegos. Como este autor se presentaron muchos otros recursos como la página “Mi sala amarilla”, “Canal YouTube escolar sobre juegos de mesa” etc., donde los maestros podían ingresar a buscar nuevas maneras de jugar con sus niños y niñas en el aula. Las carteleras siempre tenían un color llamativo o una pregunta de interés que motivaban a los maestros a acercarse a leer sobre lo que estaba allí.

Evaluación: Inicialmente, las docentes más adultas se mostraban desinteresadas por detenerse a leer las carteleras, por temas de tiempo y un poco de poca motivación para calificarse, sin embargo poco a poco las docentes que si leían las carteleras iban pasando la voz sobre los recursos que encontraban en las bibliografías o el mismo texto que se exponía lo que hizo que cada vez más maestras se interesaran por la información allí dispuesta, y esperaran algo inquietas por nuevos conceptos y apoyos pedagógicos.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Identificación: Estefanía Montoya- Elizabeth Jiménez

Nombre de la actividad: Cuaderno comunicador

Informe del desarrollo de la actividad: Para dar inicio con el proceso de intervención fue necesario informar a los padres de familia sobre las actividades que se iban a poner en marcha ya que gran parte de ellas los incluían a todos como núcleo familiar, fue por esto que se envió una nota informativa en donde se les presento la posibilidad de aprender un poco más sobre el juego con sus hijos para cambiar un poco la forma como veían y aplicaban el juego en casa; todas las notas informativas debían tener la firma del padre de familia como constancia de haberla leído y al mismo tiempo como compromiso con las actividades que requirieran de su corresponsabilidad..

Evaluación: Se obtuvo una respuesta positiva por parte de los padres de familia en donde la gran mayoría formo con gran responsabilidad las notas enviadas y expresando de forma verbal a las maestras su deseo de participar de las actividades que se propusieran a lo largo de la intervención.

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Cuento inventado

Informe del desarrollo de la actividad: se les presento a los niños y las niñas un cuento inventado por la docente llamado “ Un pueblo Feliz” esta historia fue basada con las imágenes de un cuento real del gusto de los niños y las niñas lo que hizo que se conectaran de manera directa con la lectura, sin embargo al escuchar otra historia que tanto les gustaba empezaron a inquietarse sobre cómo podían ayudar al personaje del pueblo a aprender a jugar de maneras

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

diferentes, el cuento se presentó al aire libre para que todos los niños y las niñas se conectaran de una manera más natural.

Evaluación: El formato del cuento fue propicio para que los niños y las niñas sintieran conexión con la historia a presentar y que reflexionaran sobre las posibilidades de juegos que pueden experimentar en su casa, jardín, parque etc. así mismo fue importante llevar a los niños y las niñas a otro contexto fuera del aula para leer la historia para que de este modo crear un ambiente de aprendizaje diferente.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 1

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Cuaderno viajero

Informe del desarrollo de la actividad: Se entregó un cuaderno en blanco a una de las docentes de la institución iniciando por la coordinadora del CDI quien tenía la tarea de plasmar algo significativo, nuevo o novedoso sobre las metodologías lúdicas, con el fin de retroalimentar a las demás compañeras, cada semana se compartía la información plasmada en grupo y se entregaba el cuaderno a una docente diferente hasta que todas hubiesen plasmado algo en dicho cuaderno.

Evaluación: la estrategia del cuaderno viajero funciono desde el comienzo donde la coordinadora motivo a las demás docentes a investigar un poco más sobre lo que hacían en el día a día que era jugar; las docentes se apoyaron mucho en la información y los recursos que se ponían en la cartelera informativa para poder investigar cuando les tocaba el turno de escribir en el cuaderno viajero, algunas apoyaban sus aportes con imágenes o una pequeña reflexión lo que alimentaba de manera significativa la estrategia.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Identificación: Estefanía Montoya Vargas – Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Jornada de capacitación a padres

Informe del desarrollo de la actividad: Se convocó a algunos estudiantes de la licenciatura en preescolar de la universidad de Antioquia y en educación física de la universidad católica de oriente con el fin de que realizaran una charla a los padres de familia sobre la importancia del juego en la primera infancia y algunas ideas de juegos sencillos que puedan implementar en casa con sus hijos.

Evaluación: La asistencia de los padres de familia no fue la esperada para esta primera reunión de capacitación y formación, sin embargo, los practicantes de la universidad de Antioquia y de la universidad católica de oriente brindaron una charla pertinente con recursos prácticos sobre juegos para las familias en sus contextos rurales.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 2

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Nuevas posibilidades de Juegos

Informe del desarrollo de la actividad: Los niños y las niñas ingresaron a su sala de desarrollo y encontraron juegos de mesa y otras herramientas lúdicas rompecabezas de madera, letras con imanes etc. con las cuales podían interactuar de manera libre mientras conocían otros elementos con los cuales podían divertirse.

Evaluación: La curiosidad hizo que los niños y las niñas empezaran a interactuar con los elementos dispuestos de una manera exploratoria hasta que finalmente se divirtieron con cada elemento imaginando nuevas formas de jugar, intentando crear animales y formas nuevas con los

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

rompecabezas de madera, buscando las letras que componían su nombre, entre otra desarrollando de manera inconsciente su dimensión cognitiva, comunicativa, socio afectiva y corporal.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 3

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta.

Nombre de la actividad: Creación de juguetes con material del Medio

Informe del desarrollo de la actividad: A partir del proyecto que se estaba efectuando durante este periodo sobre los medios de transporte se motivó a los niños y las niñas a construir con material del medio algunos juguetes que fueran medios de transporte como bracos, carros, motos, etc. Para esta actividad se necesitó del compromiso de las familias quienes enviaron el material reutilizable con el que los niños y las niñas construyeran cada juguete; de este modo los niños y las niñas lograron dejar para el CDI unos divertidos y novedosos medios de transporte.

Evaluación: La actividad se ejecutó de manera satisfactoria ya que los niños y las niñas ya tenían la motivación con el tema de los medios de transporte por lo cual querían todo el tiempo estar creando cosas diferentes, en esta actividad se visibilizaron todas las dimensiones ya que todos interactuaban entre ellos fueron creativos, respetuosos y se preguntaban por el origen de las cosas además utilizaron al máximo su motricidad fina para la construcción de cada juguete.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 4

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez

Nombre de la actividad: Invitación a padres a tarde de juegos con sus hijos

Informe del desarrollo de la actividad: Se citaron a las familias de los niños y las niñas para que compartirán una tarde de juegos dentro de CDI, en el espacio se tenía preparado un carrusel

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

de juegos como el lazo, rondas infantiles, modelados con plastilina, la rana etc. M los padres de familia junto con sus hijos pasaban por las bases que más les llamaba la atención sin imponerles que debían pasar por todas las actividades lúdicas, para finalizar cada familia se presentaba con las demás familias y expresaban que aprendizajes o recursos de juegos se llevaban a casa.

Evaluación: Para este segundo llamado a participar a las familias la respuesta fue mucho más satisfactoria ya que la gran mayoría de acudientes y adultos significativos asistieron a este encuentro puesto que sabían que si no lo hacían sus hijos estarías participando solos de esta actividad, fue una gran oportunidad para que los padres de familia se conocieran entre si y para fortalecer la dimensión socio afectiva, espiritual y ética de sus hijos e hijas.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 5

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez

Nombre de la actividad: Jugando sin Juguetes

Informe del desarrollo de la actividad: Para la ejecución de esta actividad fue necesario desplazarse con los niños y las niñas para la zona verde llamada el bosque, un espacio rodeado por árboles y naturaleza, nada de materiales concretos ni estructurados, en este espacio se les dio la libertad a los niños y niñas para que jugaran a lo que ellos quisieran: con su cuerpo, con las hojas con los arboles etc., los niños y las niñas se sintieron tan libres que inmediatamente empezaron a crear sus propios juegos por grupos hasta llegar a un tronco de árbol caído en donde se reunieron todos juntos a jugar al “autobús”

Evaluación: Al terminar la actividad se pudo anotar que se cumplió el objetivo de la misma ya que los niños y las niñas lograron encontrar la manera de divertirse sin necesidad de tener un juguete estructurado o terminado en sus manos y en esta ocasión divertirse muchísimo más que cuando tiene un robot o una espada de juguete en sus manos; los niños y las niñas fortalecieron al

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

máximo su dimensión artística, socio afectiva cognitiva y corporal por todas las actividades que realizaron a partir de su espontaneidad.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 6

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: El día de los bloques

Informe del desarrollo de la actividad: Se quiso aprovechar la motivación de los niños hacia los materiales de encaje y construcción y se programó una actividad donde los niños y las niñas solo interactuaban con estos elementos, siguiendo algunas instrucciones: la primer instrucción era clasificar los bloques y arma todo según su color, luego clasificarlos según su tamaño y forma, posteriormente se les pidió que construyeran la torre más alta y por último se les dio la posibilidad de que construyeran lo que ellos quisieran.

Evaluación: se pudo observar la manera tan positiva en la que los niños y las niñas respondieron a esta actividad participando activamente de cada instrucción dada, lo que más les motivaba era su deseo de competir con el compañero y terminar lo más rápido que pudieran, pero para ello también debían concentrarse y pedir ayuda de sus amigos en el caso de la torre más alta, aunque los niños y las niñas solo creen que hacen uso de su dimensión cognitiva en estas actividades se ven inversas la dimensión comunicativa, ética, artística socio afectiva por el tema de la relación entre pares.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 7

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez

Nombre de la actividad: Jugando con las palabras

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Informe del desarrollo de la actividad: por medio de esta actividad se pretendía que los niños y las niñas hicieran uso de la palabra, la imaginación y la expresión de una manera divertida y novedosa, para ello contamos con el apoyo de la biblioteca pública municipal y su estrategia “la carreta de leer” en donde asistieron unas talleristas a presentarles la literatura a los niños y las niñas de una manera más novedosa y divertida, jugando para decir cada uno su nombre, bailando los cuentos y haciendo muecas para expresar lo que cada niño y niña sentía con cada historia que las galeristas le presentaban.

Evaluación: Los niños y las niñas siempre disfrutaban una visita nueva, un rostro diferente o una actividad presentada de otro modo puesto que oxigena el ambiente educativo en el que están inmersos día a día, es por ellos que la visita de la carreta de leer les permitió vivir la literatura como un juego divertido a partir del cual podían divertirse con cada palabra dicha o gesto realizado expresando así sus emociones sentimientos y pensamientos.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 8

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Jugando a ser artistas

Informe del desarrollo de la actividad: Se Dio inicio a esta actividad invitando a los niños a personificarse y convertirse en unos artistas realmente para que el juego de roles estuviera inmerso de principio a fin y que los niños no confundieran esta actividad de juego con una simple actividad artística sin diversión, se les puso gorros y delantales de pintores y escultores para luego presentarles los elementos con los que iban a interactuar que eran jeringas llenas de pintura, arcilla, plastilina casera etc., los niños y las niñas pasaban por cada elemento cada que

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

ellos quisieran y las docentes iban pasando preguntándole a cada artista que estaba construyendo y porque quiso representar dicho elemento.

Evaluación: Los niños y las niñas asumieron su rol de artistas de una manera divertida y activa, la mayoría de ellos se concentraron más jugando a ser escultores con la plastilina casera, aunque la pintura en las jeringas como no se había presentado nunca antes de ese modo les gustó muchísimo y lograron una creación artística llena de mucho color; de este modo la dimensión artística, corporal y comunicativa fueron las protagonistas.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 9

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta.

Nombre de la actividad: Poniendo a prueba las metodologías lúdicas

Informe del desarrollo de la actividad: para esta actividad se observó la manera como dos de las agentes educativas aplicaba sus metodologías lúdicas con su grupo de niños y niñas, una de ellas se atrevió a implementar el juego de roles como un medio para captar la atención de los niños y las niñas y transmitirles el conocimiento de la paltas de una manera divertida; mientras que la otra docente se basó en una metodología más naturalista utilizando elementos del medio para ejecutar un juego, cabe resaltar que esta segunda docente tenía a cargo un grupo de niños y niñas de 2 años por lo que el reto fue mucho más grande por el ciclo vital de su grupo.

Evaluación: Las docentes a quienes se les observo la aplicación de las metodologías lúdicas son madres comunitarias que en un principio se negaban al proceso de cualificación personal y profesional por este motivo el hecho de que se atrevieran a cambiar su manera tradicional de jugar con su grupo de niños y niñas fue un gran avance para el proyecto de investigación que se adelanta.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 9

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez

Acosta

Nombre de la actividad: Enviando Juegos a Casa

Informe del desarrollo de la actividad: Apoyados del material de PISOTON programa de desarrollo pisco afectivo se articuló la literatura con el juego enviando a cada familia un juego que abarcaba diversas temáticas sobre crianza humanizada, comunicación asertiva entre otros, todos los juegos tenían los recursos necesarios para que la familia los aplicara y para identificar que las familias si estaban cumpliendo con su tarea de realizar los juegos se les solicito que enviaran una pequeña reflexión sobre cómo se sintieron jugando en familia.

Evaluación: las familias se mostraron corresponsables a la hora de aplicar los juegos enviados en casa, aunque no siempre registraban su experiencia en los cuadernos comunicadores, sino que preferían contarles a las docentes de manera verbal como les había parecido la actividad, o los mismos niños dentro de sus conversatorios guapes en el aula contaban como jugaron en casa lo que daba cuenta que si se estaban realizando estas actividades.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 10

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez

Nombre de la actividad: Día del deporte

Informe del desarrollo de la actividad: para esta actividad se preparó un espacio con diversos elementos de expresión corporal como los aros, las pelotas, los lazos, los bolos y las raquetas, todos estos elementos estuvieron ubicados al aire libre con el fin de que los niños y las niñas se

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

pudieran desenvolver con mayor libertad por el espacio; dentro de las actividades propuestas la que más disfrutaron fue la de los aros por la infinidad de movimientos y juegos que podían realizar con este elemento como salta, mover la cintura, jugar al tren lanzarlo etc.

Evaluación: Esta fue una de las actividades que más disfrutaron los niños y las niñas ya que como se ha mencionado antes por el ciclo vital en el que se encuentran desean todo el tiempo que sus actividades estén enfocadas al movimiento, la energía y la libre expresión de su cuerpo, lo significativo fue que nos solo desarrollaron o potenciaron su dimensión corporal sino también su dimensión cognitiva al imagina nuevas formas de jugar con los elementos y la socio afectiva y ética al relacionarse con el otro de una manera acertada y respetuosa.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 11

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta.

Nombre de la actividad: Démosle ritmo al juego

Informe del desarrollo de la actividad: Para desarrollar esta actividad se adecuó un espacio con video vean, con el fin de proyectar algunas canciones que tenían coreografías del agrado de los niños tales como “ el baile de los animales”, “ la patita lulú”, “el baile de la ranita” “osito gominola”, entre otras, también se adecuaron luces de neón para que se pudieran apagar las luces tradicionales y los niños y niñas pudieran bailar libremente, observando sus prendas de colores llamativos, las docentes se personificaron con un vestuario colorido para bailar al ritmo de la música y acompañar a los niños y niñas.

Evaluación: Como todas las actividades planeadas se pensaron en pequeños tips que hicieran de ellas algo diferente y no la habitual actividades ejecutada con sus maestras anteriormente, en este caso el video vean y las luces neón fueron dos elementos novedoso que hicieron que los niños y

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

las niñas pudieran jugar con su cuerpo de una manera más divertida y feliz además que lograran aspectos tan importantes como la ubicación en el tiempo y en el espacio cuando se apagaron las luces dando cuenta de que con el baile no solo desarrollan su dimensión corporal sino que también está inmersa su dimensión comunicativa y cognitiva.

Evidencias: Ver Anexo fotográfico 12

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Twister

Informe del desarrollo de la actividad: Esta actividad se ejecutó llevando un tapete del conocido juego “twister” donde los niños y las niñas debían ubicar las extremidades de su cuerpo en determinado color según como lo indicara la ruleta; el primer paso para la ejecución de la misma fue explicar las reglas de este juego para que todos los niños y las niñas se pudieran divertir y no lastimar a uno de sus compañeros, luego de delego a un representante para que se encargara de observar que ningún niño incumpliera las reglas y para que girara la ruleta, en un comienzo los niños se tomaron la dinámica como algo muy simple y básico pero al aumentar el número de participantes el grado de complejidad fue aún mayor lo que los hizo motivarse a seguir jugando.

Evaluación: Uno de los aspectos más relevante de esta actividad fue la manera como los niños y las niñas interiorizaron las reglas del juego para poder participar activamente del mismo y para no lastimar a sus compañeros, siguieron instrucciones de una manera tranquila, sin adelantarse a las instrucciones y ayudaban a su compañeros cuando veían que se les dificultaba poner su mano o su pie en algún color lo que ratifico el desarrollo de la dimensión socio afectiva y ética pero también corporal y cognitiva.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Identificación: Estefanía Montoya Vargas – Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Juegos tradicionales

Informe del desarrollo de la actividad: para el desarrollo de esta actividad que fue una de las ultimas que involucraba la participación de os padres de familia fue necesario retroceder en el tiempo y buscar nuevamente esos juegos tradicionales con los que se divertían los adultos hace algún tiempo como el catapiz, el todos ponen, el naipe entre otros; de este modo los padres de familia al sentirse identificados con estos elementos asumieron el rol de liderar los mismos con sus hijos y demás padres de familia.

Evaluación: El conocer las raíces de cada familia y hacerle ver que algo tan sencillo como lo es un juego tradicional hace parte de nuestra cultura, de nuestra esencia hace que reconozcamos gran parte de las visiones de cada familia frente al juego; esta actividad permitió tocar la parte más sensible de los padres de familia, esa que incluso ellos creían que ya no estaba, fue revivir la diversión lejos de una pantalla, de una consola o de una muñeca.

Identificación: Estefanía Montoya Vargas- Elizabeth Jiménez Acosta

Nombre de la actividad: Festival “Vamos todos a jugar”

Informe del desarrollo de la actividad: Los padres de familia asistieron a la cita programada por el equipo investigador en donde se les presentarían los avances obtenidos a partir del proyecto ejecutado “ el juego y la integralidad del niño” para ellos se proyectaron algunas imágenes de las actividades lúdicas más significativas realizadas con los niños y las niñas y a la vez con las maestras, una de las familias compartió con todo el público en general su experiencia

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

con los juegos enviados a casa y por último se ofrecieron diversos juegos para compartir entre grandes y pequeños.

Evaluación: Se resalta el compromiso de las familias para asistir a este último encuentro que para el equipo investigador fue uno de los más importantes, las agentes educativas del centro de desarrollo infantil reconocieron la importancia de tener unas planeaciones as intencionadas a la hora de implementar los juegos con sus niños y niñas y lo compartieron públicamente lo que fue significativo para todos, las familias que compartieron su experiencia con los juegos enviados a casa dieron cuenta de que si se comprometieron con su parte de corresponsabilidad frente al proyecto.

5.9 Conclusiones

- Se concluye que, a partir de la intervención realizada los niños y las niñas desarrollan con más conciencia todas sus dimensiones frente a un mismo juego, siempre y cuando este último tenga una intencionalidad basada en sus intereses e inquietudes.
- Se puede concluir que la familia cumple un papel determinante a la hora de darle un valor agregado al tema del juego en la primera infancia, además, es importante resaltar que mientras más corresponsables sean con los procesos de crecimiento y desarrollo de sus hijos, más acertada será su visión frente a la importancia del juego.
- El equipo investigador concluye que, las docentes del centro de desarrollo infantil han cambiado su visión frente al desarrollo del juego en todas las dimensiones del desarrollo, tienen más dominio del tema de las metodologías lúdicas y planean con mayor objetividad.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- Se concluye que todo tipo de juegos fortalecen las 7 dimensiones de desarrollo de los niños y las niñas ya que el juego es transversal a la integralidad del niño, causando a su vez gran placer y felicidad.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

5.10 Referencias

Alcaldía Bogotá. (2006). Recuperado el 2017 de marzo de 2017, de Alcaldía Bogotá:

<http://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=22106>

Aristizábal, O. P. (12 de enero de 2013). Universidad de Caldas. Recuperado el 11 de septiembre de 2015, de Universidad de Caldas: <http://www.ucaldas.edu.co/portal/importancia-de-la-recreacion-en-nuestra-vidas/>

Berrio, M. A., & Carreazo Torres, Y. (2016). Obtenido de

<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>

Certain, L. J. (2014). Guía Básica sobre la Educación infantil en Colombia. Bogotá: Copyright.

Chiappe, S. M. (2013). Recuperado el 09 de SEPTIEMBRE de 2018, de

<http://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/24497/21461417.pdf;jsessionid=AFEAA7421FB7B4C8488151AE0E555767?sequence=1>

Constitución Política De Colombia. (5 de febrero de 1991). Recuperado el 08 de Marzo de 2017, de Constitución Política De Colombia: <http://www.constitucioncolombia.com/titulo-2/capitulo-2/articulo-44>

De cero a siempre. (30 de Octubre de 2012). Recuperado el 07 de Marzo de 2017, de De cero a siempre: [http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/2.De-Entornos-que-](http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/2.De-Entornos-que-Promueven-el-Desarrollo-Convivencia-en-Paz-y-Armonia-con-el-Ambiente-resumen.pdf)

[Promueven-el-Desarrollo-Convivencia-en-Paz-y-Armonia-con-el-Ambiente-resumen.pdf](http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/2.De-Entornos-que-Promueven-el-Desarrollo-Convivencia-en-Paz-y-Armonia-con-el-Ambiente-resumen.pdf)

Educación Bogota . (s.f.). Recuperado el 07 de Marzo de 2017, de Educación Bogota:

http://www.educacionbogota.edu.co/archivos/Educacion_inicial/Primer_ciclo/Lineamiento_Pedagogico.pdf

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

einnova. Recuperado el 2015 de Octubre de 29, de einnova: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php>

El colombiano. (11 de Noviembre de 2014). Recuperado el 10 de Marzo de 2017, de El colombiano: <http://www.elcolombiano.com/negocios/finanzas/en-colombia-las-mujeres-ganan-20-por-ciento-menos-que-los-hombres-LY472296>

Farfán, G. M. (2012). Repositorio Universidad San Ignacio De Loyola . Recuperado el 09 de SEPTIEMBRE de 2018, de Repositorio Universidad San Ignacio De Loyola : http://repositorio.usil.edu.pe/bitstream/123456789/1194/1/2012_Gastiabur%C3%BA_Programa%20-Juego%2C%20coopero%20y%20aprendo-%20para%20el%20desarrollo%20psicomotor%20de%20ni%C3%B1os%20de%203%20a%C3%B1os%20de%20una%20IE%20del%20Callao.pdf

Fernández,(2011). Análisis Factorial. En S. d. Fernández, Análisis Factorial (págs. 3-34). Madrid : Universidad Autónoma de Madrid .

García, B. A. (2016). Incidencia del juego en la enseñanza- aprendizaje de las matemáticas . El Peñol Antioquia: Uniminuto.

Garteiz, J. M. (13 de Mayo de 2009). My Coach. Recuperado el 21 de Marzo de 2017, de My Coach: <http://www.mycoach.es/2009/05/13/etapas-del-aprendizaje/>

Gomez, D. M. (2016). Los juegos de mesa como motivación para la lectura y escritura en los niños y niñas. La Unión Antioquia: Uniminuto.

Gómez, H. (Octubre de 1999). Efdeportes. Recuperado el 10 de septiembre de 2015, de Efdeportes: <http://www.efdeportes.com/efd16a/juegr.htm>

Grellet, C. (Octubre de 2000). Unesco. Recuperado el 15 de Marzo de 2017, de Unesco: <http://unesdoc.unesco.org/images/0012/001213/121323So.pdf>

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- Groos, K. (2008). El Juego Como Escuela De Vida. Recuperado el 07 de Marzo de 2017, de El Juego Como Escuela De Vida: file:///C:/Users/eli53_000/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEscuelaDeVida-2774872.pdf
- Gutiérrez., F. d., Olivas Falcón, Y., & Cruz Moreno., I. (2013). Obtenido de <http://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>
- Huizinga, J. (2005). El Juego y la Cultura. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- Humanium. (1959). Recuperado el 07 de Marzo de 2017, de Humanium: <http://www.humanium.org/es/declaracion-1959/>
- ivanik. (s.f.). Recuperado el 2015 de Octubre de 29, de ivanik: <http://www.ivanik.com.ar/shop/detallenot.asp?notid=1057>
- Jaramillo, L. (2007). Concepción de Infancia. Zona próxima, 110-123.
- Ley 115 Ministerio de Educación. (1994). Recuperado el 8 de Marzo de 2017, de Ley 115 Ministerio de Educación: http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Luz Aida Muriel Acevedo, M. L. (2016). Sistematizacion De la experiencia de intervencion jugando disfruto y aprendo. Envigado: Uniminuto.
- McMillan, J. H., & Sally, Schumacher. (2005). Investigación Educativa. Madrid: Pearson.
- Millan, C. G. (1987). Juegos y Educación Física. Madrid: PEARSON EDUCACION. Recuperado el 06 de Marzo de 2017, de Juegos y Educación Física .
- Ministerio de educación. (04 de Abril de 2014). Recuperado el 2017 de Marzo de 2017, de Ministerio de educación: http://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (09 de Febrero de 2009). Recuperado el 08 de Marzo de 2017, de Ministerio de Educación Nacional : http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-182816_archivo_pdf_decreto_366_febrero_9_2009.pdf

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Nacional, M. D. (03 de Diciembre de 2007). Política pública nacional de primera infancia.

Recuperado el 23 de octubre de 2017, de política pública nacional de primera infancia:

http://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf

Nacional, M. D. (2013). Fundamentos Políticos Técnicos y De Gestión. En M. D. Nacional, Fundamentos Políticos Técnicos y De Gestión (págs. 109-282). Bogotá: Imprenta Nacional .

Pérez, G. (1994). Investigación Cualitativa: retos e interrogantes, Volumen 2. Madrid: La Muralla.

Psicología de Desarrollo. (22 de Marzo de 2010). Recuperado el 07 de Marzo de 2017, de Psicología de Desarrollo: <http://psicotemass.blogspot.com.co/2010/03/teorias-de-la-adolescencia-stanley-hall.html>

RINCON, A. F. (08 de Abril de 1996). El tiempo. Recuperado el 10 de Septiembre de 2015, de El tiempo: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-324461>

Rodrigo Parra Sandoval, F. P. (2006). Tres Talleres: hacia una pedagogía de la investigación etnográfica en la escuela . En F. P. Rodrigo Parra Sandoval, Tres Talleres: hacia una pedagogía de la investigación etnográfica en la escuela (págs. 30-257). Bogota : Convenio Andres Bello .

Ruiz, A. C. (2016). El juego y la ludicacommo estrategia pedagogica en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura . Bello: Uniminuto.

Tripero, A. (2011). E- Innova BUCM. Recuperado el 07 de 03 de 2017, de E- Innova BUCM: <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.WL8Y12eF7IU>

UNESCO. (1980). El niño y el Juego. Parias- francia: ISBN 92-3-301658-.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Universidad Nacional de Colombia. (2011). Recuperado el 13 de Marzo de 2017, de Universidad Nacional de Colombia:

<http://www.revistas.unal.edu.co/index.php/historelo/article/view/12267/42548>

Valerio, M. (2012). Cerebros como Esponjas. El Mundo, 2.

5.11Anexos

5.11.1 Anexo 1 Diarios de Campo

Diario De Campo 1

Fecha:

Grupo: pequeños científicos 4 a 5 años

Nombre De La Docente: Estefanía Montoya

Nombre De La Actividad: Reconozco mi nuevo espacio (adaptación)

Descripción De La Actividad: se inicia la actividad con la lectura de un cuento llamado Pisotón va al colegio con el cual se pretendía que los niños y las niñas se sintieran identificados con el proceso de duelo por el que están pasando al dejar la casa y llegar a un espacio nuevo; en este ejercicio estuvieron más concentradas las niñas que los niños, pues el llanto y los demás distractores les impidieron concentrarse en la lectura del cuento; posteriormente se tenía un juego dirigido en donde se pretendía que los niños y niña siguiendo las instrucciones de la docente hicieron construcciones primero con 3 luego con 5 y por ultimo con 6 bloques, y aunque al ver el material didáctico la mayoría del grupo se sintió motivado se observó que muchos empezaron a utilizar sus juegos a su modo y olvidaron las instrucciones dadas, por lo cual decidí cambiar la idea de la actividad y proponer que construyeran lo que ellos quisieran con las fichas que desearan. Poco a poco pude observar como el llanto había desaparecido de los niños más

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

angustiados y como poco a poco empezaron a relacionarse entre ellos mismo, pidiendo bloques prestado o trabajando de a 2 y 3 amiguitos en una misma construcción.

A partir de esto pude observar un juego cooperativo que no tenía en mente que se podría dar; hablando de casos puntuales se pudo observar como Emiliano y Álvaro José al principio empezaron a correr por todo el salón, pateando los bloques e inclinándose más por estar corriendo y moviéndose que estar estático, pero al observar las construcciones que lograban sus compañeros y el estímulo que yo les daba, empezaron a moverse por el espíritu de competencia para lograr creaciones grandes y vistosas como las de sus compañeros; finalmente se les brindo un estímulo verbal a todo el grupo por las construcciones y el juego cooperativo realizado y se les motivo a que para el próximo día exploraríamos otro material didáctico con el cual podrían explorar de manera más libre.

Dificultades Encontradas En El Desarrollo De Las Actividades Tanto Internos Como Externos:

Una de las principales dificultades al iniciar la actividad fue que la angustia de algunos niños y niñas hacia que los demás compañeros que estaban tranquilos también empezaran a llorar y el grupo se descontrolara y por otro lado la actitud de Emiliano y Álvaro José de querer “sabotear” la actividad fue una situación que requiere de una comunicación asertiva y actividades del gusto de ellos que los invite a unirse al ejercicio en vez de hacer otras actividades.

Estrategias Empleadas En La Solución De Las Mismas:

El presentar el material didáctico fue la mejor decisión y tanto para tranquilizar a los niños angustiados como para que los demás compañeros que estaban dispersos se unieran además el estar acompañando mas no interfiriendo fue importante ya que los niños e sentían felices al

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

escuchar mi voz de aliento, pero no querían seguir mis instrucciones de cómo manejar los bloques.

Elementos Para Resignificar La Práctica Pedagógica:

Considero que por estar en tiempo de adaptación aun no es conveniente presentarles actividades pasivas como la lectura de un cuento y que fue un poco acelerado planear actividad de seguimiento de instrucciones en un juego por lo cual para mis próximos encuentros voy a propiciar más espacios de exploración libre y autónoma no solo del material didáctico sino de los espacios como tal en donde los niños y niñas puedan crear sus propios juegos y experiencias de aprendizaje.

Diario De Campo 2

Fecha:

Grupo: Pre-jardín

Nombre De La Docente: Estefanía Montoya

Nombre De La Actividad: Acompañamiento a docente Sandra de pre-jardín

Descripción De La Actividad: El día de hoy realice el apoyo pedagógico a la docente Sandra quien tiene a cargo un grupo de pre jardín y está trabajando el proyecto de los dinosaurios, mi función consistía en apoyar a la docente Sandra en la actividad principal donde los niños y las niñas realizaron una búsqueda de un dinosaurio siguiendo algunas huellas que se habían pegado con antelación; dentro de las intencionalidades de la planeación de la docente Sandra nos e hacia evidente el juego como una estrategia de alcanzar la actividad sin embargo los mismos niños la impusieron dentro de la misma.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Pude observar como los niños antes de iniciar el recorrido mencionaron “juguemos a los detectives” para seguir las huellas otro dijo “no a los exploradores que son los que exploran en el bosque donde viven los dinosaurios” y siguiendo estas premisas se dedicaron a seguir las huellas, durante el recorrido saltaron sobre las huellas, cantaron canciones de dinosaurios y al encontrar el mismo sintieron gran asombro y felicidad.

Dificultades Encontradas En El Desarrollo De Las Actividades Tanto Internos Como

Externos:

Considero que en lo observado una dificultad fue el papel pasivo que asumió la docente en una actividad de la que se hubiese podido extraer grandes experiencias y aprendizajes, pero había que respetar su planeación aun sintiendo muchas ganas de intervenir

Estrategias Empleadas En La Solución De Las Mismas:

Trate de incluirme como docente de apoyo en la actividad que propusieron los mismos niños para que no se perdiera la motivación que ellos mismos se habían implantado dentro del ejercicio de los dinosaurios.

Elementos Para Resignificar La Práctica Pedagógica:

Al terminar mi actividad de observación pude constatar que si bien la actividad fue satisfactoria y el tema de los dinosaurios fue de gran motivación para los niños y las niñas; si se hubiese pensado más desde el juego personificando a los niños y niñas como detectives o exploradores y se les hubiese facilitado lupas o se hubiese integrado la docente con los niños y niñas en un juego de roles la actividad pudo ser más significativa para todos

Diario De Campo 3

Fecha:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Grupo: pequeños científicos 4 a 5 años

Nombre De La Docente: Estefanía Montoya

Nombre De La Actividad: Cocineritos

Descripción De La Actividad:

Para esta actividad se había solicitado con antelación que los niños y las niñas en compañía de sus familias construyeran un gorro de panaderos ya que este día realizaríamos mazapanes; lo primero que realice fue que yo como agente educativa también me personifique como panadera para que los niños y las niñas me hicieran y me sintieran como una participante más de la actividad, al observarme los niños se sintieron asombrados y más conectados con la actividad; luego pasamos a realizar la presentación de los ingredientes que componen un mazapán con la leche en polvo, el azúcar, la lecherita y las anilinas, les dispuse todos los elementos de la cocinita y entre todos en rol de cocineritos empezamos a integrar los ingredientes, los niños y niñas siguieron instrucciones a la hora de decir que ingrediente verter de primera y cual de segunda, así mismo se pudo evidenciar como su motricidad fina se iba fortalecido por medio de amasado y el manipular elementos tan pequeños de la cocinita de juguete, mostraron solidaridad con los compañeros a los que la masa les quedaba pegajosa y les ayudaban a que quedara más compacta pidiéndome más leche en polvo o más azúcar; por ultimo entre todos hicimos un compartir de los mazapanes preparados y llevamos a las otras aulas puesto que había mucho y no podíamos comerlo todo

Dificultades Encontradas En El Desarrollo De Las Actividades Tanto Internos Como

Externos:

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Al final quedo demasiada cantidad de mazapanes y los niños querían comerlo todo, sin tener en cuenta que debíamos comer el almuerzo después de la actividad; adicional a ello hubo un poco de desorden a la hora de lavarnos las manos y quitarnos todo el dulce que teníamos

Estrategias Empleadas En La Solucion De Las Mismas:

Decidí invitar a los niños y niñas a que pasáramos por los otros salones compartiendo bolitas de los mazapanes que habíamos preparado para que todos supieran a lo que habíamos jugado y preparan lo dulce de nuestros mazapanes; en el momento del lavado de manos me dirijo a una de las auxiliares pedagógicas para que me apoyara en este momento y que existiera más orden.

Elementos Para Resignificar La Práctica Pedagógica:

El Día de hoy me sentí muy cómoda con los niños y las niñas y por un momento pude despreocuparme de ser quien dirigiera la actividad o del reguero que podrían hacer los niños y me dedique a jugar con ellos, a disfrutar el contacto con los ingredientes y emocionarme con todos los sentidos que estimulaba como lo estaban haciendo ellos; pude constatar que solo con un juego de roles los niños estimulan su dimensión corporal con la motricidad fina, su dimensión estética creando diversas figuras con la masa del mazapán, su dimensión cognitiva al pensar que la masa pegajosa no se dejaba moldear; su dimensión sicioa-fectiva, espiritual y ética al ayudar al otro y compartir con él y pienso que puedo aplicar este mismo juego de roles en otros escenarios y el resultado sería igual de significativo que este; me imagino un juego de roles imaginando ser pintores para obtener una creación artística ejemplo y santo que así los niños y niñas se motivan y aprenden más que cuando solo les pones una hoja para que dibujen o cuando les pones una masa para que moldeen y ya.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Diario De Campo 4

Fecha:

Grupo: pequeños científicos 4 a 5 años

Nombre De La Docente: Estefanía Montoya

Nombre De La Actividad: Día de la Familia

Descripción De La Actividad:

Esta actividad se realizó de manera institucional en donde se tenían varias bases de juegos y actividades a desarrollar con los niños y las niñas y sus familias, adicional a un recorrido gastronómico en donde las familias compartirían alimentos con sus hijos e hijas; Durante todo el día los padres eran responsables de sus hijos e hijas y debían estar acompañándolos en todas las bases que encontrarán como: pintu-carita, juego de bolos, juegos con ula-ulas, carrera de encostalados entre otros; en un comienzo pudo evidenciarse la respuesta positiva de las familias para participar de las bases propuestas y acompañar a sus hijos, sin embargo después del recorrido gastronómico se podía evidenciar como los niños ya pasaban solos por las bases de juegos y las familias no estaban acompañándolos solo los vigilaban desde la distancia; Esta actividad hizo que se generaran dificultades para respetar el turno entre los niños ya que no habían padres o adultos significativos que mediaran esta situación, también hubo más desorden con el material didáctico, lo que ocasionó que las docentes tuviéramos que hacer un llamado a las familias para que realizaran nuevamente el recorrido o se apropiaran del acompañamiento realizado; Posteriormente al llamado de atención las familias se hicieron cargo de sus hijos pero se sentaron con ellos y no les permitieron jugar más porque argumentaban que ya estaban cansados para seguir acompañándolos.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Dificultades Encontradas En El Desarrollo De Las Actividades Tanto Internos Como

Externos:

La principal dificultad fue observar la desmotivación de los padres de familia para seguir participando de las actividades lúdicas planeadas y que limitaran a sus hijos a participar de las mismas.

Estrategias Empleadas En La Solución De Las Mismas:

Se hizo un pequeño llamado de atención a los padres de familia para que continuaran acompañando esta tarde de juegos y diversión y que compartieran con sus hijos ya que casi no lo pueden hacer

Elementos Para Resignificar La Práctica Pedagógica:

Después de observar esta actividad pude evidenciar que los padres de familia continúan delegando la función del juego y la educación solo a las docentes y abandonan su responsabilidad como padres y adultos significativos, por otro lado pude reflexionar sobre la importancia de que exista un acompañamiento en los momentos lúdicos ya que de lo contrario se pueden presentar conflictos y situaciones problemáticas que no interfieren de una manera positiva en el desarrollo de las dimensiones de los niños y niñas.

5.11.3 Anexo 2 Entrevistas

Entrevista a padres

El objetivo de la entrevista es identificar la importancia que le dan los padres de familia al juego tanto en el aula como en su hogar

- ¿Considera que con el juego el niño y la niña puede alcanzar mayores aprendizajes?
- ¿Qué juegos educativos desarrollas en casa con tus hijos?

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

- A partir de las metodologías lúdicas implementadas con su hijo en la Institución, ¿usted ha notado cambios significativos en el aprendizaje de su niño y niña?

Entrevista a estudiantes

Objetivo: Reconocer las preferencias de los niños y niñas en cuanto al juego

Nombre Del niño- niña:

- ¿Prefieres que la profe te ponga una película o que realice un juego?
- ¿Disfrutas jugar con tus compañeros?
- ¿Cuáles son tus juegos preferidos? Como, por ejemplo: el escondite, juegos con bloques y juego de roles
- ¿En el jardín solo juegas o también haces otras?
- ¿Qué aprendes cuando juegas?

Entrevista a Docentes

Objetivo: Establecer que percepción tienen los docentes del Centro de desarrollo Infantil

Alfareros de sueños frente al tema del juego

- ¿En qué momento del día recibes la mayor atención de los niños?
- ¿Qué metodologías lúdicas crees que funcionan más para favorecer los procesos de aprendizajes en los niños?
- ¿Consideras que mediante el juego se pueden transversalizar todas las dimensiones?

5.11.2 Anexo 3 Codificación Diarios de Campos

DIMENSIONES DEL DESARROLLO	ETAPAS DE APRENDIZAJE	JUEGOS OBSERVADOS	HALLAZGOS GENERALES	CÓDIGOS EMERGENTES
----------------------------	-----------------------	-------------------	---------------------	--------------------

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

A.DIMENSION COGNITIVA	incompetencia inconsciente	Juego dirigido con bloques Juego por descubrimiento Juego de roles Carrusel de juegos	Al observar estos 4 tipos de juegos se pudo evidenciar como los niños y las niñas desarrollaban más su dimensión cognitiva en los juegos que requerían concentración como los juegos con bloques o el juego por descubrimiento mientras que en las otras actividades lúdicas por la emoción del disfrazarse o de pasar por las bases de juegos no hacían análisis de tipo cognitivo, puesto que su prioridad en ellas era divertirse	a.1. Desarrollo habilidades cognitivas → juegos de concentración a.2. Emocionalidad y diversión → juegos de roles.
a. DIMENSION COMUNICATIVA	incompetencia inconsciente	Juego dirigido con bloques Juego por descubrimiento Juego de roles Carrusel de juegos.	Frente a la dimensión comunicativa se halló que los niños y niñas hacen más uso de ella en los juegos que impliquen la interacción entre pares como fueron el carrusel de juegos y el juego de roles en donde buscaban diversas formas de lenguaje para expresarse y en los otros dos juegos observados estuvieron menos conscientes de haber utilizado su dimensión comunicativa mientras se divertían.	b.1.Desarrollo habilidades comunicativas → juegos entre pares. b.2.Lenguajes de expresión → Juegos de roles y carrusel.
DIMENSION CORPORAL	incompetencia inconsciente	Juego dirigido con bloques Juego por descubrimiento Juego de roles Carrusel de juegos	Frente a esta dimensión se encontró que los niños y niñas consideraban que en el juego de roles no necesitaban de su corporalidad ya que era un juego de mucha concentración y quietud mientras que en las otras tres posibilidades de juegos que se les	c.1.Desarrollo habilidades corporales → Movimiento.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

			ofrecía, como se debían parara caminar y demás si reconocían con más seguridad el desarrollo de esta dimensión	
DIMENSION ESTETICA	incompetencia inconsciente	Juego dirigido con bloques Juego por descubrimiento Juego de roles Carrusel de juegos	Durante la observación se pudo destacar que los niños y las niñas procuraron ser muy detallados y creativos en el juego de roles y en el juego de construcción con bloques en donde de acuerdo a su ciclo vital lograron construcción resultados muy llamativos, mientras que en los juegos de descubrimiento o el carrusel olvidaron un poco el desarrollo de esta dimensión.	d.1.Desarrollo habilidades creativas → Juego de roles. d.2.Construcción → Juegos con bloques.
DIMENSION ETICA	incompetencia inconsciente	Juego dirigido con bloques Juego por descubrimiento Juego de roles Carrusel de juegos	Nuevamente los juegos de interacción y te contacto como el carrusel de juegos, y el juego por descubrimiento invitaron los niños s desarrollar la dimensión ética en donde el papel de la familia en el carrusel de juegos fue determinante ya que permitió ver un poco las pautas de crianza que Stan instauradas en casa sobre el respeto a la norma y la integridad del otro.	e.1.Desarrollo habilidades éticas → Juego entre pares. e.2.Familia → Pautas de crianza
DIMENSION ESPIRITUAL	incompetencia inconsciente	Juego dirigido con bloques Juego por descubrimiento Juego de roles Carrusel de juegos	Fue difícil encontrar el modo de observar el desarrollo de esta dimensión frente a los juegos dispuestos, teniendo en cuenta que la dimensión espiritual es un aspecto más cultural y donde la familia también juega un papel determinante, sin embargo, los niños	f.1.Desarrollo habilidades Espiritual → Reflexión f.2.Familia → Cultura.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

			y niñas se preguntaron sobre la existencia de los dinosaurios en el juego por descubrimiento lo que llevo a realizar una reflexión sobre quien fue el creador de la vida	
DIMESION SOCIOAFECTIVA	incompetencia inconsciente	Juego dirigido con bloques Juego por descubrimiento Juego de roles Carrusel de juegos	La dimensión socio afectiva se hizo presente en el juego de roles, en el carrusel de juegos y en el juego por descubrimiento en donde el niño hizo uso de sus facultades para relacionarse con el otro de una manera asertiva y respetuosa de manera que pudiera disfrutar de los juegos en compañía de sus pares; por su parte en el juego de roles al estar cada niño más concentrado en su creación fue menos visible el desarrollo de esta dimensión.	g.1. Desarrollo habilidades socio-afectivas → Relación con el otro.

5.11.4 Anexo 4 Codificación Entrevistas

SUJETO ENTREVISTADO	TEMATICA DE LA ENTREVISTA	HALLAZGOS GENERALES FRENTE A LAS DIMENSIONES
NIÑOS	Preferencia en cuanto a diversos juegos (película, arma-todo, juego de roles, juego con bloques, juegos tradicionales y juego libre.	Se halló mediante la triangulación de la información, que la dimensión cognitiva está presente en todos los juegos mencionados en la entrevista, lo que permite reconocer que los niños y niñas hacen uso de su razonamiento lógico para ejecutar cualquier acción. Por otro lado, la dimensión corporal no se hace visible en actividades como observar una película o un juego con alma-todo, ya que son juegos un poco más pasivos. La Dimensión Ética y socio afectiva se encuentra más evidente en los juegos de relaciones o grupales, en los que el niño y niña puedan interactuar entre sí, como lo

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

		<p>son el Juego libre, los juegos de roles y juego con bloques.</p> <p>Teniendo en cuenta que la dimensión estética está relacionada con todas las formas artísticas que pueden existir, se puede evidenciar en la triangulación de la información como se hace presente en todos los juegos, excepto en la observación de una película.</p> <p>La Dimensión Espiritual al tener un enfoque más cultural frente a las creencias que tenga cada niño y niña en su contexto se hace más evidente en los juegos tradicionales, que son más influenciados por las familias, quienes les infunden sus principios.</p> <p>Finalmente se halló frente a la dimensión comunicativa que la interacción entre pares es fundamental para el desarrollo de esta, ya que el niño desde su individualidad no refleja el cumplimiento de la misma.</p>
PADRES	Percepción frente al juego y el aprendizaje significativo que por medio de este se puede lograr	Los padres de familia reconocen el papel del juego como una actividad que entretiene a sus hijos e hijas pero que pocas veces puede generar aprendizajes significativos en casa, sin embargo reconocen que sus hijos e hijas avanzan de manera eficaz en su desarrollo cuando entran al CDI y por medio del juego se les transmiten diversos conocimientos, solo que en casa no saben cómo emplear el juego de una manera divertida y educativa para todos.
MAESTROS	Metodologías lúdicas y horario de concentración en los niños	Los maestros muestran cierto desconocimiento sobre las metodologías lúdicas aunque en sus planeaciones se vean reflejadas no saben nombrarlas correctamente, del mismo modo aluden al juego las dimensiones que siguieran corporalidad y movimiento y relaciones como la corporal, socio afectiva, pero les cuesta crear intencionalidades para que el juego sea transversal a las demás dimensiones del desarrollo; Así mismo reconocen que los niños y las niñas están más dispuestos para las actividades de aprendizaje en las horas de la mañana.

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

5.11.5 Anexos Fotográficos

5.11.1 Anexo fotográfico 1



5.11.2 Anexo fotográfico 2



5.11.3 Anexo fotográfico 3



5.11.4 Anexo fotográfico 4

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES



5.11.5 Anexo fotográfico 5



5.11.6 Anexo fotográfico 6



5.11.7 Anexo fotográfico 7



5.11.8 Anexo fotográfico 8

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES



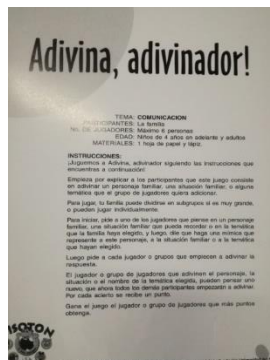
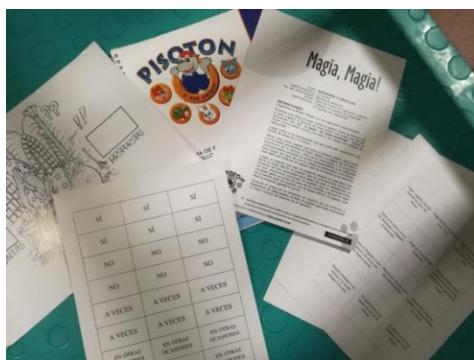
5.11.9 Anexo fotográfico 9



5.11.10 Anexo fotográfico 10



5.11.11 Anexo fotográfico 11



5.11.12 Anexo fotográfico 12

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES



5.11.13 Anexo fotográfico 13



EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

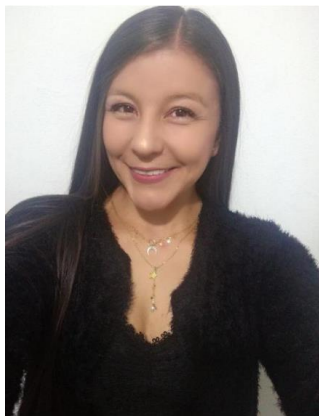
Curriculum Vitae

Elizabeth Alejandra Jiménez Acosta



Normalista superior graduada en el año 2011 y candidata al título de licenciatura en pedagogía infantil 2019 en la Universidad Minuto de Dios con la investigación educativa que tiene por nombre “El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia”. Originaria del municipio del Carmen de Viboral Antioquia y actualmente desempeñándose como directora del área de soporte técnico y capacitaciones de Nucleo Software S.A.S., su correo personal es eli53414@gmail.com.

Estefanía Montoya Vargas



EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE EN TODAS LAS DIMENSIONES

Normalista superior graduada en el año 2011 y candidata al título de licenciatura en pedagogía infantil 2019 en la Universidad Minuto de Dios con la investigación educativa que tiene por nombre “El juego como herramienta de aprendizaje en todas las dimensiones de los niños y niñas en primera infancia”. Originaria del municipio del Carmen de Viboral Antioquia y actualmente desempeñándose como docente en la corporación Explorarte del mismo municipio, su correo personal es tefa1419@hotmail.com.