

EL JUEGO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN AULAS POLIVALENTES

EL JUEGO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN AULAS
POLIVALENTES

ALIX JOHANNA JAIMES DELGADILLO

ID 000 345648

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

UNIMINUTO

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

BOGOTÁ D.C., 2019

EL JUEGO COMO MEDIADOR DEL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN
AULAS POLIVALENTES

ALIX JOHANNA JAIMES DELGADILLO

ID 000 345648

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciatura en
Pedagogía Infantil

Asesor del Proyecto de Investigación

Martha Cecilia Molina Penagos

Magíster en Desarrollo Social y Educativo

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
UNIMINUTO
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

BOGOTÁ D.C., 2019

ACEPTACIÓN DE JURADOS

Nota de aceptación

Firma del presidente del jurado

Firma del Jurado

AGRADECIMIENTOS

Primero quiero agradecerle a Dios por acompañarme en cada paso de mi vida, por tu amor, tu bondad en los que pones a prueba mis errores y mis fortalezas para llegar a mis metas, en las que confié en ti ciegamente en entregarte y agradecerte todo lo que hago.

Al Jardín infantil La Granja, a su directora por tener la confianza en mí, por cada palabra de aliento y amor por lo que hacemos, por mis compañeras de trabajo que me animan a sonreír en momentos de necesidades.

A la universidad UNIMINUTO, por brindarme un espacio donde aprender y donde soñar, en las que agradezco infinitamente a la Maestra Tutora de mi monografía Martha Cecilia Molina Penagos por su entrega y dedicación, por sus enseñanzas y “tips”, por su amor y comprensión que brindo en cada encuentro para culminar mi trabajo de grado.

Ante todo, a los grandes pequeños inspiradores que son mis estudiantes con sus risas, juegos, preguntas me han impulsado a llevar este trabajo al final por verlos felices y llenos de vida y motivaciones en los que logran que cada día sea diferente e inolvidable.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi hija por ser ella la que me impulsa en enriquecerme no solo como persona con valores y ejemplo, si no en mi profesión siendo madre y maestra en la primera infancia, en las que ella hace posible que me surjan dudas en cada etapa de su desarrollo, en las que yo me motive por trabajar de manera adecuada y respetando su y el desarrollo integro de mis estudiantes. Por tanto, esto me ha ayudado a ser cada día mejor como persona, madre y docente en mi futuro como

Licenciada Pedagoga Infantil.

A mi esposo por su infinita paciencia y comprensión en mis logros alcanzados.

A mi hermana Alejandra que sin su gran ayuda no habría podido culminar este proceso tan significativo en mi vida por el cuidado que tuvo de mi hija en las ausencias mientras yo me encontraba estudiando, por su amor y paciencia.

Y para terminar, le agradezco a mi madre por haberme dado la vida, que sin sus enseñanzas no podría alcanzar mis sueños.

La Autora

Alix Johanna Jaimes Delgadillo

RAE

Autor

Alix Johanna Jaimes Delgadillo

Título del Proyecto

El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes

Palabras Clave

Desarrollo integral niño/niña, aprendizaje significativo, el juego, aulas polivalentes

Resumen del Proyecto

La investigación se llevó a cabo desde la mirada praxeológica que ofrece el Enfoque praxeológico de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, el cual contempla cuatro fases importantes en las que se lleva a cabo la investigación desde: el ver, juzgar, actuar y devolución creativa.

Al pasar por estas cuatro fases hace que se cumpla la finalidad del proyecto en las que cada una recrea aspectos importantes de lo sucedido en la investigación. La primera parte del (ver) en las que se contextualiza el entorno donde se lleva a cabo desde lo micro a lo macro, para la formulación de la pregunta problema desde una descripción, en las que se analiza la importancia de ello y poderse llevar a cabalidad como tema central del proyecto.

Durante la segunda parte el (juzgar), abre las puertas a como se puede llevar esto como propuesta pedagógica que fueron analizadas por diferentes autores que respaldan la importancia de la temática central como un verdadero problema, en las que se incluye diferentes investigaciones que amparan de alguna manera importante el desarrollo y el proceso de la investigación.

En el tercer momento (actuar), se hace el diseño metodológico que llevo a cabo la investigación para en las que se cumple con un tipo de investigación cualitativa que lo lleva de tal forma que pasa por diferentes fases como la observación siendo la institución el objeto de estudio.

Como último momento, la (devolución creativa), se observan los resultados y conclusiones finales en las que da como terminado una estrategia fundamental a partil del juego en aulas polivalentes.

Objetivo General

Diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años del Jardín infantil La Granja.

Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

¿Cómo desarrollar el aprendizaje significativo en niños/niñas de dos a cinco años del Jardín Infantil la Granja a través del juego en el aula polivalente?

Problemática

El Jardín Infantil La Granja, tiene como modelo educativo el aprendizaje significativo asumiendo este como un aprendizaje con sentido propio, que reconoce los conocimientos previos para construir los nuevos, permitiendo que los niños/as tengan una permanente interacción y experiencias directas con personas, materiales y espacios determinados para estos encuentros pedagógicos.

Así mismo, el rol docente es de gran importancia como orientador que asume el proceso de aprendizaje planificando, ejecutando y evaluando sus acciones. También, recrea un espacio establecido como el aula polivalente entendida como un espacio importante y útil en cuanto su multifuncionalidad, permitiendo interacciones simultáneas en los diferentes niveles.

Por otro lado, el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y en su desarrollo socio/ afectivo, desde los planteamientos de Aristizábal, J; Colorado, H y Álvarez, D. (2011). Los cuales enuncian que “El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje significativo, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto ...” (p.2) así, el juego es el eje articulador del aprendizaje significativo y la base sobre la cual el infante se relaciona con otras personas, por lo anterior, el juego se debe implementar como una estrategia base del aprendizaje para los diferentes niveles y sea visible en la práctica real del Jardín.

Además, es necesario establecer reglas claras para que el aula sea un encuentro de saberes en distintos contextos, con diferentes materiales de manera adecuada, donde las actividades a realizar no sean repetitivas y permitan la interacción en armonía y su la ves significativa.

Marco Teórico

En este apartado se analizan las categorías de estudio juego, aprendizaje significativo y aula polivalente;

en primer lugar, se relacionan algunos conceptos de los principales autores que definen la palabra juego, a fin de delimitar el marco en el cual se desarrolla este ejercicio investigativo, en un segundo momento se desarrollan los postulados de algunos autores relacionados con aprendizaje significativo y se cierra con las propuestas de nuevos espacios en educación infantil - aulas polivalentes-

Referentes conceptuales

Teniendo en cuenta los postulados de Piaget (1946), Vygostky (1979) e Elkonin (2013) coinciden en que el juego se destaca por tenerse en cuenta en el desarrollo del niño/niña, que el juego sea parte del aprendizaje significativo, donde el juego se crea de manera explícita directa e indirectamente por el niño/niña y en las que debe estar acompañados por los adultos. Zabalda (1996) rescata en sus palabras que el juego es un “Modo natural que el niño/niña utiliza para construir sus propios modelos de conocimiento, de comportamiento socio afectivo y de selección de valores”.

Por otra parte, es de gran importancia ver como los espacios inciden en el buen manejo de estrategias que pueda tener una docente en las que se recrea factores de aprendizaje significativo en los que para Dabas (en Bruzzo y Jacobovich, 2018)) "El aprendizaje es el proceso por el cual el sujeto, en su interacción con el medio, incorpora la información suministrada por este, según sus necesidades e intereses, que elabora por sus estructuras cognitivas, modifica su conducta para aceptar nuevas propuestas y realizar transformaciones inéditas del ámbito que lo rodea" (pág. 90), en las que se puede decir que el aprendizaje es la captación y custodia de la información que puede ser de utilidad en un contexto vivencial.

Con lo anterior, se quiere inferir que el juego significativo en el aprendizaje del niño/niña en un espacio polivalente, según García y Muñoz (2004), la educación polivalente invita a recrear metodologías, en las que se deben tener en cuenta el tipo de aprendizaje y objetivos específicos de cada caso y espacio determinado, así como las condiciones de los actores inmersos en el proceso (niños y niñas, docentes, padres etc).

Lo que se busca en la educación polivalente es poder integrar las competencias descritas en un proceso de mejora continua que emplee como principal herramienta el juego para aprovechar los recursos físicos, y materiales con que se cuenta en el aula.

Metodología

La propuesta metodológica de la presente monografía, atiende a la línea de investigación, Innovaciones Educativas y Cambio Social – Didácticas específicas la Dra. Patricia León afirma “Didácticas Específicas ya que desarrollar innovaciones y alternativas didácticas específicas que trabaja en la facultad de Educación de la corporación Universitaria Minuto de Dios” documento Institucional de la dirección de investigación: Innovaciones Educativas y Cambio Social.

Por otra parte, la investigación corresponde al actuar en las fases de la praxeología, según Juliao (2013) bajo esta fase no solamente se tiene mejores conocimientos sobre el contexto y la problemática en general, sino que, se busca elaborar una estrategia de acción eficiente y eficaz, haciendo que el investigador busque herramientas para mejorar la investigación discerniendo los medios y métodos correctos.

Desde la anterior afirmación lo que se pretende esclarecer es el tipo de investigación usado, el enfoque, los instrumentos y la muestra correspondiente para el buen desarrollo de los objetivos planteados desde un principio.

1. Conclusiones

Se identifica de qué manera se trabaja el juego en el jardín La Granja, en un proceso de investigación donde se evidencia el propio sentir de la experiencia de la práctica docente en las que se utiliza la observación a través de las narrativas realizadas durante dos meses en las cuales se evidencia que el juego hace parte de una estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los niños/niñas dentro del aula polivalente de esta institución.

Como segunda conclusión se caracterizan los juegos infantiles que desarrollan el aprendizaje significativo del niño/niña, partiendo desde las diferentes competencias que lo ayudan a ejercitar cambios hacia nuevos niveles de conocimiento como lo son las competencia cognitiva, comunicativa, corporal y emocional que se clasifican dentro del juego evidenciando cambios en los que se favorece el aprendizaje y la interacción con su medio.

Se reconoce al aula polivalente como potencializador de aprendizajes significativos, atendiendo a las nuevas didácticas en los cambios de espacios estructurales que permite el acercamiento de la población infantil de una manera dinámica acorde a los pilares y dimensiones que se deben potencializar en la infancia, se considera en el juego un herramienta que ayuda en el

aprovechamiento de los recursos físicos y materiales con los que se puede contar en el aula., por ende es necesario que se transformen espacios regulares por espacios que mejoren la calidad de vida dentro del mismo aula.

Para terminar se concluye por medio de una estrategia metodológica basada en el juego para espacios polivalentes una cartilla como intención a realizar un aporte importante que propone a los maestros del Jardín Infantil la Granja actividades relacionadas con diferentes tipos de juego para fortalecer capacidades, habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo del niño/niña en un aula polivalente. El juego se hace evidente como estrategia del aprendizaje en un aula polivalente que hace que las rutinas y los ejercicios sean una forma visible en el desarrollo del niño/niña y las mismas docentes, en las que se construye de manera segura un aprendizaje motivado, divertido y significativo que recrea en su vida durante la misma infancia, en las que se les “facilita” al niño/niña a un aprendizaje que estimule y sea vista de manera natural de acuerdo a cada etapa respetando aquí cada uno de sus procesos.

Referentes bibliográficos

Archila, D. (2011). Etnografía del aula, actores, objetos e instrucción. *Cultura Científica*, 62–67. Recuperado de <http://www.revistasjdc.com/main/index.php/ccient/article/view/84>

Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). Game as didactic strategy to develop numerical thought in the four basic operations. *Sophia*, 12(1), 117-125.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.

Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 53-106.

Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4)*. Buenos Aires: Aique.

Bernal, C. (2006) *Metodología de la investigación para administradores de economía humanidades y ciencias sociales*.

Boeree, C. G. (2006). Albert Bandura: 1925-present. *Shippensburg University*. Retrieved September, 13, 2009.

Boronat, M. E. (2001). *El juego en la edad preescolar*. Pueblo y Educación.

Brunner, J. (1986) Juego, pensamiento y lenguaje. . *Perspectivas*, Revista Trimestral de Educación N° 57, Vol. XVI (1). UNESCO, París.

Bruzzo, M., & Jacobovich, M. (2008). Escuela para educadoras. *Colombia: Circulo Latino Austral. Cadiex Internacional*.

Caballero Hernández-Pizarro, M. Á., & Díaz Perea, M. D. R. (2003). El desarrollo de las competencias comunicativas en la alfabetización inicial.

Casadelrey, M. (2000) Espacio y Juego. Barcelona, Praxis.

Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

Coll, C. (2007). Competencias clave, competencias básicas: una encrucijada para la educación escolar. *Cuadernos de pedagogía*, 370, 19-23.

Colombia, D. (2015). *la Mejor Educada en el 2025. Líneas estratégicas de la política educativa del Ministerio de Educación Nacional*.

Comellas, M. J. (2003). Criterios educativos básicos en la infancia como prevención de trastornos. Recuperado de <http://www.avpap.org/documentos/comellas.pdf>.

Díaz Barriga Arceo, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 5(2), 1-13.

Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. VISOR LIBROS, Madrid. *Capítulo II, pág 22- 41*.

Escribá, A. (2001). *Síndrome de Down: Propuestas de intervención: 173 actividades para el desarrollo de la motricidad*. Gymnos.

Etchepareborda, M. C., Abad-Mas, L., & Pina, J. (2003). Estimulación multisensorial. *Rev. Neurol*, 36(s 1), 122-128.

Fernández-Marcote, A. E. (2002). La utilización del juego sensorial en el ámbito

educativo. *Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, (6), 13-22.

Fragoso-Luzuriaga, R. (2015). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto?. *Revista iberoamericana de educación superior*, 6(16), 110-125.

García, A., & Muñoz, J. (2004). *Pedagogía de los espacios. Esbozo de un horizonte educativo para el siglo XXI*. *Revista Española de Pedagogía*, (228), 257-278.

García, J. G. (2007). Las narraciones y la tradición oral en el aula de preescolar. *Summa Psicológica UST*, 4(2), 129-136.

Gatti, B. A. (2005). Habilidades cognitivas y competencias sociales. *Enunciación*, 10(1), 123-132.

Gómez, J. (2010). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf.

Hernández, M. R., & Rodríguez, A. B. (2006). *El juego y los alumnos con discapacidad* (Vol. 43). Editorial Paidotribo.

Herrera, Y. Á. T., Contrera, M. M., Mendoza, H. D., Romero, J. D. S., Mayorga, A. Y. G., & Ruiz, G. J. G. (2018). El desarrollo de las competencias comunicativas en educación parvularia a través del juego. *Didasc@ lia: Didáctica y Educación*, (3), 21-30.

Huerta, R. (2011). El juego simbólico. *PULSO. Revista de Educación*, (34), 227-230.

Iglesias, J. L. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 103-118.

Juliao Vargas, C. G. (2011). El enfoque praxeológico.

Juliao Vargas, C. G. (2014). *Pedagogía Praxeológica y social: hacia otra educación*.

Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.

Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39328521/Kawulick_la_observacion_participante

Laorden Gutiérrez, C., & Pérez López, C. (2002). El espacio como elemento facilitador del aprendizaje: una experiencia en la formación inicial del profesorado.

Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M., & Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y educación*, 25(3), 347-360.

Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. *JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva*, 2.

Lledó, A.I. & Cano, M^a I. (1994) Cambiar el entorno. Cuadernos de Pedagogía, pp 226.

Madrona, P. G., Jordán, O. R. C., & Barreto, I. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista iberoamericana de educación*, 47(1), 71-96.

Ministerio de educación Nacional (2014) *El juego en la educación inicial -Documento 22-* Editorial Panamericana. Bogotá, Colombia

Molano, F. C. (2006). El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero d de la casa Bosco v.

Naranjo, G. (2011). La construcción social y local del espacio áulico en un grupo de escuela primaria. *Revista de Investigación Educativa*, (12), 1–27. Recuperado de <http://www.uv.mx/cpue/num12/inves/naranjo-construccion-social.html>

Nicolau, P. (1995). Comunicación y juego. Usos del lenguaje infantil en diferentes situaciones de juego. *Comunicación, Lenguaje y Educación*, 7(4), 29-36.

Ospina Medina, M. D. P. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.

Otárola, Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS*, (5), 71–96. Recuperado de

http://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/revista_cs/article/view/452/452

Palacios, F. E. R. (2016). Juego y aprendizaje en los niños y las niñas de pre-jardín de la Institución Educativa Distrital José Asunción Silva, sede B primera infancia de Bogotá, en el año 2015 (Doctoral dissertation, Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ciencias de la Educación. Maestría en Comunicación Educativa).

Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l’action motrice*. París: INSEP.

Pecci, M°.C y otros (2015) El juego infantil y su metodología unidad *Juego significativo a través del juego*. Buenos Aires: Novedades educativas.

Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. FCE. México. Edición original de 1959.

Piaget, J. (2001). *Inteligencia y afectividad*. Argentina: Aique.

Piaget, J.(1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.

Polanco, A. (2004). El ambiente en un aula del ciclo de transición. *Actualidades Investigativas En Educación*, 4(1), 1–15. Recuperado de

<http://www.redalyc.org/pdf/447/44740110.pdf>

Puche Navarro, R., Orozco Hormaza, M., Orozco Hormaza, B. C., & Correa Restrepo, M. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia*.

Quiñones Cabrejos, S. L. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años*, 2017.

Ramsey, M. E., & Bayles, K. M. (1989). Valores y propósitos del juego. *el jardín de infantes*,

programas y prácticas, Paidós, México.

Ríos (2013) El juego como estrategia de aprendizaje en la etapa de Educación Infantil.

Recuperado de https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_D%20L_TRABAJO.pdf?sequence=1

Rivera, M. A. L. (2005). El juego como medio para la adquisición de aprendizaje significativo en educación preescolar (Doctoral dissertation, UPN-153).

Rodríguez, J. (2005) La investigación acción educativa. *¿Qué es? ¿Cómo se hace?*, 33

Rodríguez, M. E. (2005). Habilidades cognitivas y competencias sociales. *Revista Enunciación nro, 10.*

Ruiz de Velasco Galvez, Á., Abad, J., & GRAÓ, B. (2011). El juego simbólico. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.

Ruiz, J. (2006). Los juegos polivalentes y alternativos. Murcia: CPR.

Ryenés, M. (2009). Aprendizaje significativo a través del juego Agenda de fichas didácticas para la sala de 5 años.

Sampieri, R. H., Valencia, S. M., & Soto, R. C. (2014). Construcción de un instrumento para medir el clima organizacional en función del modelo de los valores en competencia. *Contaduría y administración*, 59(1), 229-257.

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Noveduc Libros.

Sarlé, P. y Rosas, R. (2005) *Juegos de Construcción y Construcción del conocimiento*. Miño y Dávila.

Toro, S., & Zarco, J. (1998). *Educación Física para niños y niñas con necesidades educativas especiales*.

Torres, C., & Torres, M. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Extraído*

de Artículos, Pre-prints (Centro de Investigaciones para el Desarrollo Integral

Sustentable(CIDIS)) <http://www.saber.ula>.

ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf-Mérida-Venezuela. Trilla, J., y Puig, J.

(2003). El aula como espacio educativo. Cuadernos de Pedagogía, (325), 52–55.

Tuñón, I. (2009). Efecto de las condiciones de vida y las configuraciones familiares. Sobre los procesos de crianza y socialización de niños, niñas y adolescentes urbanos (2007-2008). *XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires*. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.

Unidos, P. e. (2019). Colombia Space School. Recuperado de:
<https://www.colombiaspaceschool.org/>

Vigotski, S. L. (1987). El desarrollo de los procesos psíquicos superiores, Editorial Crítica. *Biblioteca de Bolsillo. Barcelona*.

Villalta, J. , & Hidalgo, L. (2015) *La familia monoparental influye en el desarrollo de dificultades específicas de aprendizaje de dislexia y disgrafía de niños y niñas de 5 a 9 años de edad de la unidad educativa Carmen Montenegro de Obregón del Cantón Libertad, provincia de Santa Elena, año 2014-2015*. Universidad Estatal Península de santa Elena. Ecuador.

Zabalza, M. A., & Beraza, M. Á. Z. (1996). *Calidad en la educación infantil* (Vol. 72). Narcea Ediciones.

Zabalza, M. A., & Beraza, M. Á. Z. (1996). *Calidad en la educación infantil* (Vol. 72). Narcea Ediciones.

INDICE

Introducción	1
1. Contextualización	3
1.1 Macro Contexto	3
1.2 Micro Contexto.....	5
2 Problemática	7
2.1 Descripción Del Problema.....	7
2.2 Formulación Del Problema.....	9
2.3 Justificación	9
2.4 Objetivos.....	11
2.4.1 Objetivo general	11
2.4.2 Objetivos específicos.....	11
3 MARCO REFERENCIAL.....	12
3.1 Marco De Antecedentes.....	12
3.2 Marco Teórico	18
3.2.1 El Juego.....	19
3.2.2 El juego como facilitador del desarrollo de competencias.....	21
3.2.3 Clasificación de los juegos.....	24
3.2.4 Aprendizaje	30

3.2.5	Nuevos espacios en educación infantil -aulas polivalentes-	32
3.2.6	Aulas tradicionales vs Aulas polivalentes (Nuevos espacios para la educación infantil)	34
3.3	Marco Político	35
	Constitución Política de Colombia.....	35
	“Por la cual se establece los derechos y deberes de los colombianos”	35
	Ley 115 de 1994	36
	Del congreso de la república de Colombia.....	36
	“Por la cual se expide la ley general de educación”	36
	Ley 1098 de 2006	37
	Del congreso de la república de Colombia.....	37
	“Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia”	37
	Ley 1804 del 2016.....	38
	“De cero a siempre”	38
	Del congreso de Colombia	38
	“Por la cual se establece la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre y se dictan otras disposiciones”	38
4	Diseño Metodológico.....	38
4.1	Tipo de Investigación	39
4.2	Método de Investigación	40

4.3	Fases de la investigación	42
4.4	Población y muestra.....	43
4.5	Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	44
4.5.1	La observación:	44
5	Resultado.....	46
6	Conclusiones	48
7	Prospectiva.....	50
8	Referencias Bibliográficas	51
9	ANEXOS	58
9.1	Narrativas De Observación.....	58
9.2	RAE N°1.....	72
9.3	150
9.4	LLUVIA DE JUEGOS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESPACIO POLIVALENTES	151

INDICE DE TLABLAS

Tabla	N°1.....	34
-------	----------	----

INDICE DE ILUSTRACIÓN

Ilustración	N°1.....	15
Ilustración	N°2.....	21

Ilustración N°3.....43

Introducción

La presente monografía se ha centrado en indagar el juego como un papel de gran importancia que ayuda al niño/niña de la primera infancia a adquirir sus aprendizajes de manera significativa, en las que influye los espacios en donde se encuentre recreando este proceso en sus habilidades motoras, cognitivas y sociales, es decir, en su desarrollo integral.

La preocupación por el juego como mediador del aprendizaje significativo en nuevos espacios escolares que atienden la educación de la primera infancia se hace evidente en los diferentes estudios elaborados que señalan la importancia de la calidad en la atención a la infancia y la importante labor que cumplen los jardines infantiles brindando nuevos retos en dicho propósito, frente a las nuevas propuestas curriculares donde el juego es clave en el proceso de la educación infantil y base fundamental del desarrollo entendiendo este no como un proceso sucesivo y lineal, sino como una constante reorganización de información, que se adapta y se ajusta a la realidad inmediata del niño/niño, por tal razón, teorías como las de Piaget citado en Linaza (2013) que proporciona una explicación vincular entre los diferentes tipos de juegos y los cambios producidos en las capacidades intelectuales en el curso de la vida humana.

Por otro lado, el aprendizaje significativo busca alcanzar que la información que se está transmitiendo le sea útil al niño/niña, para que, según Ausubel, Novak & Hanesian (1976) sea más fácil su comprensión y así posibilite el proceso de construcción de significados con sentidos en el contexto de relación y comunicación entre el niño/niña y su medio. Por lo anterior se genera la necesidad de tener en cuenta la transformación de las aulas en espacios educativos transformadores como las aulas polivalentes que permitan la instauración del juego como principal herramienta en el aprendizaje significativo de los niños/niñas, estos espacios buscan la

optimización de recursos, “El espacio debe ser un elemento más de la actividad docente y, por tanto, es necesario estructurarlo y organizarlo adecuadamente” Laorden & Pérez (2002), según estas autoras el aula de clase debe ser organizada de tal manera que estimule el desarrollo de las temáticas, y más aún proponen que las aulas de clase no solo sean los espacios diseñados donde se permita la interacción de los pares en armonía permanente

Sin embargo, a pesar de la importancia que se le ha dado a este tema en los diferentes ámbitos educativos todavía son insuficientes los resultados alcanzados en los ambientes escolares de la primera infancia.

Atendiendo a la importancia de este problema la investigadora se plantea el estudio de la situación del juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes en el Jardín Infantil La Granja del Municipio de Cota Colombia. Para la realización del estudio se asumió el método de investigación acción educativa y se utilizaron instrumentos de recolección de datos como la observación, la observación participante. En la aplicación de las técnicas antes mencionadas contamos con el apoyo de la institución antes mencionada.

En este sentido, vale la pena mencionar que las principales categorías analíticas que se utilizaron fueron: Desarrollo integral del niño/niña, aprendizaje significativo, el juego, aulas polivalentes, estrategias metodológicas.

Por otro lado, la investigación se realizó desde un modelo cualitativo, un método investigación acción educativa, textos académicos, artículos especializados más los encuentros con los diferentes funcionarios para la consecución de la información, se elaboraron unos resultados y unas conclusiones que permitieron reconocer nuevas temáticas para futuros estudios.

Palabras Clave: desarrollo integral del niño/niña, aprendizaje significativo, el juego, aulas polivalentes, estrategias metodológicas.

1. Contextualización

Un contexto está referido a todo aquello que rodea un hecho o un evento, esto lleva a entender que la contextualización es evidenciar de manera descriptiva las características de un escenario determinado, ya sea este público o privado. Desde el Enfoque Praxeológico, la contextualización “es una etapa completamente cognitiva en donde el investigador / praxeológico recoge, analiza y sintetiza la mayor información” (Juliao,2011, p 36.) En este sentido, la contextualización abre la puerta a una pregunta que es indagada y analizada desde el escenario que se va a investigar. En este estudio tendremos en cuenta el escenario desde el Macro contexto el municipio de Cota y en el Micro-Contexto el Jardín la granja de Cota.

1.1 Macro Contexto

La investigación se llevará a cabo en el municipio Colombiano de Cota Cundinamarca ubicada en la Provincia de Sabana Centro, el límite rural de este, se reconoce como una de las más importantes vías de encuentro con el norte Bogotá, esta vía beneficia a los habitantes y trabajadores de las veredas Pueblo Viejo, Chorrillos, Guaimaral y barrios como los son Rincón, Salitre, Campanella y Suba central.

Por otro lado, allí confluyen una gran cantidad de planteles educativos privados y oficiales que comprenden desde jardines infantiles hasta universidades haciendo de los espacios educativos un encuentro tranquilo del contacto permanente con la naturaleza. Cabe agregar que desde el 2009 el municipio es sede del Programa Educativo NASA denominado Colombia Space School "Es un programa educativo que puede incluir una preparación en Colombia en cuanto a

ciencia espacial y metodología de trabajo con el objetivo de aprovechar al máximo el proceso formativo que se da en Centros Espaciales en los Estados Unidos"

Así mismo, Cota cuenta con una población de 19.483 habitantes entre ellos se encuentran 2427 pertenecientes al resguardo Indígena Muisca, así mismo, el incremento de la población migrante de la ciudad de Bogotá hacia esta región se hace evidente en sus condominios y parcelas de las familias económicamente estables. Esto coadyuva al incremento de instituciones que prestan servicios educativos.

En otro orden de ideas, habría que, ampliar su aspecto poblacional destacándolo como un municipio turista que invita a restaurantes y cafeterías a degustar platos típicos de los Cotenses, que hacen homenaje a su agricultura y ganadería como principales fuentes económicas de la población con productos agrícolas como: espinaca, perejil, repollo y lechuga, etc. Incluso algunas instituciones educativas hacen parte del proyecto motivando a la siembra de hortalizas, cuidado del ganado, animales de granja como también, los criaderos de caballos evidenciándose en las veredas que se encuentran en el municipio como: La Moya, Cetime, El Abra, Pueblo Viejo, Parcelas, Rozo, Vuelta Grande y Siberia.

En síntesis, la educación en el municipio de Cota cada vez se destaca por incentivar a un mejoramiento continuo en sus ambientes de aprendizaje que fomenten la innovación y la calidad de vida de la población, logrando que la comunidad infantil cuente con una política para garantizar el acceso y permanencia de los estudiantes “facilitando así que “TODOS” los niños y

niñas de nuestro municipio se encuentren en el sistema Educativo” Secretaría de Educación.
(2015)

Es así que, el jardín infantil La Granja ubicado en la vereda La Moya da cumplimiento a los objetivos educativos propuestos para el municipio.

1.2 Micro Contexto

El Jardín Infantil la Granja objeto de estudio de la presente investigación, se encuentra ubicado en la vereda La Moya a 10 Km del casco municipal, vía Cota-Chía al noroccidente del Campus Polideportivo del pueblo de Cota Cundinamarca.

La Granja lleva tres años de funcionamiento, atendiendo en el momento a 40 estudiantes del municipio y de la ciudad de Bogotá, en edades comprendidas entre los dos y cinco años de los niveles educativos niveles de párvulos, pre-kínder, kínder y transición. Haciendo referencia a los niveles anteriores cabe aclarar que el grado pre-kínder es el mismo pre-jardín y el kínder el jardín en el sistema educativo Colombiano.

Ha sido llamativo por su zonas verdes acondicionadas a las “necesidades del juego, seguridad y recreación de los niños y niñas” el Jardín cuenta con un espacio polivalente en los que los niños/niñas interactúan en actividades grupales donde participan todos los niveles, siguiendo su proyección como una institución diferente en una arquitectura que se presta y se divide en rincones significativos para el niño y/o niña.

El jardín Infantil La Granja realiza aportes importantes en un espacio que se presta para potenciar el desarrollo integral del niño/niña de manera individual y significativa, estos momentos están a cargo de las maestras que titulares que tienen un promedio de doce estudiantes de manera rotativa las cuales asumen el rol guías en cada una de las dimensiones académicas de cada nivel y así poder cumplir con las necesidades pedagógicas impuestas. Un objetivo especial y esencial en el ámbito escolar es el brindar espacios “dignos” y seguros de recreación y juego, estos espacios en el jardín lo llaman espacios polivalentes teniendo en cuenta la expectativa del desarrollo de la actividad con los niños/niñas de los diferentes niveles.

Otros de los objetivos interesantes y bastante importante de este plantel es el incentivar y enfocar programas donde los niños/niñas estén relacionados con el cuidado y la protección del medio ambiente que hace parte de la motivación del cuidado de la fauna y flora de su alrededor con la oportunidad de participar en una granja con animales los cuales ellos pueden relacionarse y cuidar al mismo tiempo.

Teniendo en cuenta, los objetivos anteriores podemos evidenciar que los espacios del jardín infantil La Granja parten de manera diferente a muchos planteles educativos, este no parte de un sistema por divisiones divididos en aulas; dándole aquí la oportunidad a la maestra de manejar el desarrollo del niño/niña en un ambiente significativo que se maneja de forma multifuncional y polivalente.

En vista a lo anterior, al ingresar al jardín como experiencia propia al ingresar al plantel me pregunté ¿Cómo debo realizar las actividades o dinámicas con los niños/niñas en un espacio

donde se encuentran las profesoras en un solo espacio? Desconociendo aquí, que esto es llamado un espacio polivalente en donde debo aplicar el modelo significativo viéndolo como una distracción para con los niños/niñas.

2 Problemática

Al observar una problemática esta “se esfuerza por observar el efecto de sus propias acciones y prácticas, para mejorarlas en el momento de volverlas a realizar” Juliao (2011) p 28. Teniendo en cuenta lo citado anteriormente se puede ver que para que exista una problemática debe haber un hecho en donde desde aquí hallan causas y pruebas en el que se haga evidente un problema.

Para se describe el problema en el cual para Bernal (2010) lo define como “contar lo que está pasando en relación con una situación, es narrar los hechos que caracterizan esa situación, mostrando sus implicaciones” (p.88), para que así este pueda brindar una problemática en el que existe una consecuencia que nos demuestra una falta común en un contexto.

2.1 Descripción Del Problema

El jardín infantil La Granja, tiene como modelo educativo el aprendizaje significativo asumiendo este como un aprendizaje con sentido propio, que reconoce los conocimientos previos para construir los nuevos, permitiendo que los niños/as tengan una permanente interacción y experiencias directas con personas, materiales y espacios determinados para estos encuentros pedagógicos

Así mismo, el rol docente es de gran importancia como orientador que asume el proceso de aprendizaje planificando, ejecutando y evaluando sus acciones. También, recrea un espacio

establecido como el aula polivalente entendida como un espacio importante y útil en cuanto su multifuncionalidad, permitiendo interacciones simultáneas en los diferentes niveles.

Por otro lado, el juego ocupa un lugar primordial entre las múltiples actividades del niño y en su desarrollo socio/ afectivo, desde los planteamientos de Aristizábal, J; Colorado, H y Álvarez, D. (2011). Los cuales enuncian que “El juego como estrategia didáctica y como actividad lúdica en el desarrollo integral del niño es pertinente en el aprendizaje significativo, pues puede actuar como mediador entre un problema concreto ...” (p.2) así, el juego es el eje articulador del aprendizaje significativo y la base sobre la cual el infante se relaciona con otras personas, por lo anterior, el juego se debe implementar como una estrategia base del aprendizaje para los diferentes niveles y sea visible en la práctica real del Jardín.

Además, es necesario establecer reglas claras para que el aula sea un encuentro de saberes en distintos contextos, con diferentes materiales de manera adecuada, donde las actividades a realizar no sean repetitivas y permitan la interacción en armonía y a su vez significativa.

Por lo anterior surge el siguiente cuestionamiento ¿Cómo desarrollar el aprendizaje significativo en niños/niñas de dos a cinco años del Jardín Infantil La Granja a través del juego en el aula polivalente?

Se dará respuesta a este interrogante a través del desarrollo de la investigación de la problemática que se refleja repetitivamente en el Jardín la Granja para un desarrollo adecuado y significativo del aprendizaje de los niños/niñas.

2.2 Formulación Del Problema

¿Cómo desarrollar el aprendizaje significativo en niños/niñas de dos a cinco años del Jardín Infantil La Granja a través del juego en el aula polivalente?

2.3 Justificación

Este proyecto busca estrategias donde el docente pueda relacionar el juego como una actividad primordial en el aprendizaje del niño/niña a partir del desarrollo significativo del infante en un aula polivalente.

El tema a investigar es el juego como eje fundamental del aprendizaje significativo, permitiendo que el niño/niña crea un vínculo armónico con sus pares en la que permite un aprendizaje a largo plazo de la información recibida, es importante ver que el niño pasa por diferentes etapas mencionadas en este proyecto que ayudan a potencializar el desarrollo integral del niño/niña en las que se debe manejar de manera pertinente los diferentes aspectos que ayudan a conocer y reconocerse en un plano multidimensional como motor, intelectual, emocional y social.

Por otro lado, reconocer nuevos espacios educativos de las infancias como el aula polivalente por lo cual permite que las actividades sean más prácticas y significativas para los infantes, el cual se usa autónomamente el espacio y el material con fines que logren cubrir diferentes necesidades en el desarrollo integral del niño/niña; en donde el juego participa simbólicamente en estos espacios que se recrean desde del juego, el arte, la lectura entre otros.

Frente a estos supuestos, el juego hace que cubra aspectos importantes en la infancia en las que este se crea simbólico y se evidencie a partir de las etapas que priman en la infancia durante el juego pre-simbólicos y juego simbólico.

En cierto modo, los entes educativos a parte del núcleo familiar son los principales gestores en el desarrollo del niño/niña en las que deben buscar métodos y estrategias continuas que requieran desde sus diferentes principios y objetivos de la propia institución, así que al lanzar diferentes propuestas pedagógicas implica estar en un continuo proceso que lo ayuden a mejorar en el aprendizaje significativo en los niños/niñas. Es así, como a partir del proceso que maneja el Jardín Infantil La granja con su aula polivalente es importante el manejo que se lleva a cabo en las diferentes actividades cuando las docentes se encuentran en un mismo espacio, en las que se puede evidenciar en momentos continuos con escenarios pocos productivos y motivadores para los mismos estudiantes.

Desde esta perspectiva, la interacción que debe tener la docente con el niño/niña debe incluirse en el manejo de las actividades y el aula, en las que Laorden y Pérez (2012) nos hablan que el espacio debe ser estructurado y organizado para lograr de manera significativa el aprendizaje del niño/niña de la primera infancia.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo general

Diseñar una estrategia pedagógica basada en el juego en espacios polivalentes para el desarrollo del aprendizaje significativo en los niños de dos a cinco años del Jardín infantil La Granja

2.4.2 Objetivos específicos

- Identificar de qué manera se trabaja el juego en el jardín La Granja
- Caracterizar los juegos infantiles que desarrollen el aprendizaje significativo
- Reconocer el aula polivalente como potencializador del aprendizaje significativo
- Diseñar una estrategia metodológica basada en el juego para espacios polivalentes

3 MARCO REFERENCIAL

3.1 Marco De Antecedentes

En este apartado se abordaron aquellas investigaciones relacionadas con el aprendizaje significativo por medio del juego en espacios polivalentes.

Juliao (2011) afirma:

Esta fase de reacción (JUZGAR) que responde a la pregunta ¿qué puede hacerse con la práctica? Es una etapa fundamentalmente hermenéutica, en la que el investigador/praxeólogo examina otras formas de enfocar la problemática de la práctica, visualiza y juzga diversas teorías, de modo que pueda comprender la práctica, conformar un punto de vista propio y desarrollar la empatía requerida para participar y comprometerse con ella. (p38)

Se ha demostrado que el interés del niño/niña siempre este articulado una acción motivadora que responda a la necesidad del mismo, haciendo referencia a lo anterior quiero dar a conocer que siempre el niño/niña se ve envuelto dentro del juego, esto es lo que más lo motive y así muestre mayor interés por lo que realmente le agrada; ahora bien cabe agregar que se ha investigado de manera continua como el juego puede llegar a ser no solo un juego si no que este tenga un desarrollo de aprendizaje significativo, esta monografía quiere indagar el ¿Qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde? Y ¿Con qué? estrategia se puede utilizar el juego como un intercesor del aprendizaje significativo en niños/niñas del nivel de preescolar, apoyándose de dos estudios internacionales, uno nacional, uno departamental y por último dentro de la misma universidad Minuto de Dios en que se hacen pertinentes aclaraciones y dudas oportunas para la investigación.

Para empezar, La universidad Pedagógica Nacional de México aprueba una tesis con nombre “El juego como medio para la adquisición de aprendizaje significativo en educación preescolar” López M., (2005) como tesina para optar el título de Lic. En Educación; tiene como observación una problemática que se presenta dentro de las prácticas docentes, en el que evidencia que algunos niños y niñas aprenden de forma limitada y desmotivadora, en el que se muestran docentes preocupados por inducir el conocimiento de diferentes competencias a través de “actividades abstractas” dejando como alternativa “opcional” el juego para su aprendizaje; el objetivo de la tesis es ofrecer una fundamentación que explica la importancia de la actividad lúdica para el niño y niña en la edad de preescolar, contemplando el juego como un factor esencial en la adquisición de aprendizajes significativos por parte del niño y niña y para el maestro un medio para propiciarlos. El trabajo se sustenta a partir del juego y el aprendizaje significativo desde los planteamientos de: Ausubel, Vigotsky y Piaget y Bruner como principales autores de las dos teorías claves de la investigación.

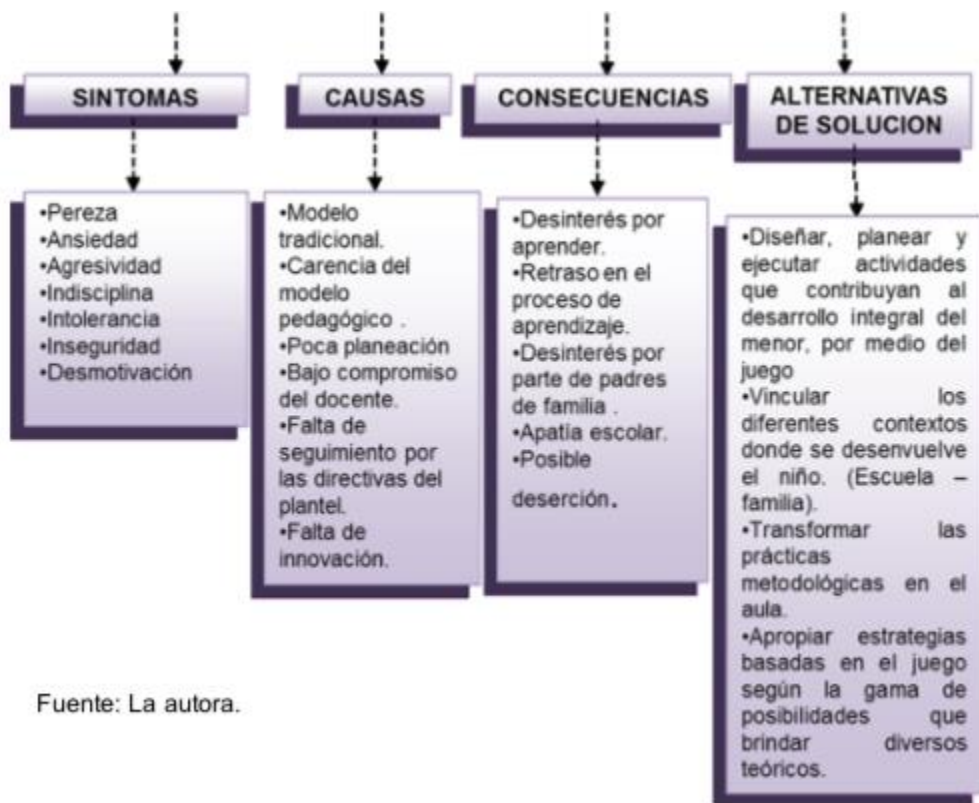
Teniendo en cuenta lo anterior, podemos ver que muchas veces el juego se ve atraído por los docentes como una opción que lo convierte en solo diversión o distracción para el niño/niña perdiendo aquí el desarrollo de las capacidades del niño de manera significativa.

El docente en la escuela infantil tiene el privilegio de organizar sus estrategias de intervención a partir de diseño de propuestas lúdicas que les permitan a los niños resolver situaciones problemáticas a través de juegos con sencillas consignas y materiales no convencionales que los llevarán a ampliar sus conocimientos. Reynés, M. (2009)

Otro de los antecedentes los cuales la monografía quiere hacer referencia es la de, Quiñones, (2018) realiza una tesis la cual llama “El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años”, el cual realiza un pre test en cual se divide en dos grupos : grupo de control y grupo experimental, los resultados muestran un 40% un nivel de inicio y luego de hacer los juegos como estrategia se obtiene un logro de 84% en su aprendizaje significativo arrojando como resultado final de manera positiva el juego; la institución donde se lleva a cabo la observación es “Los Ángeles y María” que en su mayoría de prácticas en el desarrollo de actividades utilizan el juego como un motivo como diversión sin impartir una estrategia que lo lleve a situaciones de un juego o juegos significativos. Su pregunta parte de determinar ¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área lógico matemático? orientando hacia una visión cognitiva clave e importante en el desarrollo del niño y niña, la tesis tiene como conclusiones finales que el juego es un efecto favorable en el que aprendizaje matemático de los niños de 5 años, tiene como efectos positivos en la mejora la implementación del juego dentro del aprendizaje significativo, desde la mismas dimensiones de saberes previos, dimensión de asimilación y dimensión de construcción de nuevos conocimientos.

Estudios realizados a nivel nacional se pueden evidenciar “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” Ospina, (2015) de Buenaventura en la ciudad de Ibagué, esta tesis tiene como pregunta problema ¿Como el juego es una estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la institución Educativa Felix Tiberio Guzmán? Este estudio hace referencia al juego como estrategia que se puede manejar de diferentes maneras para el desarrollo del niño y niña; la tesis

aporta de manera clara un esquema que se relaciona con esta investigación, al preguntarnos los sucesos importantes que se viven dentro de un aula o espacio educativo con los niños y niñas que puedan tener y/o mostrar en su cotidianidad en un proceso formativo con una menor motivación, rendimiento e interés.



Fuente: La autora.

Ilustración 1

Siendo este esquema el abrebocas de las situaciones que se vive a diario no solo en esta institución si no de más instituciones que manejan la primera infancia e incluso demás edades, el objetivo es buscar una estrategia de acuerdo al juego en aulas polivalentes que favorecen el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje significativo en el nivel de la educación preescolar de la institución.

Aun así, se encuentran tesis en los que se enfocan para establecer juegos ligados a competencias precisas en el desarrollo del niño y niña en la que se involucra el juego como una estrategia de aprendizaje, la tesis “El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero D de la casa Bosco V en Bogotá” Molano (2006), nos muestra que para aprender a escribir y tener sentido común en la escritura se adapta desde sus primeras etapas de la escritura inicial, para adquirir un símbolo desde temprana edad desde su garabateo hasta llegar a la escritura y lectura de símbolos culturales. La tesis lograr su objetivo principal que es establecer los aportes del juego como estrategia generadora de aprendizaje de la escritura de los niños y niñas adecuando al juego como un elemento de contextualización, motivación y construcción significativa de la escritura.

Ubicados en el plano local, se presenta como referente Palacios (2016) en su tesis “Juego y aprendizaje en los niños y niñas de pre-jardín de la institución educativa distrital José Asunción Silva, sede B primera infancia de Bogotá en el año 2015” el cual aporta a la investigación por la indagación del proceso de investigación formativa entre la relación que hay entre el juego y aprendizaje, nos habla de un cambio al acercamiento del juego y aprendizaje en los niños de tres años con la pregunta ¿se pueden establecer relaciones entre juego y aprendizaje en el proceso educativo de niños y niñas de pre-jardín de la Institución educativa distrital José Asunción Silva, sede B primera infancia de Bogotá?, esta tesis está basada gracias a la experiencia de la docente, en donde ella evidencia que el juego por parte de los padres y acudientes es un espacio de ocio y pérdida de tiempo exigiendo de una u otra manera el uso de los libros y taras contantes para el estudiante, nos habla base a la cartilla *El*

juego en la educación Inicial (2014) del Ministerio de Educación Nacional de Colombia que el juego tiene un papel protagónico en el aprendizaje de la primera infancia:

El juego es una de las actividades rectoras de la infancia, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio ya que se trata de actividades que sustentan la acción pedagógica en educación inicial y potencian el desarrollo integral de las niñas y los niños, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas”. (p.16)

Lo que nos aporta esta cartilla a la investigación es fundamental reconoce la importancia del juego en el desarrollo o proceso del aprendizaje en los niños y niñas de la primera infancia. También la perspectiva de la autora de la investigación, estudian las teorías de autores como Johan Huizing y Lev. S. Vigostsky en los que cada uno ve el juego de manera distinta pero hace supuestos que comprenden a un mismo sentido con respecto al juego. Por ejemplo ella nos habla de Huizing de la obra *Homo Ludens*, donde nos referencia el juego como una cualidad innata el cual es una cultura inmersa a la necesidad del infante, Vigostky nos habla de un desarrollo del pensamiento y el lenguaje el cual estos tienen que ir a la mano.

Para terminar, se toma como antecedente la monografía de la Corporación Minuto de Dios de las autoras Benavides, Pereira y Canole, (2017) que tiene como título “El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel de transición del Centro Infantil Casita de Cuentos” tiene como objetivo de implementar juegos que mejoren el fortalecimiento del desarrollo motriz, específicamente en el esquema corporal, en las que toma la importancia de la acción corporal del niño y niña que ayudan en los aspectos de

la personalidad y desarrollo que parten de los juegos didácticos dentro de un esquema corporal motriz en el nivel de transición.

Tiene como pregunta problema ¿Cómo favorece el juego en el desarrollo del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del CI? Tiene en cuenta en su marco teórico el juego infantil y su importancia en el desarrollo integral del niño con autores como Garvay (1985), Vayer (1985) y Boulch (1990) que hablan del juego como una estrategia lúdica por excelencia que proporcionan la adquisición de conocimientos en las diferentes dimensiones del desarrollo del niño y niña.

Para concluir estos antecedentes, se evalúan los diferentes resultados propuesto por cada uno de ellos en los que se encuentra de manera positiva la importancia que se tiene del juego dentro de un espacio educativo en la primera infancia, partiendo desde la construcción de estrategias y evidencias que ayudan al juego a ser partícipe de la motivación del niño/niña logrando tener un lugar importante en el desarrollo significativo e íntegro del niño/niña.

3.2 Marco Teórico

En este apartado se analizan las categorías de estudio, en primer lugar, se relacionan algunos conceptos de los principales autores que definen la palabra juego, a fin de delimitar el marco en el cual se desarrolla este ejercicio investigativo, en un segundo momento se desarrolla los postulados de algunos autores relacionados con aprendizaje significativo y se cierra con las propuestas de nuevos espacios en educación infantil -aulas polivalentes-

3.2.1 El Juego

En la historia de la educación se ha hablado del juego como parte fundamental del aprendizaje significativo en los niños/niñas, se han descrito sus ventajas; y sin embargo hoy en día aún existen falencias en la implementación del juego como potencializador de ese aprendizaje, es por esto que se debe precisar en métodos y estrategias óptimos para materializar ese precepto.

Una de las teorías más representativas del juego en el educación infantil es la propuesta de Piaget citada por Linaza (2013) que proporciona una explicación de vincular entre los diferentes tipos de juegos y los cambios producidos las capacidades intelectuales en el curso de la vida humana. Tal cual lo expresa a continuación Piaget (1946) “Se puede considerar el juego como el conducto de la acción a la representación, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensorio-motor a su forma secundaria de juego simbólico o juego de imaginación”.

(p.2)

Este autor define el juego como el principal mediador en la interacción del niño/niña con su medio, y así mismo su principal herramienta de aprendizaje, ya que le permite poner en sus términos la compleja realidad que le rodea y así, paso a paso, juego a juego ir comprendiendo cada vez mejor su mundo. (Chamorro, 2010)

De igual manera Vygotsky en Linaza (2013) describe el juego como la acción imitativa que le permite al niño/niña ensayar las conductas típicas de su contexto inmediato esto significa la relación que tiene el infante con las zonas próximas distales. “El juego parece estar caracterizado en Vygotsky como una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo.” (Vigotsky en Linaza, 2013 pág.106)

Así mismo Vygotsky, (1979) señala: “Por mi parte estoy convencido de que si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo, no surgieran durante los años escolares, no existiría el juego, ya que este parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables”. pág.25

Según esta concepción el juego es una actividad social en la que el niño/niña logra apropiarse de su cultura. Adquiere las relaciones sociales fundamentales de su cultura al imitar y reproducir las acciones de los adultos.

Otro autor representativo en este tema es Elkonin en Linares (2013), quien concibe el juego como una reconstrucción parcial de las dinámicas de los adultos, afianzada por la interacción con sus pares. Desde estos postulados el anterior autor describe lo siguiente “el juego se entiende, por una parte, como la manifestación de una imaginación desarrollada y, por otra, de manera naturalista el juego como una actividad instintiva” (Elkonin, 1980 pág.9).

Otro autor de esta misma corriente es Jerome Brunner, quien señala lo siguiente: “El juego libre ofrece al niño la oportunidad inicial y más importante de atreverse a pensar, a hablar y quizás incluso de ser él mismo.” (1986 pág. 15)

Al no preocuparse por su acción, el niño se concentra en la actividad propiamente dicha y la hace mucho más fructífera. Así el pequeño puede ensayar y experimentar sin presiones ni temor al fracaso.

Comparando un poco las definiciones que cada autor tiene frente al juego se destaca en ellas: primero que es parte fundamental para desarrollo del niño, además es importante que el juego sea significativo, para que le posibilite un aprendizaje en igual medida, segundo que

el niño juega con o sin intención explícita, sin preocupaciones por los resultados, y tercero que no necesita ser dirigido o estimulado por el adulto necesariamente.

El último autor que se tendrá en cuenta para enmarcar el significado de juego es Zabalza (1996), quien entiende este concepto como la herramienta que el niño/niña utiliza para conocer su mundo, en sus palabras: “Modo natural que el niño/a utiliza para construir sus propios modelos de conocimientos, de comportamiento socio-afectivo y de selección de valores”, así pues los juegos de los niños están relacionados con su clase social, las temáticas del juego son distintas según sus experiencias de vida, sus valores culturales, su condición social, economía y doméstica.

3.2.2 El juego como facilitador del desarrollo de competencias

El juego es clave en el proceso de la educación infantil, es base fundamental del desarrollo entendiendo este no como un proceso sucesivo y lineal, sino como una constante reorganización de información, que se adapta y se ajusta a la realidad inmediata del niño/niño y le permite interpretarla. Así mismo en el desarrollo se adquieren competencias que le permiten al niño/niña organizar e interpretar la información de manera eficiente, las competencias agencian y propician cambios hacia nuevos niveles de conocimiento.

Se reconocen cuatro categorías para la clasificación de las competencias, cognitiva, comunicativa, corporal y emocional, esta clasificación permite delimitar y valorar el alcance del juego como agente facilitador en el desarrollo de estas competencias, de acuerdo a los planteamientos del ministerio de educación en Colombia sobre la atención de la primera infancia. Ver figura.

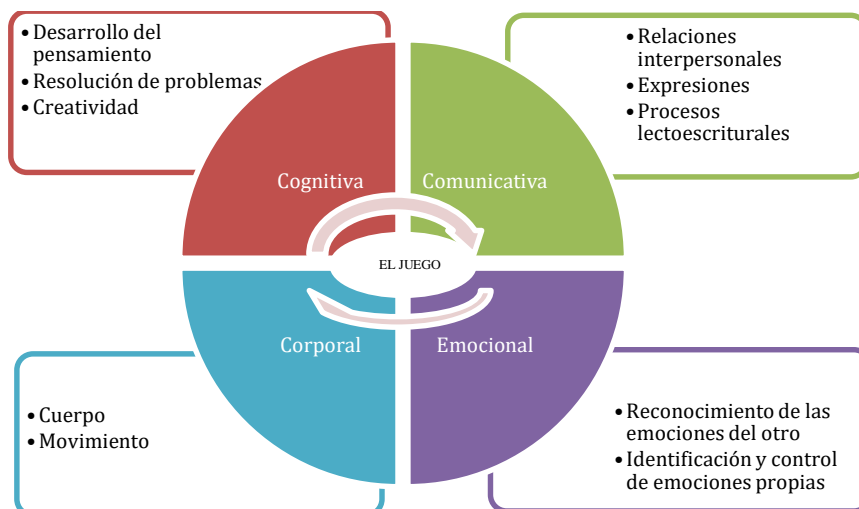


Ilustración 2. Clasificación de las competencias

Las competencias cognitivas “son capacidades que hacen al individuo competente y le permiten interactuar de manera simbólica con su medio ambiente” (Gatti, 2005), por medio de estas competencias se posibilita al niño/niña la resolución de conflictos, desarrollo de pensamiento crítico, desarrollo de creatividad, entre otras que le facilitan la interacción con el medio y los retos que este implica (cooperar, trabajar en equipo, gestionar conflictos, pensar, comprender, decidir etc.) Coll, (2007).

Las competencias comunicativas por su parte son piedra angular del desarrollo ya que desde los primeros momentos están presentes en la interacción del niño/niña con su ambiente, “la conducta es comunicación” Watzlawick (1995) lo que indica según este autor es que desde siempre se está comunicando, transmitir un mensaje, recibir un mensaje se convierte en parte fundamental para el desarrollo y el aprendizaje.

Así pues, entendiendo la comunicación como hecho social el niño/niña aprende que una interacción determinada le permite obtener un resultado determinado, según Caballero (2003) estas interacciones van desde relaciones interpersonales, expresión oral y escrita, procesos lecto-escriturales, etc.

Ahora bien, las competencias emocionales le permiten al niño/niña interpretar la manera en que los hechos y situaciones le afectan, identificar las emociones propias y ajenas, y actuar en consecuencia de ello (Comellas, 2003). Así pues, las competencias emocionales se vuelven importantes en la medida en que posibilitan al niño asumir una posición crítica frente a su aprendizaje.

Autores como Saarni en Fragoso-Luzuriaga (2015) las definen como “Un conjunto articulado de capacidades y habilidades que un individuo necesita para desenvolverse en un ambiente cambiante y surgir como una persona diferenciada, mejor adaptada, eficiente y con mayor confianza en sí misma”.

Por otro lado, las competencias corporales le permiten al niño conocer y comprender su propio cuerpo, entender las dimensiones del movimiento, su relación con los objetos y lugares que le rodean, y la mejor manera de interactuar con ellos; Gardner (1983) en Madrona et al. (2008) menciona la inteligencia kinésico-corporal como “el control de los movimientos del propio cuerpo y la capacidad de manejar objetos muy hábilmente” pág. 71.

Ahora bien, como es que ¿el juego facilita el desarrollo de estas competencias?, el juego como se ha dicho antes es la principal herramienta que tiene el niño/niña para interactuar con su medio, a través del juego por ejemplo los niños/niñas aprenden control corporal, por medio de actividades que requieran movimiento (correr, saltar, trepar, deslizarse) lo que le permite desarrollar motricidad fina y gruesa, relación con los objetos y el espacio físico respecto del propio cuerpo (competencias corporales). (Boronat, 2001 pág. 9)

También, según Ramsey y Bayles, (1989, en Boronat 2001) fortalece el desarrollo emocional por medio de la imitación y reproducción de situaciones que evoquen distintas reacciones, (tristeza, alegría, furia, temor) y a través de ellas el niño/niña, elabora y reconoce sus

propias emociones y las de sus pares, desarrolla habilidades como la empatía, la compasión, la autorreflexión, etc. (competencias emocionales).

Al tiempo que desarrolla habilidades emocionales y corporales, el juego también permite desarrollar competencias comunicativas, y cognitivas por medio de la relación con los otros, los juegos estimulan la resolución de conflictos, el trabajo en equipo, análisis de información, adquisición de conceptos nuevos, interpretación y asimilación de información, etc. Es por este motivo que el juego debe ser parte fundamental en el currículo de cualquier docente que pretenda desarrollar en sus alumnos las competencias antes mencionadas. (Boronat, 2001 pág. 9)

3.2.3 Clasificación de los juegos

A lo largo de la literatura se encuentran diversas clasificaciones de juegos, sin embargo, para el presente ejercicio se realiza una descripción de los tipos de juegos que son más comúnmente utilizados y que son más fácilmente observables en la población objeto, los juegos motores, de construcción, de reglas, sensoriales, de imitación, comunicativos e intelectuales. (Boronat, 2001 pág. 12)

3.2.3.1 *El juego motor*

Las acciones que se encuentran en este juego permiten al niño/niña incorporar al juego un significado y símbolo social que a su vez aporta tanto al desarrollo físico como mental, pues tal como menciona Piaget (1986, en Madrona y Navarro, 2005) el juego es sensoriomotor y permite “sistemas de movimientos y percepciones coordinados susceptibles de repetirse y de aplicarse a nuevas situaciones”.

Según Parlebas (1981) se establecen cuatro grupos de juegos 1) Los psicomotores en los cuales el jugador interviene sin tener ningún oponente que lo afecte o compañero que le ayude (Salto de altura, los bolos o el salto de cuerda individual), 2) Los de cooperación, en los que diferentes jugadores aportan para superar un objetivo común. (Bailar de manera colectiva o pasarse la pelota de uno al otro), 3) Los de oposición en los que los jugadores desafían a uno o más rivales para conseguir su objetivo (Juegos de perseguir y capturar a un adversario o deportes como el judo o el tenis, 4) Los de cooperación y oposición a la vez, en los que varios jugadores que forman parte de un equipo deben enfrentarse y superar a otros adversarios, también organizados en equipo. (como el futbol o básquetbol)

También se encuentran otras distinciones que hablan de dos tipos de acciones Lavega et al (2013) según se empleen o no objetos adicionales:

Acciones con objetos: morder, chupar, lanzar, golpear, agitar, tocar

Acciones sin objetos: arrastrarse, gatear, caminar, balancearse, esconderse y sonreír.

Según lo menciona Piaget (1977) se puede decir que la conducta del niño/niña en el juego empieza a partir de los reflejos involuntarios y automáticos que presentan los bebés a través de algún estímulo que lo lleva al reaccionar por medio de un estímulo auditivo, táctil o visual, y evoluciona a medida que estos estímulos se lo requieren.

3.2.3.2 *El juego de construcción*

Este tipo de juego se encuentra “orientado” por la disponibilidad de materiales (bloques, fichas, rompecabezas, arena, masa, plastilina etc.), y permite al niño/niña la creación de nuevas formas y figuras según su intención y sin tener que ceñirse de manera literal a las formas y figuras preestablecidas, lo que a su vez le permite desarrollar creatividad, razonamiento

espacial, capacidad de análisis, síntesis, pensamiento lógico, coordinación viso manual, control corporal, motricidad fina, atención, concentración, memoria etc. (Sarlé y Rosas, 2005, pág.20).

Un aspecto importante a mencionar en este tipo de juego es que no necesariamente está limitado a un grupo etario, por el contrario como lo menciona Piaget (1959) está presente en muchos momentos del desarrollo, con algunas diferencias en forma y contenido de acuerdo al nivel de complejidad que va adquiriendo el aprendizaje del niño/niña.

El desarrollo integral que se da como resultado de la integración de aspectos biológicos, afectivos, cognitivos, ambientales, socioeconómicos y culturales, en los que se le da libertad al niño o niña, a su forma única de pensar, moverse, coordinar y sentir e interactuar con los pares o quienes lo rodean, determina las interacciones y relaciones sociales que modifican el desarrollo en momento de crecer a partir de su afecto, cuidado y protección. Sarlé (2008).

3.2.3.3 *El juego de reglas*

El juego de reglas por otro lado tiene una exigencia mayor para el niño/niña en cuanto que se requiere entender y aceptar unas condiciones para participar de la actividad, al tiempo que le permite desarrollar capacidades como: Identidad y autonomía personal, comunicación y representación, aproximación al medio físico y social; Favorecen el descubrimiento de valores como la amistad, compañerismo, justicia, respeto, responsabilidad. (Boronat, 2001)

El uso de las primeras reglas esta antes de que entre al juego de las operaciones concretas (Piaget, 1977), estas reglas pueden iniciar a partir del momento que el adulto se involucra en el juego del niño/niña como parte fundamental.

El juego de los niños /niñas más pequeños resulta ser acciones que empiezan por su cuenta, el ganar no es una motivación para empezar el juego. Y en los niños mayores tienen una meta para alcanzar y se encuentra con la relación de las acciones del otro, aquí se empieza a comprender el concepto de ganar y perder (Linaza & Maldonado, 1990, pág. 15). Según Gómez (2010) teniendo en cuenta las reglas, se empieza a afianzar temas que ayudan al niño/niña a socializar mejor, aprender a ganar y perder, respetar turnos, normas y a tratar de entender las acciones del otro. Esto también ayuda a que su conocimiento sea más amplio al igual que las habilidades como lenguaje, memoria, razonamiento, atención y reflexión se vean beneficiadas.

3.2.3.4 *El juego sensorial*

Según Escribá (1998) se define como “la actividad lúdica de poca intensidad que desarrolla los sentidos el conocimiento corporal, la estructuración, espacio temporal, la coordinación motriz, y la expresión verbal y corporal, así como otros ámbitos cognoscitivos (memoria inteligencia, creatividad, atención...), con el objetivo fundamental de la interacción grupal e integración social”. Pág. 14

Los juegos sensoriales buscan desarrollar en el niño/niña la conciencia de su propio cuerpo, a través de actividades que estimulen sus sentidos por los diferentes canales: auditivos, táctiles, olfativos, gustativos, visuales, a así permitirle explorar su medio en la relación con sus pares y los objetos y elementos inmersos en el juego. (Escribá, 2002 pág. 14-17)

Además, este es un tipo de juego que permite integrar a la educación a aquellos niños/niñas con algún tipo de discapacidad al acoger diferentes canales sensoriales no limita

su accionar a un grupo específico de niños/niñas, se adapta de acuerdo a las condiciones permitiendo ambientes de verdadera inclusión. (Escribá, 2002; Hernández, & Rodríguez, 2006; y Toros & Zarco, 1998).

3.2.3.5 *El juego simbólico (Imitación)*

Este juego es parte del estadio preoperacional (Piaget, 1998) consiste en situaciones, objetos y personajes que puedan ser imaginarios o reales.

Los juegos que el niño/niña puede realizar simbólicamente parten de una actividad humana que representa según le ha sido enseñado o según ha experimentado, las representaciones simbólicas que tiene el juego trascienden en el tiempo o espacio y le permiten resignificar por medio de su imitación el aprendizaje de esa actividad particular (Ruiz de Velasco, 2011).

Según Huerta (2011) la combinación símbolo-realidad que puede tener el juego, afianza el aprendizaje de manera significativa, permitiendo tanto al niño como al adulto evidenciar los procesos por medio de los cuales se está llevando a cabo este aprendizaje, para así mismo potencializarlo y enfocarlo eficientemente. Cuando el adulto se involucra en el juego da las pautas y el modelo a seguir para que a partir de allí el niño/niña cree sus propias representaciones de acuerdo a lo que logre aprender.

3.2.3.6 *El juego comunicativo*

Al igual que los demás tipos de juego descritos, este juego implica la utilización de múltiples estructuras y competencias adquiridas sin embargo, se especializa y enfatiza en el lenguaje y la comunicación como principal herramienta que construye y delimita la actividad lúdica, según

Nicolau (1995) la comunicación es un elemento inevitable en cualquier cultura y es por ello que es importante mencionar como el niño/niña desde su juego adopta los criterios y patrones típicos de su sociedad.

Teniendo en cuenta la anterior de vuelve muy importante que el modelo a seguir (docente, padres, etc) tenga las competencias comunicativas necesarias para que el e niño/niña adquiriera los valores y herramientas adecuadas que le permitan adaptarse a las exigencias de su cultura y lengua materna. Herrera, Contrera, Mendoza, Romero, Mayorga y Ruiz (2018).

3.2.3.7 *Juegos Intelectuales*

Este tipo o categoría de juego según Boronat (2001) enfatiza en la necesidad del niño por encontrar una “solución” o respuesta a la actividad propuesta teniendo en cuenta las condiciones de la misma, lo que refuerza su capacidad de atención, esfuerzo mental, asimilación de reglas, secuencia de acciones. Dentro de este tipo de juegos se encuentran actividades como las adivinanzas, los juegos de memoria, dibujos, lectura, juegos de mesa, etc.

Teniendo en cuenta la clasificación anterior se puede notar que a pesar que cada tipo de juego enfatiza en una u otra capacidad, todos le permiten al niño/niña interactuar y acercarse a su medio de manera efectiva y significativa amén de potencializar su aprendizaje, es por ello que el docente debe estar en la capacidad de proveer los recursos y espacios necesarios para que estos juego se desarrollen en el aula, a continuación se señalan algunas recomendaciones que según Torres y Torres (2002) permiten crear estos espacios de aprendizaje:

- Deben tener un clima cálido, y de confianza, que permite el juego
- Crear un espacio sin prisas, dando tiempo, disfrutando del presente

- Dejar espacio al error, puesto que en el juego todo es posible.
- Reconocer y valorar los sentimientos que aparecen en el juego, sin juzgarlos
- Permitir y motivar el uso no convencional de los objetos y de las ideas.
- Transmitir un hábito de cuidado en los juguetes
- Establecer normas y límites
- Interesarnos por su interés y aficiones
- Buscar espacios de complicidad con los niños.

3.2.4 Aprendizaje

Para Dabas (en Bruzzo & Jacobovich, 2008) "El aprendizaje es el proceso por el cual el sujeto, en su interacción con el medio, incorpora la información suministrada por este, según sus necesidades e intereses, que elabora por sus estructuras cognitivas, modifica su conducta para aceptar nuevas propuestas y realizar transformaciones inéditas del ámbito que lo rodea" (pág. 90)

El aprendizaje por otro lado es entendido según Díaz Barriga (2003) como "un proceso de enculturación en el cual los estudiantes se integran gradualmente a una comunidad o cultura de prácticas sociales", y siguiendo los postulados de Dewey éste se da en un contexto vivencial más que teórico, según este autor: "toda auténtica educación se efectúa mediante la experiencia" entonces entiende el aprendizaje como experiencial.

Es decir el aprendizaje en resumen es la captación y custodia de información organizada que puede ser de utilidad en algún momento de acuerdo al contexto social y cultural en que esté inmersa una persona, ahora bien, existen diversos factores que afectan el aprendizaje, pueden ser de tipo biológico o social Tuñón (2009), Villalta e Hidalgo (2015), estos últimos están determinados por las condiciones sociodemográficas en que se encuentra el niño.

Este postulado da paso al concepto de aprendizaje significativo que no es otra cosa que la puesta en marcha de esa información que se ha adquirido, la posibilidad de interactuar ya no de forma teórica si no práctica con el concepto aprendido, es decir para qué me sirve lo que aprendí.

Aprendizaje Significativo

Para comprender este concepto es necesario tener en cuenta lo antes mencionado, lo que busca el aprendizaje significativo es lograr que la información que se está transmitiendo le sea útil al niño/niña, para que según Ausubel, Novak & Hanesian (1976) sea más fácil su comprensión y así mismo posibilite el proceso de construcción de significados y sentidos; y, por último, resitúe este proceso en el contexto de relación y comunicación entre el niño/niña y su medio.

Explicando un poco este concepto se puede decir según Ausubel (1983) que consiste en un conocimiento nuevo y uno que ya posee, el cual reajusta y reconstruye, “el conocimiento no se descubre, si no se construye”, para Ausubel la teoría se construye en un aula que maneja derivaciones cognitivas, afectivas y sociales que se dan desde sus conocimientos previos.

Por lo anterior la observación y la imitación son de gran importancia ya que permiten un modelo a seguir, Bandura (en Boeree 2006) lo denomino “determinismo recíproco”, este autor afirma que los comportamientos se dan a partir del aprendizaje directo y la observación de la conducta y se da en ambos sentidos, el ambiente afecta la conducta tanto como la conducta afecta el ambiente, así pues, el aprendizaje es continuo y recíproco.

Ahora bien, para que el aprendizaje se dé y más aún, sea significativo se deben tener en cuenta varios aspectos, uno de ellos es el espacio en el cual tiene lugar el proceso de enseñanza-aprendizaje, y dado que como se ha mencionada antes los niños aprenden a través del juego, los

espacios dispuestos para su educación deben fomentar dicho juego, es a partir de aquí donde surge el concepto de “nuevos espacios en educación infantil”.

3.2.5 Nuevos espacios en educación infantil -aulas polivalentes-

Investigaciones recientes (Laorden & Pérez, 2002; Polanco, 2004; Otárola, 2010; Archila, 2011; Naranjo, 2011), han trabajado en la temática del espacio de aprendizaje, identificando que este es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que es significativo siempre y cuando propicie el desarrollo de las competencias sociales y cognitivas de los niños/niñas, fomentando experiencias enriquecedoras que favorezcan la construcción del conocimiento.

Como ya mencionó este concepto surge por la necesidad de diseñar espacios, que permitan la instauración del juego como principal herramienta en el aprendizaje significativo de los niños/niñas, estos espacios buscan la optimización de recursos, “El espacio debe ser un elemento más de la actividad docente y, por tanto, es necesario estructurarlo y organizarlo adecuadamente” Laorden & Pérez (2002), según estas autoras el aula de clase debe ser organizada de tal manera que estimule el desarrollo de las temáticas, y más aún proponen que las aulas de clase no solo sean los espacios diseñados para tal fin clásicamente, sino que cualquier espacio (pasillos, rincones, jardines etc) estén dispuestos de manera que se conviertan en recursos útiles del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Casadelrrey (2000) propone algunos principios a tener en cuenta al momento de organizar los espacios: primero debe ser pensado para los niños, estimulante, accesible, flexible y funcional, y además debe ser estético, agradable para los sentidos.

Por otro lado, Lledó y Cano (1994) mencionan cuatro aspectos para un nuevo ambiente escolar en el aula:

1. El aula debe ser un lugar de encuentro.
2. Deben permitir gran cantidad de acciones.
3. Debe estar abierta al mundo que le rodea.
4. Debe ser un espacio cómodo y acogedor.

Cualquier lugar puede ser bueno para enseñar y aprender, pero hay espacios que han sido expresamente diseñados para que en ellos se produzcan determinados procesos de enseñanza-aprendizaje. El aula es uno de estos lugares; seguramente, al menos hasta ahora, el más específico y extendido, es el encuadre físico por excelencia diseñado para facilitar el tránsito de la cultura y el aprendizaje transmisivo y vivencial de actitudes, normas y valores. El aula es una encarnación material de la pedagogía escolar. (Trilla y Puig, 2003, p.52)

Teniendo en cuenta lo anterior y según los hallazgos de Carpio Ayala & Barrera (2017) se entiende que el espacio de aprendizaje debe permitir al niño/niña experimentar de manera abierta lo que encuentra en su medio, y a su vez el medio debe estar diseñado de tal forma que potencie el aprendizaje que se puede abstraer de él.

Este mismo concepto lleva a pensar en las denominadas aulas polivalentes, que lo que sugieren son espacios con múltiples utilidades, en función por supuesto de la dinámica enseñanza-aprendizaje, incluye tanto el espacio físico y su distribución, como los materiales y herramientas necesarios para el aprendizaje significativo.

3.2.6 Aulas tradicionales vs Aulas polivalentes (Nuevos espacios para la educación infantil)

Según García y Muñoz (2004), la educación polivalente invita a recrear metodologías, en las que se deben tener en cuenta el tipo de aprendizaje y objetivos específicos de cada caso y espacio determinado, así como las condiciones de los actores inmersos en el proceso (niños y niñas, docentes, padres etc).

Lo que se busca en la educación polivalente es poder integrar las competencias descritas en un proceso de mejora continua que emplee como principal herramienta el juego para aprovechar los recursos físicos, y materiales con que se cuenta en el aula.

Se considera pertinente hacer una breve comparación entre los aspectos del aula tradicional, y las propuestas del aula polivalente (nuevos espacios de educación infantil), con el fin de identificar más claramente cuáles son las mejoras que se introducen con esta metodología.

Tabla 1

Comparación Aulas tradicionales Vs Nuevos espacios de educación para la infancia.

AULAS POLIVALENTES	AULAS TRADICIONALES
Permiten a los niños/niñas integrarse en la construcción del aula	Tiene un formato preestablecido y difícil de modificar
Se puede modificar de acuerdo a la necesidad del grupo de estudio	El grupo de estudio se debe adecuar a las características del espacio
Fomenta la creatividad y el trabajo	Limita las expresiones creativas a los

colaborativo	lineamientos establecidos
Permite al docente interactuar de manera activa con los niños/niñas	Limita el contacto y la interacción entre el docente y los niños/niñas al poner barreras entre ellos.

Según Rodríguez (2011), organizar el aula por espacios de trabajo es una estrategia pedagógica que permite la participación activa de los niños/niñas en la construcción de sus conocimientos. Al mismo tiempo que propicia la libertad de elección, por medio del descubrimiento y la investigación para estimular y potenciar el trabajo autónomo, el desarrollo de la cooperación entre pares. Cada espacio de trabajo debe diferenciarse de forma disciplinar, ya que lo que lo configura como aula polivalente y depende, en gran medida, de los materiales que se propongan en cada uno de ellos y la utilidad que se le dé.

3.3 Marco Político

Constitución Política de Colombia

“Por la cual se establece los derechos y deberes de los colombianos”

Artículo 44.

Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. De los Derechos Sociales, Económicos y Culturales Artículos 43 - 44 Gozarán también de los demás

derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos.

Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás. Niños: el derecho a la vida, la salud, la educación, la cultura, el cuidado, el amor, entre muchos otros más, también establece ciertos deberes y obligaciones que debemos cumplir.

Artículo 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, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. El niño y la niña son la parte importante en la sociedad, es por ello por lo que en la actualidad se trabaja para que no se le vulneren sus derechos y tengan una vida digna.

Ley 115 de 1994

Del congreso de la república de Colombia

“Por la cual se expide la ley general de educación”

ARTICULO 1o.

Objeto de la ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes. La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de

enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. La cual aborda la educación en Colombia.

Ley 1098 de 2006

Del congreso de la república de Colombia

“Por la cual se expide el Código de la Infancia y la Adolescencia”

El presente código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de Derechos Humanos, en la Constitución Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

Artículo 29.

Derecho al desarrollo integral en la primera infancia. 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. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas. Validar las pautas de crianza en la primera infancia, teniendo en cuenta el rol que cumple la familia y el estado.

Ley 1804 del 2016.

“De cero a siempre”

Del congreso de Colombia

“Por la cual se establece la política de estado para el desarrollo integral de la primera infancia de cero a siempre y se dictan otras disposiciones”

Artículo 2°.

Política de Cero a Siempre. La política de "cero a siempre", en tanto política pública, representa la postura y comprensión que tiene el Estado colombiano sobre la primera infancia, el conjunto de normas asociadas a esta población, los procesos, los valores, las estructuras y los roles institucionales y las acciones estratégicas lideradas por el Gobierno, que en corresponsabilidad con las familias y la sociedad, aseguran la protección integral y la garantía del goce efectivo de los derechos de la mujer en estado de embarazo y de los niños y niñas desde los cero (0) hasta los seis (6) años de edad. Corroborar la ejecución de la ley la cual establece “que se debe prestar una atención integral a la primera infancia la cual abarca desde el proceso de gestación hasta los seis (6) años de edad en la vereda del Naranjal alto y el corregimiento de Cincelada, Santander”.

4 Diseño Metodológico

La propuesta metodológica de la presente monografía, atiende a la línea de investigación, Innovaciones Educativas y Cambio Social – Didácticas específicas la Dra. Patricia León afirma “Didácticas Específicas ya que desarrollar innovaciones y alternativas didácticas específicas que trabaja en la facultad de Educación de la corporación Universitaria Minuto de Dios” documento Institucional de la dirección de investigación: Innovaciones Educativas y Cambio Social.

Por otra parte, la investigación corresponde al actuar en las fases de la praxeología, según

Juliao (2013) bajo esta fase no solamente se tiene mejores conocimientos sobre el contexto y la problemática en general, sino que, se busca elaborar una estrategia de acción eficiente y eficaz, haciendo que el investigador busque herramientas para mejorar la investigación discerniendo los medios y métodos correctos.

Desde la anterior afirmación lo que se pretende esclarecer es el tipo de investigación usado, el enfoque, los instrumentos y la muestra correspondiente para el buen desarrollo de los objetivos planteados desde un principio.

4.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación que se llevó a cabo en esta propuesta fue la investigación cualitativa, teniendo en cuenta que esta permite las aproximaciones a problemas sociales como lo plantea Bonilla, (2005) “la investigación cualitativa tiene como objetivo hacer una aproximación a ciertas situaciones sociales para describirlas, comprenderlas y explorarlas, teniendo en cuenta la interacción del investigador con el contexto social compartiendo sentidos significativos de dicha realidad” (p 68) por lo anterior, desde estos postulados se puede entender una situación social como un punto general, que permite identificar las particularidades y las dinámicas escolares objeto de estudio.

Continuando con los planteamientos de Bonilla, el proceso de investigación cualitativa examina de manera sistemática los conocimientos y valores que comparten los individuos en un determinado contexto escolar. Dicho método, capta el conocimiento, el significado y las interpretaciones que comparten los individuos sobre la realidad que se estudia, es decir, validada y transformada por los sujetos participantes. Por tal razón, los investigadores cualitativos, desarrollan una comunicación directa con los sujetos investigados, porque su interés implica de

hecho comprender el conocimiento que ellos tienen de su situación y de sus condiciones de vida; al ser los métodos cualitativos más abiertos y flexibles, intenta hacer una aproximación global de las situaciones para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas, compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad (Bonilla, 1997).

Además, no se deja aparte ningún dato teniendo en cuenta que puede ser necesario evidenciarlo en cualquier momento del proceso. Por la exigencia del método este resulta ser ordenado y muy útil para el docente en formación puesto que está constantemente evaluando los datos para no perder el objetivo del proyecto. Aquí no se admiten suposiciones, todo es basado en datos observados en el ámbito escolar. Siendo la investigadora la responsable de cada uno de los pasos a seguir como de toda la información obtenida en las observaciones, convirtiéndose en un punto de apoyo muy importante y así, lograr que los espacios educativos que deben ser transformados en espacios de interrelación pedagógica. Por lo anterior, se muestra que la investigación no parte de supuestos teóricos, sino que busca conceptualizar sobre la realidad con base en las dinámicas escolares; de esto da cuenta el análisis de las narrativas.

4.2 Método de Investigación

La investigación se guiará por investigación acción educativa, afirma Rodríguez (2005) que “la investigación en la acción se desarrolla a partir de grupos de individuos organizados como colectivos de autorreflexión, que formalmente participan en igualdad de condiciones en la totalidad del proceso. Identifica problemas desde las prácticas educativas y trabaja sobre los mismos “desde dentro”. Así se entiende que quienes hacen investigación utilizando estas propuestas metodológicas se sientan y definan cercanos a los procedimientos y prácticas de la investigación cualitativa” (pág.33)

Lo que se busca con este método investigativo es actuar sobre la problemática planteada, desde lo que se vivencia y se practica diariamente dentro y fuera de las aulas de clase y que afectan la calidad de vida de los docentes desde diferentes aspectos. A raíz de lo nombrado anteriormente lo que se busca en primer lugar es identificar como se trabaja en el aula polivalente propuesto por el Jardín Infantil La Granja y crear una cartilla preventiva que tiene como meta manejar el juego adecuadamente y significativamente dentro de un aula polivalente, contra atacándolo con ejercicios y rutinas sencillas en su aprendizaje.

Según (Elliott, 2010) enuncia tres etapas para la investigación acción educativa, en primer lugar, desarrollar un proceso exploratorio sobre teorías explicativas que permitan una reflexión a raíz de la práctica. En segundo lugar, formular una hipótesis frente a la problemática planteada para trabajar sobre esta y la última etapa, es el desarrollo y evolución de las estrategias de acción, teniendo en cuenta que este es un espiral de investigación.

Este se enmarca en el enfoque de Investigación -Acción- Educativa teniendo en cuenta que la investigación educativa busca mejorar los encuentros con los diferentes espacios como lo plantea Elliot (2000)

“La investigación-acción se relaciona con los problemas prácticos cotidianos experimentados por los profesores, en vez de con los "problemas teóricos" definidos por los investigadores puros en el entorno de una disciplina del saber. Puede ser desarrollada por los mismos profesores o por alguien a quien ellos se lo encarguen”. (p5)

tomado desde la óptica de Hernández Pina (citado por Buendía, 1997) la investigación educativa es el estudio de los métodos, los procedimientos y las técnicas utilizados para obtener un conocimiento, una explicación y una razón científicos de los fenómenos educativos, frente la

práctica pedagógica de los docentes, así como también, para solucionar los problemas en ámbitos educativos y sociales.

En la actualidad la investigación en educación se propone desde dos posturas, una es la búsqueda de cualidades objetivas, imaginable y visible de los fenómenos educativos para su generalización y la otra es la búsqueda de la interpretación y comprensión de los fenómenos para un avance en el contexto educativo y social.

De acuerdo con lo anterior, el propósito de la investigación es reconocer desde dos puntos: el específico que se encarga de explicar nuevos acontecimientos generarles y dar soluciones a los mismos y la abierta que define la investigación como la interpretación, comprensión y análisis de situaciones educativas mejorando los procesos académico y escolares teniendo en cuenta el resultado en el caso del estrés laboral para mejorar los espacios escolares, las relaciones interpersonales y la comunicación asertiva.

4.3 Fases de la investigación

Durante el proceso de la investigación se llevaron algunas fases que se hicieron presente en el proceso teniendo en cuenta las diferentes etapas desde el momento de la observación, recolección y análisis de datos, se realizarón de manera simultanea como lo plantea Sampieri (2014)

La importancia de mantener una revision literaria de manera constante durante toda la investigacion de manera transversal dentro de todas las etapas del enfoque. Tambien aclara que en cualquier momento, siempre y cuando sea necesario se podra hacer una devolucion dentro de las etapas. (p 40).

Por lo anterior, en la investigacion se realizó en un primer momento una etapa de observación sobre todo el entorno de la problemática principal, esta permitió reconocer diferentes ambientes

dentro de las instituciones objeto de estudio, contextualizando a manera general y específica la pregunta. Después la etapa de observación que desde el enfoque praxeológico sería el momento del ver se da la interpretación de la misma, de un contenido teórico y legal que le brinda a la investigación una fundamentación teórica. Al finalizar las fases anteriores, se prosigue con el actuar, donde la investigadora busca las herramientas e instrumentos adecuados para intervenir en el campo y relacionar las fases anteriores con la práctica pedagógica y así poder darle paso a la devolución creativa como momento de análisis generales de las debilidades y fortalezas que permitieron re orientar la investigación.

Las fases y las conexiones nombradas anteriormente se verán representadas en la siguiente figura.

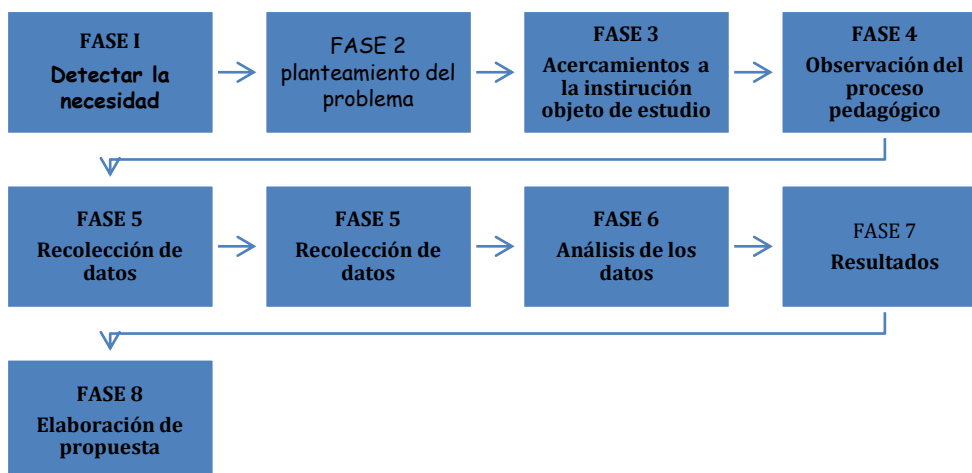


Ilustración 3. Fases de la investigación

4.4 Población y muestra

El estudio se realizó con 40 niños/niñas del Jardín infantil La Granja del municipio de Cota. Una vez definida la población se procedió a observar los comportamientos de estos en el aula

polivalente para obtener la información necesaria que permitió desarrollar la propuesta, como Sampieri (2017), esboza la importancia de limitar la muestra de la población a investigar, teniendo claras las características de estas, los elementos y unidades de análisis a comprender, clasificándolas en tres maneras, muestras voluntarias o representativas, azar y aleatorio. Desde lo anterior y en base a lo que se pretende con el estudio.

4.5 Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

La observación participante fue el norte para la recolección de datos que determinó la problemática como lo plantea Martínez (2017) “Habíamos señalado que cuando el investigador se cuestiona con la realidad, de hecho, ya está observando; pero esa observación la puede realizar ‘participando’” (p. 75) atendiendo a este planteamiento la problemática surge de la necesidad observada durante dos meses en el Jardín objeto de estudio.

4.5.1 La observación:

En la utilización de esta técnica la investigadora permaneció atenta a la realidad objeto de observación para poder tomar de la observación participante, para obtener la mayor cantidad de información posible. Se utilizó como técnica para la recogida de datos sobre el comportamiento no verbal de los estudiantes en los diferentes espacios institucionales especialmente en el aula polivalente.

4.5.1.1 La observación participante:

Implica la intervención directa del observador, de forma que el investigador puede intervenir en la vida del grupo objeto de estudio como lo plantea Kawulich (2015) En años recientes, el

campo de la educación ha visto un crecimiento en el número de estudios cualitativos que incluyen la observación participante como una forma de recoger información. Los métodos cualitativos de recolección de datos la observadora tuvo una participación activa tanto externa, en cuanto a actividades, como interna, en cuanto a inquietudes en el ámbito laboral.

5 Resultado

El resultado de este estudio permitió reconocer la importancia de estos para futuras investigaciones como lo afirma Lara, E (2014)

Un resultado sería el punto final, la meta que se quiere alcanzar después de haber pasado por todo el proceso metodológico que implica la investigación desde el punto de partida, cumplir con todos los aspectos que pueden ayudar a encontrar lo deseado (p.65)

Por lo tanto, los resultados que se arrojaron en la investigación lo llevaron a cumplir con los objetivos dados en ella.

La Identificación del juego se llevó a cabo a través de observaciones que dieron pauta para este estudio permitiendo evidenciar de qué manera se trabaja el juego en el Jardín La Granja Narrativa y su propio sentir.

Reconocer el espacio del aula polivalente como potencializador del desarrollo del aprendizaje significativo aulas polivalentes y aulas tradicionales donde se hace un análisis comparativo. Se diseña una estrategia metodológica una “cartilla de juegos” que le ayuda a tener mayor proyección para la ejecución de las actividades curriculares en el aula polivalente, en la que se propone una guía pedagógica donde las docentes puedan organizar y planificar sus actividades a través del desarrollo de diferentes tipos de juego en los que se recrea una similitud en cada ejecución para que se puede llevar a cabo una producción más eficaz en las actividades de cada nivel del Jardín Infantil La Granja, en las que no se presenten distracciones y demás dificultades vistas en las observaciones que le ayudan a tener mayor posibilidad de ejercer resultados positivos en el desarrollo del niño/niña.

A través del juego su aprendizaje sea significativo y como el principal mediador de la interacción con su medio y como importante instrumento del aprendizaje en la clasificación de

tipos de juego de construcción, juegos de reglas, juegos sensoriales, juegos motores, juegos de imitación, juegos comunicativos e intelectuales.

6 Conclusiones

Se identifica de qué manera se trabaja el juego en el jardín La Granja, en un proceso de investigación donde se evidencia el propio sentir de la experiencia de la práctica docente en las que se utiliza la observación a través de las narrativas realizadas durante dos meses en las cuales se evidencia que el juego hace parte de una estrategia metodológica en el aprendizaje significativo de los niños/niñas dentro del aula polivalente de esta institución.

Como segunda conclusión se caracterizan los juegos infantiles que desarrollan el aprendizaje significativo del niño/niña, partiendo desde las diferentes competencias que lo ayudan a ejercitar cambios hacia nuevos niveles de conocimiento como lo son las competencia cognitiva, comunicativa, corporal y emocional que se clasifican dentro del juego evidenciando cambios en los que se favorece el aprendizaje y la interacción con su medio.

Se reconoce al aula polivalente como potencializador de aprendizajes significativos, atendiendo a las nuevas didácticas en los cambios de espacios estructurales que permite el acercamiento de la población infantil de una manera dinámica acorde a los pilares y dimensiones que se deben potencializar en la infancia, se considera en el juego un herramienta que ayuda en el aprovechamiento de los recursos físicos y materiales con los que se puede contar en el aula., por ende es necesario que se transformen espacios regulares por espacios que mejoren la calidad de vida dentro del mismo aula.

Para terminar se concluye por medio de una estrategia metodológica basada en el juego para espacios polivalentes una cartilla como intención a realizar un aporte importante que propone a los maestros del Jardín Infantil la Granja actividades relacionadas con diferentes tipos de juego para fortalecer capacidades, habilidades y destrezas en el aprendizaje significativo del niño/niña en un aula polivalente. El juego se hace evidente como estrategia del aprendizaje en un aula polivalente que hace que las rutinas y los ejercicios sean una forma visible en el desarrollo del niño/niña y las mismas docentes, en las que se construye de manera segura un aprendizaje motivado, divertido y significativo que recrea en su vida durante la misma infancia, en las que se les “facilita” al niño/niña a un aprendizaje que estimule y sea vista de manera natural de acuerdo a cada etapa respetando aquí cada uno de sus procesos.

7 **Prospectiva**

Partiendo de los resultados conclusiones expuestas en la investigación, se recomienda algunas prospectivas para investigaciones futuras:

- ✓ Capacitaciones a través de talleres formativos con relación a la importancia del juego frente a las actividades que se puedan llevar a cabo en aulas polivalentes
- ✓ Promover un cambio de visión en las instituciones educativas donde consideren la gran importancia de los juegos en la primera infancia como una herramienta de enseñanza-aprendizaje motivadora en las aulas polivalentes.
- ✓ Estudio en que se analice los nuevos espacios de la educación infantil en las que se evidencie las mejoras que se pueden tener en las metodologías de enseñanza-aprendizaje

8 Referencias Bibliográficas

- Archila, D. (2011). Etnografía del aula, actores, objetos e instrucción. *Cultura Científica*, 62–67. Recuperado de <http://www.revistasjdc.com/main/index.php/ccient/article/view/84>
- Aristizábal, J. H., Colorado, H., & Gutiérrez, H. (2016). Game as didactic strategy to develop numerical thought in the four basic operations. *Sophia*, 12(1), 117-125.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.
- Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 53-106.
- Baquero, R. (1996). *Vigotsky y el aprendizaje escolar (Vol. 4)*. Buenos Aires: Aique.
- Bernal, C. (2006) *Metodología de la investigación para administradores de economía humanidades y ciencias sociales*.
- Boeree, C. G. (2006). Albert Bandura: 1925-present. *Shippensburg University*. Retrieved September, 13, 2009.
- Boronat, M. E. (2001). *El juego en la edad preescolar*. Pueblo y Educación.
- Brunner, J. (1986) Juego, pensamiento y lenguaje. . *Perspectivas, Revista Trimestral de Educación* N° 57, Vol. XVI (1). UNESCO, París.
- Bruzzo, M., & Jacobovich, M. (2008). Escuela para educadoras. *Colombia: Circulo Latino Austral. Cadiex Internacional*.
- Caballero Hernández-Pizarro, M. Á., & Díaz Perea, M. D. R. (2003). El desarrollo de las competencias comunicativas en la alfabetización inicial.
- Casadelrrey, M. (2000) *Espacio y Juego*. Barcelona, Praxis.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

Coll, C. (2007). Competencias clave, competencias básicas: una encrucijada para la educación escolar. *Cuadernos de pedagogía*, 370, 19-23.

Colombia, D. (2015). *la Mejor Educada en el 2025. Líneas estratégicas de la política educativa del Ministerio de Educación Nacional.*

Comellas, M. J. (2003). Criterios educativos básicos en la infancia como prevención de trastornos. Recuperado de <http://www.avpap.org/documentos/comellas.pdf>.

Díaz Barriga Arceo, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. *Revista electrónica de investigación educativa*, 5(2), 1-13.

Elkonin, D. (1980). *Psicología del juego*. VISOR LIBROS, Madrid. *Capítulo II, pág 22- 41.*

Escribá, A. (2001). *Síndrome de Down: Propuestas de intervención: 173 actividades para el desarrollo de la motricidad*. Gymnos.

Etchepareborda, M. C., Abad-Mas, L., & Pina, J. (2003). Estimulación multisensorial. *Rev. Neurol*, 36(s 1), 122-128.

Fernández-Marcote, A. E. (2002). La utilización del juego sensorial en el ámbito educativo. *Revista iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, (6), 13-22.

Fragoso-Luzuriaga, R. (2015). Inteligencia emocional y competencias emocionales en educación superior, ¿un mismo concepto?. *Revista iberoamericana de educación superior*, 6(16), 110-125.

García, A., & Muñoz, J. (2004). *Pedagogía de los espacios. Esbozo de un horizonte educativo para el siglo XXI*. *Revista Española de Pedagogía*, (228), 257–278.

García, J. G. (2007). Las narraciones y la tradición oral en el aula de preescolar. *Summa Psicológica UST*, 4(2), 129-136.

Gatti, B. A. (2005). Habilidades cognitivas y competencias sociales. *Enunciación*, 10(1), 123-132.

Gómez, J. (2010). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de https://scp.com.co/precop-old/precop_files/modulo_10_vin_4/1_jtw.pdf.

Hernández, M. R., & Rodríguez, A. B. (2006). *El juego y los alumnos con discapacidad* (Vol. 43). Editorial Paidotribo.

Herrera, Y. Á. T., Contrera, M. M., Mendoza, H. D., Romero, J. D. S., Mayorga, A. Y. G., & Ruiz, G. J. G. (2018). El desarrollo de las competencias comunicativas en educación parvularia a través del juego. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, (3), 21-30.

Huerta, R. (2011). El juego simbólico. *PULSO. Revista de Educación*, (34), 227-230.

Iglesias, J. L. L. (2013). El juego es un derecho y una necesidad de la infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 103-118.

Juliao Vargas, C. G. (2011). El Enfoque Praxeológico.

Juliao Vargas, C. G. (2014). Pedagogía Praxeológica y social: hacia otra educación.

Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. Recuperado de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39328521/Kawulick_la_observacion_participante

Laorden Gutiérrez, C., & Pérez López, C. (2002). El espacio como elemento facilitador del aprendizaje: una experiencia en la formación inicial del profesorado.

Lavega, P., Filella, G., Lagardera, F., Mateu, M., & Ochoa, J. (2013). Juegos motores y emociones. *Cultura y educación*, 25(3), 347-360.

- Linaza, J. L., & Maldonado, A. (1990). Juego y desarrollo infantil. *JA García Madruga y P. Lacasa (Cops.), Psicología Evolutiva, 2*.
- Lledó, A.I. & Cano, M^a I. (1994) Cambiar el entorno. Cuadernos de Pedagogía, pp 226.
- Madrona, P. G., Jordán, O. R. C., & Barreto, I. G. (2008). Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. *Revista iberoamericana de educación, 47(1)*, 71-96.
- Ministerio de educación Nacional (2014) *El juego en la educación inicial -Documento 22-* Editorial Panamericana. Bogotá, Colombia
- Molano, F. C. (2006). El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero d de la casa Bosco v.
- Naranjo, G. (2011). La construcción social y local del espacio áulico en un grupo de escuela primaria. *Revista de Investigación Educativa, (12)*, 1–27. Recuperado de <http://www.uv.mx/cpue/num12/inves/naranjo-construccion-social.html>
- Nicolau, P. (1995). Comunicación y juego. Usos del lenguaje infantil en diferentes situaciones de juego. *Comunicación, Lenguaje y Educación, 7(4)*, 29-36.
- Ospina Medina, M. D. P. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.
- Otárola, Y. (2010). Diseño de espacios educativos significativos para el desarrollo de competencias en la infancia. *Revista CS, (5)*, 71–96. Recuperado de http://www.icesi.edu.co/revistas/index.php/revista_cs/article/view/452/452
- Palacios, F. E. R. (2016). Juego y aprendizaje en los niños y las niñas de pre-jardín de la Institución Educativa Distrital José Asunción Silva, sede B primera infancia de Bogotá, en el año

2015 (Doctoral dissertation, Universidad Tecnológica de Pereira. Facultad de Ciencias de la Educación. Maestría en Comunicación Educativa).

Parlebas, P. (1981). *Contribution á un lexique commenté en science de l'action motrice*. París: INSEP.

Pecci, M°.C y otros (2015) *El juego infantil y su metodología unidad Juego significativo a través del juego*. Buenos Aires: Novedades educativas.

Piaget, J. (1986). *La formación del símbolo en el niño*. FCE. México. Edición original de 1959.

Piaget, J. (2001). *Inteligencia y afectividad*. Argentina: Aique.

Piaget, J.(1946): *La formación del símbolo en el niño*. México. Fondo de cultura económica.

Polanco, A. (2004). *El ambiente en un aula del ciclo de transición*. Actualidades Investigativas En Educación, 4(1), 1–15. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/447/44740110.pdf>

Puche Navarro, R., Orozco Hormaza, M., Orozco Hormaza, B. C., & Correa Restrepo, M. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia*.

Quiñones Cabrejos, S. L. (2018). *El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017*.

Ramsey, M. E., & Bayles, K. M. (1989). *Valores y propósitos del juego. el jardín de infantes, programas y prácticas, Paidós, México*.

Ríos (2013) *El juego como estrategia de aprendizaje en la etapa de Educación Infantil*. Recuperadodehttps://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_D%20L_TRABAJO.pdf?sequence=1

Rivera, M. A. L. (2005). El juego como medio para la adquisición de aprendizaje significativo en educación preescolar (Doctoral dissertation, UPN-153).

Rodríguez, M. E. (2005). Habilidades cognitivas y competencias sociales. *Revista Enunciación nro, 10*.

Rodríguez, J.(2005) La investigación acción educativa. *¿Qué es? ¿Cómo se hace?,33*

Ruiz de Velasco Galvez, Á., Abad, J., & GRAÓ, B. (2011). El juego simbólico. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social, 6*, 303-304.

Ruiz, J. (2006). Los juegos polivalentes y alternativos. Murcia: CPR.

Ryenés, M. (2009). Aprendizaje significativo a través del juego Agenda de fichas didácticas para la sala de 5 años.

Sampieri, R. H., Valencia, S. M., & Soto, R. C. (2014). Construcción de un instrumento para medir el clima organizacional en función del modelo de los valores en competencia. *Contaduría y administración, 59*(1), 229-257.

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Noveduc Libros.

Sarlé, P. y Rosas, R.(2005) *Juegos de Construcción y Construcción del conocimiento*. Miño y Dávila.

Toro, S., & Zarco, J. (1998). *Educación Física para niños y niñas con necesidades educativas especiales*.

Torres, C., & Torres, M. (2002). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula. *Extraído de Artículos, Pre-prints (Centro de Investigaciones para el Desarrollo Integral Sustentable*
Recuperado de:(CIDIS)) <http://www.saber.ula>.

[ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf](http://www.saber.ula/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf)-Mérida-Venezuela. Trilla, J., y Puig, J. (2003). El aula como espacio educativo. *Cuadernos de Pedagogía, (325)*, 52–55.

Tuñón, I. (2009). Efecto de las condiciones de vida y las configuraciones familiares. Sobre los procesos de crianza y socialización de niños, niñas y adolescentes urbanos (2007-2008). *XXVII Congreso de la Asociación Latinoamericana de Sociología. VIII Jornadas de Sociología de la Universidad de Buenos Aires*. Asociación Latinoamericana de Sociología, Buenos Aires.

Unidos, P. e. (2019). Colombia Space School. Recuperado de:
<https://www.colombiaspaceschool.org/>

Vigotski, S. L. (1987). El desarrollo de los procesos psíquicos superiores, Editorial Crítica. *Biblioteca de Bolsillo. Barcelona*.

Villalta, J. , & Hidalgo, L. (2015) *La familia monoparental influye en el desarrollo de dificultades específicas de aprendizaje de dislexia y disgrafía de niños y niñas de 5 a 9 años de edad de la unidad educativa Carmen Montenegro de Obregón del Cantón Libertad, provincia de Santa Elena, año 2014-2015*. Universidad Estatal Península de santa Elena. Ecuador.

Zabalza, M. A., & Beraza, M. Á. Z. (1996). *Calidad en la educación infantil* (Vol. 72). Narcea Ediciones.

Zabalza, M. A., & Beraza, M. Á. Z. (1996). *Calidad en la educación infantil* (Vol. 72). Narcea Ediciones.

9 ANEXOS

9.1 Narrativas De Observación

Narrativa # 1

Fecha: 10 de Septiembre de 2018

Cantidad de niños: 31 niños

Un día lleno de expectativas nuevas y divertidas por la celebración del día del amor y la amistad en nuestro jardín! Al llegar nuestro primer estudiante (Samuel) se dispone como todos los días a comer su fruta en este caso papaya esta se la ofrece da a disposición nuestra Miss Jenny pero ella le da un juguete, al llegar yo lo saludo y él se alegra; yo le preguntarle porque aún no acaba su fruta teniendo en cuenta que ya lleva 30 minutos con ella al lado, Samuel cambia su actitud porque sabe que le voy a retirar los juguetes. Llegaron los hermanos Mia y Frank; mía le dice a su hermano que hacer con respecto a su agenda y maleta él con tan solo dos años de edad entiende y organiza sus cosas Miss Jenny dice “definitivamente ella va hacer profesora” y los mandó a sentarse en las mesas de siempre y le pide que esperen mientras les colocamos los juguetes mientras se le hacen la pintucarita, Luciana ya estaba molesta con su amiga Mia por cuestiones de juguetes al llamarle la atención a ella por haber mordido a Mia y explicándole a su vez que debe compartir y no debe pegarle a ningún compañero porque esto duele y no se debe hacer ella se ataca a llorar, Miss le pide que se calme mientras yo sigo mi camino a arreglarme y organizar el material para este día especial aliste las pintucaritas e inició con la labor.

Estábamos en el maquillaje cuando llega Alana con su mamá entra al jardín porque la mamá debía cambiarla había llegado desde Bogotá en pijama y quería dejarla arreglada, mientras ella la organiza en el baño solo se escucha a la mamá quejarse con la niña porque no le hace caso (no se

deja cambiar, no se deja peinar y tampoco lavar los dientes entre otras cosas) después de un tiempo ya al terminar de organizarla sale y me dice que se le había olvidado comprar las onces del compartir que teníamos para este día, yo le dije que ya habían llegado la mayoría de niños y niñas y había lo suficiente para compartir que no se preocupara, Luciana saluda Alana con un abrazo pero Luciana tiene un peluche con el que le gusta jugar a Alana y ella se lo rapa Luciana ni corta ni perezosa la empujo y se fue para donde estaba a seguir jugando se le pidió a ella que se disculpara se dieron un abrazo y se fueron a jugar juntas sentadas en los puff que nos ofrece el aula polivalente que nos ofrece el jardín.

La mama salió un poco frustrada del baño después de haber lidiado con ella por un par de horas para poder arreglarla yo le di un par de consejos siendo también madre y docente a la vez de una pequeña de la misma edad, ella sale cabizbaja y llorando porque no sabía que debía hacer con la actitud y la “grosería” de Alana así que un poco tranquila cuando le explico un poco en la etapa que se encontraba Alana y que con ayuda de nosotros podríamos ayudar a pasar este mal rato mientras la corriamos de la mejor manera y entendiendo; Luciana al darse cuenta como se comportó Alana con su mamá le dijo que debía portarse bien con sus papás para que así ella viera en sus papas una sonrisa.

Ya después que la mayoría estaba con su pintucarita Luciana quería colorear y Alana también les doy una hoja les pregunto que les dibujaba y ellas colorearon, mientras más compañeros querían lo mismo les pedí el favor que estuvieran organizados en sus puestos que se acordaran que no podían correr ni tampoco subirse a la piscina de pelotas, mientras yo seguí llamando 1 a 1 para su pintucarita, Luciana estaba un poco ansiosa con sus papas y chocolatina que había llevado para compartir yo le dije que iniciaría con ella para hacerle su pintucarita pensando que

le iba a olvidar pero fue bastante insistente con el tema, al llegar Sarita tímida como siempre chupándose el dedo la invito a que se siente para hacerle la flor en su cara , no se sentía muy animada por eso pero se veía un poco intrigada por la canción que estaba sonando y se fue directamente al computador donde estaba sonando, yo lo único que hice fue pararme pedirle permiso para quitar el video y lo minimice la pantalla y opté por pedirle que organizara su agenda y su maleta, como si ella no hubiese escuchado se quedó parada en la puerta tarareando las canciones, una de las meses entra la ve de pie y le pide que se siente como los demás compañeros ella se disgusta se pone a llorar y empieza a llamar a su mamá; me siento a terminar la flor de Luciana y le pido a ella que organice la maleta de Sarita ya que ella no lo había hecho, Luciana coge la maleta y sarita la empuja, Luciana le devuelve el empujón y coge la maleta Sara llora y le pido a Luciana que le diga o le hable a Sara de lo que va hacer con sus maleta para que ella no se disguste que va a ayudarle pero que sin pelear que a su vez le enseñara a Sarita como debía hacerlo y trabajaran en equipo.

Mientras yo estoy con los niños y niñas en el cuento de las pintucaritas entra Miss Melba y me dice que entraran los papás de un niño nuevo, que por favor todo estuviera en orden, yo al ver que los niños estaban jugando pues no es sus mesas y en sus puestos pero si cada uno en un grupo compartiendo chévere no vi en problema de dejarlos así, Miss se disgusta y me pide que los organicen en sus puestos yo inicio a ayudar a recoger las fichas y colocarlas en las mesas, poco a poco veía que los niños estaban disgustados porque preferían jugar en el piso iban haciendo lo mismo que yo porque entendían que debían estar en sus puestos, mientras eso miss le pide a la Miss Jenny que se quede apoyando cuidando el “orden” yo sin poner mucha atención solo pensaba que pues realmente la situación de que permanezcan sentados se vuelve un poco

canson, pero sin dejar atrás seguimos organizando y se ubican cada uno en sus mesas y sus puestos correspondientes.

Durante la jornada es evidente que los niños muy poco se mueven del mismo espacio de sus mesas se les prohíbe que se suban al gimnasio y que se le pide que no corran en el “salón” que esto solo se hace en el parque.

Narrativa # 2

Fecha: 11 de Septiembre de 2018

Cantidad de niños: 31 niños

Al llegar al jardín Luciana no quiere saludar a la miss a pesar que ella le hace cocos y juego, no entiendo mucho su comportamiento pero poco a poco logro entenderla, Luciana manotea a la miss para que no la siguiera “molestando” y yo muy sutilmente le llamé la atención diciéndole que debe recordar que no debe ser grosera con nadie y debe respetar, se indispono con una actitud de indiferencia desayuna y sale a jugar con sus compañeras en donde apenas ella llega sus compañeros le dicen a ella que no debía ser grosera y no querían jugar con ella, ella se pone a llorar se disculpa y les dice que no son amigos de ella ,así que decidí en organizarlos en cada uno en su nivel correspondiendo sentándose en su mesa y puesto indicado para evitar que la molestaran o de pronto que se siguiera sintiendo mal ,ya que Jacobo me deba quejas de ella si hacía o no con los juguetes y haciéndole a su vez un mal rato. Al ver que Jacobo y Gabriel se aliaron para molestar a Luciana cada uno de un extremo a otro ya que son de diferentes niveles habló con ellos pidiéndoles que debían como compañeros del jardín hablarle de una mejor manera y no hacerla sentir mal y ayudarle y enseñarle a ella por ser más grandecitos.

Al salir al parque el espacio preferido de los niños y niñas del jardín los Duclings salen al columpio motivados por lo que ya saben impulsar solos desde hace poco, otros salen a coger los triciclos y a jugar en las casitas, Cuellar como no es extraño sale a jugar en la montaña junto con José Andrés jugando pero bruscamente empujando uno al otro y tirándose por la montaña motivando a que los demás como Gabriel y Matías hicieran lo mismo me siento en la montaña y me miran algo está pasando, y paran el juego y yo les digo - ya ustedes saben que no deben jugar así de brusco en la montaña y con sus amigos por lo ocurrido la semana pasada con una de sus compañeras así que les pido que no lo sigan haciendo y si ven que alguno lo hace le hablen y le hagan ver que está mal y avisar de inmediato a la miss que mientras aprenden me quedare sentada en la montaña tomando el sol para evitar que lo vuelvan hacer, Cuellar se baja pero sigue jugando brusco cogiendo y empujando a los compañeros le llamó la atención y le digo que deberá entrarse con miss y sentarse en la silla sin nada de juego, el empieza con su sonsonete a repetir varias veces - no mis no mis no miss , pero continúa haciéndolo dándole aquí la oportunidad, lo llevo donde la miss y empieza “llorar” a su forma repitiendo - que no y que no quiere estar allí, y hablando como un bebé; se distrae un momento con el computador y yo no vi prudente que se quedara adentro viendo programas mientras estaba castigado así que se lo apague, miss Melba habla con él, al entrar los niños y niñas de descanso llega Juanjo y como si se le olvidara lo que había hablado con la miss saca juguetes y se tira al piso como si el estuviera en un espacio un mundo diferente a los otros que llegan a sentarse en la mesa, José Andrés le sigue el juego a Juanjo y cuando llega Iker los interrumpe quitándoles el juguete, Cuellar lo empuja e Iker llora, se les pide a todos que tomen asiento que empezaremos a trabajar tratando de ignorar y esperando que escuchen la indicación.

A la Miss que le toca con los chicks le cuesta un poco tomar orden en el grupo, mientras yo trato de llamar la atención de los bunnies ellos logran tomar atención de lo que les hablo se motivan para empezar la actividad cantamos y empezamos a realizar la actividad de libro correspondiente , realizan la actividad monótonamente, así que terminan su trabajo rápidamente, me pregunta que más debían hacer , aprovechando yo les paso el trabajo manuela que tenían pendiente del viernes pasado ya que habíamos tenido fiesta de cumpleaños, ellos inician pero al terminar la mayoría ven que Cuéllar se para varias veces el baño diciendo que tenia popo y chichi haciendo aquí de poquitos llamando su atención y/o sufriendo aquí de algo con respecto al orín pero aun nada diagnosticado, cada vez que el se levantaba resultaba con un juguete diferente y en el espacio de los puff tirado en el piso, a pesar de sus distracciones terminó su trabajo no con el mismo empeño que sus amigos, no le vi problema que estuviera jugando o organizando dice el los rompecabezas.

A la salida al estar yo en puerta empiezo a entregar a los niños unos salen alegres contando sus cosas pero muy casualmente cuando sale sofí no muy sonriente porque había salido de la casa de juguete triste porque Saray le dijo que no jugara con ellas , así que el papa al verla le pregunta que tienes, que te hicieron, porque sales con lágrimas y quejándote un poco”melodramático” y que si la habían tratado mal etc. tan solo le dije que eran niñas y estaban aprendiendo a compartir que poco a `poco aprenderán a hacer más amigos. el papa agradece por todo el cuidado con respecto a su hija y llega la mama de Sara ella preocupada aun por el cambio de miss se manifiesta un poco triste porque sarita no quería volver que le había costado convencerla de que estuviera allí, al ver que sale contenta despidiéndose de sus compañera se le olvida y se despide diciendo bueno asi son los niños, se les pasa rápido el berrinche jajaja, al

subirla al carro le pide muy pero muy amablemente cambiando su tono de voz que se siente juiciosa sin pararse en la silla ya que ya no le gustaba la silla para el carro, y devolviéndose por un juguete que se nos había olvidado empacar, aprovechando aquí le digo que debía recordarle a sarita que hasta el viernes debía traer juguetes.

Llega la mama de Cuéllar y le comento lo sucedido, ella llora porque no sabía que debía hacer con la actitud y comportamiento del niño así que les dije que veía en el que si no se le daba o dejaba hacer lo que quería hacía su particular patalee, esperando a que así uno cambie de decisión y termine uno cediendo con lo que el quería, ella le echa la culpa al papa a la abuela etc. como ya se le había dicho a ella le recordé que si ya había tomado la cita con el psicólogo para que le o nos pudiera ayudar con su hijo de tal manera que nosotros pudiéramos seguir ayudando positivamente en su niño.

Narrativa # 3

Fecha: 12 de Septiembre de 2018

Cantidad de niños: 31 niños

Al llegar se me hace extraño que no hayan niños pero aprovecho para dejarles tarea en el cuaderno a los niños para ese día, realice un laberinto sencillo en cada uno de los cuadernos y al llegar preguntaban por qué lo hacía y para que, les gustó mucho como queso así que estaban ya motivados para llevarlo a casa , Iker ingresa al salón con un bombón boom en la boca y con una bolsa de muñecos de icopor de pastelería en su mana más muchas onces en su lonchera, miss dice cuando lo dejan hacer lo que quiera este tipo de cosas con las que pasan, jajajaj al salir y ver su sonrisa con dientes amarillos y casi podridos me recuerda que debo tomar medidas jajaj así que le pedí que me diera su dulce que lo guardaría y se lo daba en descanso, se lo quita de la

boca y me hace el feo pero yo logro cogerlo y él se tira al piso mira mal y llora sin lágrima alguna le explico antes de el por qué no del dulce a esta hora y etc. Llegan más niños organizan sus agendas y maletas y veo a Iker que se le olvida su capricho y va y juega con plastilina.

Nicolás llega adormecido y empieza a sacar su cosas le pido que se siente y me dice que no quería molesto recuerdo que lo que tenía era hambre y le preguntó el dice que si que no se iba a sentar así que le pregunta que si primero quería comer y luego jugar con sus amigos en el haciendo y dijo que si, al entrar todas la meses María a quejas de Matías por que el no la dejaba jugar si que le dije que igual ya tocaba guardar que me ayudara a recoger triste ella empieza a recoger se distrae y empieza a jugar en los puff y una de las mises la regaña por escucha y no colaborar.

en el comedor mientras comen sus onces empieza un tipo de desfile timbran y llega alana se le sirven las onces y no quiere y se lo bota a la miss, de nuevo timbran y era sofí y dice el porqué la tardanza en abrirle yo le comunicó a ella y a la mama que ya estamos en onces y estamos repartiendo onces, excusándose por algo que pues en realidad primero no paso y dos por algo que de igual forma es un momento donde todas estamos con los niños, le damos sus onces y ella no come sola toca cucharear partirle el ponqué y dárselo en la boca, sin mover sus manos esperando a que nosotras le hagamos todo y para terminar timbran y llega Luciana, la mamá se excusa diciendo que la niña no quería levantarse así que se le hizo tarde, también recordándome que en el almuerzo la niña no debía tomar jugo porque debía esperar 45 min para tomar líquido después del almuerzo y que si le ayudábamos a terminar de dar su desayuno.

Al ingresar al salón entramos en filas de niños y fila de niñas para hacer el himno y bailar un poco iniciamos y en su mayoría me atienden y bailan pero Antonia no suelta su muñeco y no logra concentrarse conmigo para hacer la actividad, celular corre de lado a lado, le pido a miss

que me apoye con ellos para así no perder el ritmo con los demás, me piden que bailemos la de la serpiente se sienta y todos bailan unos se meten empujándose otros esperando su turno y otros solo se suben a la fila abriendo sus piernas, se va el internet y ellos siguen con el baile así que continuo, al terminar aprovecho que están en orden y les pido que se vallan gateando a sus puestos, Cuellar como si no hubiese escuchado se queda pegado al pc junto a sarita.

Al ver que los chicks estaban un poco alborotados me salgo con mi grupo a jugar con un lazo, motivados porque numerada iba hacer para pasar por la cuerda, todos participan menos Sara ella muy tímida pasa pero no habla con sus compañeros cuando la empujan solo me mira fijamente y ya, yo le pido que hablara que participara que ella podía, Samuel su primo le dice sarita dale no seas tímida mostrando un poco de compasión hacia ella.

Narrativa # 4

Fecha: 13 de Septiembre de 2018

Cantidad de niños: 31 niños

Llegamos sobre el tiempo y Juanjo Jacobo y Samuel estaban en el salón jugando en la piscina, Luciana se une a ellos , Jacobo saluda muy contento porque le habían mandado dulces en su lonchera después del almuerzo, yo le dije que me parecía muy bien y que cualquier cosa compartimos con los compañeros. Samuel juego con Luciana y sarita se tira se disgusta un poco por que Luciana le pide el peluche de ella, ya después de un rato se les pasa y terminan jugando a la mamá y a la hija dándole de comer zanahorias de un juguete , mariana llega feliz saluda muy contenta a miss e ingresa al salón haciendo sonriente y lo primero que me dice no traje chicle miss, chocamos la cinco y ella se dispone a jugar con sus compañeras Sara y mariana, siendo ella en el rol del juego la tía pero dice marica, pensando que el rol era tan real que lo podía decir les

digo que recordaran que era niñas y eso debía pasar sabiendo que no era una palabra para referirse a una amiga.

Narrativa # 5

Fecha: 20 de Septiembre de 2018

Cantidad de niños: 31 niños

Al iniciar el día, los niños/niñas fueron llegando como de costumbre pero hubo un cambio frente a su ambientación en el aula, donde ahora habían mesas nuevas y un tablero nuevo, el cambio lo tomaron de manera divertida al principio ya que estaban acostumbrados a las mesas rectangulares y estas eran redondas así, que tenían mucha expectativa de este nuevo ambiente, pero al llegar estos nuevos muebles fue un cambio también para nosotros las docentes, aquí ya tenemos más espacio para que los niños ubicaran sus libros para trabajar y también actividades manuales y demás.

Percibí que el día de hoy hubo mucha ansiedad de estrenar estas mesas en las que se prefirió separar por niveles cada uno de los espacios donde se encontraban ubicadas las mesas para así tener una mejor ubicación frente a la llegada de los estudiantes y durante su jornada, ya que ellos siempre al llegar se sientan en un lugar puntual.

Los estudiantes estuvieron muy entusiasmados en los que siempre estuvieron con el ánimo de explorar con un hueco que tenía cada puesto montados sobre la mesa para poderlo tocar pero en los que más de una vez se les llamó la atención porque esas mesas son inestables y se les podía voltear, al iniciar mi clase en este espacio vi conveniente que los estudiantes me ayudaran a cubrir este orificio uno para hacerle más peso a la mesa y dos para evitar la distracción por parte

de ellos, les pedí que trabajáramos con greda de color y hiciéramos el molde para el orificio, me ayudaron y estuvieron siempre muy dispuestos a la actividad.

Al empezar con el trabajo de libro, los niños se me fueron desanimando ya que llevábamos aproximadamente 45 minutos en la mesa, así que al explicarles el tema fueron trabajando con el material que les dispuse en la mesa, con la estrategia “pide con amor y te prestan lo que necesitas” así que poco a poco fueron trabajando; al faltar solo 20 minutos para el descanso los niños del grado Kínder se encontraban en la piscina gritando, tirando las pelotas cuando se lanzaban a la piscina de pelotas en los que realizaban un juego libre sin dificultad, pero aquí fue donde yo empecé a ver la distracción por parte del grupo con el que me encontraba, así que para que algunos les fue difícil concentrarse y terminar de realizar su actividad, eso sí no todos les pasaba lo mismo pero de igual forma les dije que después del descanso era el turno de nosotros para ir a jugar en la piscina así que debíamos terminar con mucho ánimo la actividad, me pareció muy curioso que el los niños de dos años de párvulos estuviesen en completo “orden” o en lo que no se vio distracción por parte de alguno , y supuse que era que se encontraban en el mismo espacio pero con una actividad de bombas con caritas felices y sus nombres, así que para ellos no fue problema la distracción por parte del otro grupo.

Narrativa # 6

Fecha: 27 de Septiembre de 2018

Cantidad de niños: 31 niños

Estamos a un día de celebrar el fun friday que corresponde al mes de septiembre con el tema “amigos secretos” así que los niños /niñas al llegar al jardín estaban a gusto con lo que veían , yo estaba realizando una cartelera en la que escribo los nombres de cada uno de ellos y pegando su foto familiar en el centro de las flores, ellos ya tenían presente que se iba a realizar la entrega de regalo de su amigo secreto en casa así que el entusiasmo y/o ánimo eran evidentes, los estudiantes a eso de las nueve de la mañana se les preguntó que si sospechaba quien era su amigo secreto y que les puede regalar esa persona, cada una de nosotras busco un espacio en donde pudiéramos hablar con ellos y realizar el ejercicio al mismo tiempo, nosotras como docentes debemos escribir que les gustaría que les dieran detalles como libros, juguetes o algún cosa en especial.

Al pasar a la siguiente hora de clase yo debía alistar mi lugar de trabajo nos disponíamos a descubrir las figuras con un juego en particular “camino de viento” así que mientras yo alistaba mi espacio de juego así que les pedí que se acostaran en el puff, no dejaban de preguntarme qué estaba haciendo y para que lo estaba haciendo , yo los deje con la intriga y les decía que adivinaran pensaran que se podía hacer con etc., esta intriga no solo era de mis chiquitos a cargo si no de los más grandes también en donde ellos estaban realizando trazos y conteo de números desde sus asientos, al iniciar la actividad les explique paso a paso que debían realizar para llegar al objetivo del juego que eran unas figuras dentro una caja que estaba al llegar del camino, los chis estaba moldeando plastilina y se levantaban cada nada a mirar que estaban haciendo los otros compañeros, me sentí como responsable de la distracción de los niños mientras nosotros ejercemos la actividad se sintieron a gusto con la actividad y se dieron resultados positivos cuando se les hacía preguntas con respecto a la identificación de las figuras.

Pensé que esta actividad les había llamado mucho la atención así que la realice con los más grandecitos en la última hora, solo que cambie la temática y se las varie según a la planeación, muy entusiasmados y unos duchos :) con logros positivos realizaron su actividad a su vez fueron bastante efusivos ya que realizamos el ejercicio agregando un poco de competencia entre niños y niñas, así que en esta ocasión la distracción por parte del grupo de pre-kínder que manejaban tarea en su libro era evidente, en las que la explicación del tema de pronto no llegue ser clara y significativa.

Narrativa # 7

Fecha: 4 de octubre de 2018

Cantidad de niños: 31 niños

Al Iniciar la semana solemos realizar una actividad diferente para que los niños entren a un ambiente de diferente a su hogar, en los que empiecen a relacionarse con sus pares y/o compañeros y su ambiente educativo, aquí relacionamos mucho la ética donde ponemos a cantar, alabar de una forma agradable a Dios, los niños se ven cada vez más motivados a involucrarse con respeto mostrando la importancia de los valores del día a día.

Al iniciar la primera hora, le fue difícil empezar al grupo de los de kínder ya que iban a trabajar con libro y la mayoría no había llegado; es un grupo donde en su mayoría se acostumbran a llegar tarde y les es difícil empezar a tiempo con las actividades, la docente de párvulos se encontraba ausente así que a los niños se les colocó juguetes didácticos en los que se distrajeran un poco mientras llegaba las docente a cargo, mi grupo inicia con el canto del saludo en inglés, les agrada mucho “hello Pepito, hello pepito, how are you? etc.”, con esta canción

cada uno de los niños/niñas se saludan, se ríen un poco por que les pido que se levanten de sus asiento y abracen a su compañero que está abrazando, así que los niños/niñas del grado jardín entienden un poco la dinámica y algunos empiezan a abrazarse y a balbucear la canción así que yo decido en integrarlos e integrarlos ya con un títere, todos estaban muy felices, Mia una niña de transición se paró a saludar el títere con su mano, la maestra se molesta un poco por que estaban en clase pero no le es difícil involucrarse con de nuevo con su grupo.

Siento que en ocasiones no es difícil realizar actividades que sean de pronto llamativas donde los demás grupos pierdan su interés en realizar lo que están haciendo, en los que a veces por cualquier actividad que esté realizando una maestra pasamos por la pena de interrumpir su o sus clases por “imprudencias” en las que se tiene en los diferentes juegos dentro del aula con demás grupos trabajando.

9.2 RAE N°1

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Trabajo de grado

2. Autores

María Del Pilar Ospina Medina

3. Título

El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar

4. Palabras Clave

Juego, aprendizaje, desarrollo cognitivo, estimulación, motivación.

5. Resumen

El proceso de investigación formativa presentado en este documento, se desarrolló en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal – Tolima. Describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar, apoyado en la generación de estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas menores de siete años. En la primera etapa del proceso de investigación formativa llevado a cabo, que finaliza con la caracterización de prácticas y discursos, se logra con la observación directa de los niños del nivel preescolar de la institución y el acompañamiento metodológico de la docente a cargo, identificar como problemática la escasez de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños, y la rutinización de acciones dentro del aula. Una vez identificada la problemática, se inicia la fase de intervención que determina las acciones a través del Proyecto Pedagógico de Aula, que propone el juego como estrategia de aprendizaje en el nivel preescolar; determinando las acciones pertinentes, los roles específicos de participación de los diferentes agentes educativos como docentes, padres de familia, y niños del grado preescolar de la institución. De esta forma, la aplicación de estrategias enfocadas en el juego permite cambiar el proceso metodológico y formalizar acciones planeadas, que responden a los intereses y necesidades del niño preescolar, para contribuir con acciones concretas y pertinentes al mejoramiento de la calidad de la educación infantil en el municipio.

6. Objetivo General

Demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. 2.2

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

La investigación formativa permite reconocer y apropiarse de diversos elementos de orden conceptual y teórico, para aportar a la resolución de problemáticas educativas. En este sentido, tomando como base la técnica de la observación directa con los niños del nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal, se logra identificar varios factores que inciden en la calidad y resultado de la educación allí impartida. Un primer elemento observado, permite reconocer que dentro del aula preescolar son escasos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, dado que todavía se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías de corte tradicionalista, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento, es quien recibe solo información y la memoriza, respondiendo y actuando sólo hasta donde el docente se lo permite; coartando de esta manera a los infantes de su capacidad innata para aprehender, curiosear, descubrir, recrear y explorar su entorno. Un segundo elemento que se logra reconocer en el entorno observado, y que es necesario analizar para la identificación de la problemática, corresponde a las actividades que desarrollan los docentes, quienes generalmente caen en procesos de rutinización de acciones, enmarcadas en un espacio reducido y, limitadas a la estimulación coartada de las dimensiones de los niños. Dichas dificultades tan marcadas en las comunidades educativas, ocasiona que los estudiantes asuman roles pasivos, se muestren perezosos hacia la actividad escolar, poco propositivos, poco creativos e incluso generando cuadros agresivos, fomentando en los niños actitudes indisciplinadas o de intolerancia ante sus pares; lo que sin duda los recarga de una desmotivación global por las actividades y la rutina escolar, dando poco espacio al desarrollo de habilidades fundamentales para una formación integral.

16 En este caso, también se observó que los niños se van acostumbrando poco a poco al manejo de escenarios limitados y a la mecanización de actividades que se determinan desde la autoridad del docente, como son: colorear, repetir, imitar, responder a lo que se les pide, sin detenerse a pensar, argumentar, proponer o incentivar. Desde esta realidad observada, se identifica como los niños asumen actitudes sumisas, apropiadas sólo al desarrollo de actividades dentro del aula que poco le motivan o convocan a la estimulación psicomotriz, social y cognitiva. Para los docentes en formación, esta problemática tan notoria resulta impensable, dado que para todos es conocido los principios que han de regir la educación de los niños en el nivel preescolar. Se hace evidente que las instituciones educativas continúan con una práctica tradicional con un nivel pobre de un modelo pedagógico creativo e innovador, mayor compromiso por parte de los docentes para aplicar nuevas estrategias de aprendizaje, y de manera especial, mayor acompañamiento por parte de las directivas de la institución.

1.2 FORMULACION DEL PROBLEMA Para dar mayor claridad desde lo que pretende la investigación - acción que se aplica en el proyecto de intervención, se plantea la siguiente pregunta: ¿Cómo el juego es una estrategia para

fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán?

8. Referentes Conceptuales

Un referente interesante que aporta al proyecto desde el nivel internacional, es el ejercicio de investigación realizado por Castro, Cabrera y Trujeque (2014) el cual permitió reconocer que: A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128).

Piaget, Freud, Bruner, Huizinga, Elkonin, Erikson, Klein, que aportan los elementos defensores del juego como elemento inherente al proceso de aprendizaje y desarrollo infantil.

Froebel (2003) quien fue uno de los primeros psicólogos en estudiar el juego aplicado al ámbito del aula, logró con su enfoque pedagógico centrado en la realización de juegos, tomar en cuenta las diferencias individuales del niño, sus inclinaciones, necesidades e intereses.

Huizinga (1987) expresa que: El hombre juega, como niño, por gusto y recreo, por debajo del nivel de la vida seria. Pero también puede jugar por encima de este nivel y jugar en este último sentido es lo que posibilita transferir al juego de un plano meramente óptico a un plano de fundamentación ontológica (p.47).

El juego y el aprendizaje. Para Bruner (1984) citado por Ortega y Lozano (1996) el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontáneo de los individuos. El autor lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37)

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Investigación formativa, enfoque de corte etnográfico, Cuestionario.

10. Conclusiones

A través del proceso de intervención, durante el transcurrir de nuestra carrera profesional, se logró desarrollar actividades que contribuyeran a neutralizar la problemática encontrada y así dar estrategias innovadoras como lo es el juego para que favorecieran el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Las conclusiones que

presenta este proceso corresponden a: Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo. Teniendo en cuenta la relación que debe existir entre familia y escuela, el desarrollo del proyecto permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos se más divertido y significativo mientras se está jugando. 81 De igual forma, se concluye que por medio del PPA los estudiantes descubrieron que se puede aprender mientras se juega y los directivos docentes comprendieron y adaptaron que estos son una forma de generar conocimientos significativos en los estudiantes sin tener la necesidad de atiborrarlos de actividades que no contribuyen al desarrollo cognitivo del niño.

.12. Referentes Bibliográficos

Alvarez, C. A. (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación. *Gazeta de Antropología*, (24), 10. Facultad de Ciencias de la Educación. Universidad de Oviedo.

Ausubel, D. (1961). *Aprendizaje Significativo*. Recuperado de <http://cmappublic2.ihmc.us/rid=1J3D72LMF1TF42P4PWD/aprendizaje%20significativo.pdf>

Bernal, C. (2009). *Metodología de la Investigación*. México: Pearson Prentice Hall.

Briones, G. (1992). *La investigación social y educativa. Formación de docentes en investigación educativa*. Bogotá: Secretaria Ejecutiva del Convenio Andrés Bello.

Bruner, J. (1983). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Gran Bretaña: Preschool Playgroups.

Congreso de la República de Colombia. (1991). *Constitución Política Nacional de Colombia*. Bogotá: Autor.

Congreso de la República de Colombia. (2006). *Ley 1098 de infancia y adolescencia*. Bogotá: Autor.

Caiza S., M.V. (10 de marzo de 2012). www.dspace.uce.edu.ec. Recuperado el 25 de febrero de 2013, de www.dspace.uce.edu.ec: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/253/1/T-UCE-0010-45.pdf>

Cajamarca R., C.E. (1995). *Aprender a educarse, ser y a obrar*. Bogotá: Editorial Voluntad.

Calero, M (2003) *Educación jugando*. Editorial Alfaomega. Grupo editor. (México).

Castillo, J. (25 de 05 de 2005). RIEOEI. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de RIEOEI: <http://www.rieoei.org/experiencias91.htm>

Castillo, C., Ceballos, E., & Ruiz, j. (12 de diciembre de 2010). primerejercicioinvestigativo.blogspot.com. Recuperado el 25 de febrero de 2013, de primerejercicioinvestigativo.blogspot.com: <http://primerejercicioinvestigativo.blogspot.com/2012/12/la-atencion-dispersa-en-el->

desempeno.html Castro, M., Cabrera, M., & Trujeque, M. (2014). Prototipo Chicks Preschool Interactive como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. In Educación Handbook TV: Congreso Interdisciplinario de Cuerpos Académicos (pp. 127-134). ECORFAN. Celada y Cairo, 1., & Rubenstein, 1. (16 de 04 de 2002). PSICOPEDAGOGIA. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de Psicopedagogia: <http://www.psicopedagogia.com/atencion> Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley General de Educación – Ley 115. Bogotá: Autor. 85 Congreso de la República de Colombia. (2006). Ley de Infancia y Adolescencia. Bogotá: Autor. Cruz, G. E (1999). Habilidades básicas de pensamiento: nivel prerreflexivo de COL. En Campirán, A., Guevara, G. & Sánchez, L. (Comp.), Habilidades de Pensamiento Crítico y Creativo (p. 67), Xalapa, Veracruz, México: Colección Hiper-COL, Universidad Veracruzana. Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Paris: UNESCO. Foley, m. (01 de 05 de 1996). [csi-csif.es](http://www.csi-csif.es). Recuperado el 01 de 11 de 2013, de [csi-csif.es](http://www.csi-csif.es): [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_12/INMA_LLORENS_1 .pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_12/INMA_LLORENS_1.pdf) Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia –UNICEF. (2009). Estado mundial de la infancia. New York: Autor. Froebel, F. (2003). La educación del hombre. Biblioteca virtual. Recuperado de <http://www.biblioteca.org.ar/libros/88736.pdf> Guevara, G. (2000), Draft 1, Habilidades Básicas [Paráfrasis], (Manuscrito no publicado). México: Facultad de Filosofía, Universidad Veracruzana. Huizinga, J. (1987). Homo Ludens. Madrid: Editorial Alianza 86 IDEAD. (2011). Documento de investigación formativa en el programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil - Elaborado de acuerdo con los requisitos exigidos por el decreto 272 de 1998. Documento no publicado. Ibagué: Universidad del Tolima. Jiménez, C. A. (2009). Pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Bogotá: Mesa Redonda. Madeiros, B. (2005). La organización de los contenidos en el jardín de los infantes. Buenos Aires: Coihue. MEN. (1997). Decreto 2247. Bogotá: Autor. Ministerio de la protección social. (2006). Ley 1098 de infancia y adolescencia. Bogotá: Autor. Moll, I. (1998). Vygotsky y la educación. Buenos Aires: Aique. Ortega, R., & Lozano, R. (1996). Espacios de juego y desarrollo de la autonomía y la identidad en la Educación Infantil. Aula de innovación educativa, (52-53), 13-17. Perea S., C. (2000). El concepto de competencia y su aplicación en el campo de la educación. Bucaramanga : Ased. Rico, R. (agosto de 2010). [biblioteca.ajusco](http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/27496.pdf). Recuperado el 10 de octubre de 2013, de <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/27496.pdf> 87 Rivera Montenegro, C. M., & Sarria Flórez, M. (2014). Investigaciones sobre el juego en los proyectos de grado de la Licenciatura en Educación Preescolar de la universidad de San Buenaventura Cali: un estado de Arte. http://bibliotecadigital.usbcali.edu.co/jspui/bitstream/10819/1805/1/Investigaci%C3%B3n_%20Juego_Preescolar_Rivera_%20Sarria_2013..pdf Ríos, H. M. (1999). El juego y los alumnos con discapacidad. Barcelona: Editorial Paidotribo. Rosello (1998), & Tudela (1992). (07 de 01 de 2012). SLIDESHARE. Recuperado el 25 de 11 de 2013, de SLIDESHARE: <http://es.slideshare.net/dicefalo18/08-laatencin-y-el-aprendizaje> UNESCO-

OREALC. (2006). Educación para el desarrollo y la paz: valorar la diversidad y aumentar las oportunidades de aprendizaje personalizado y grupal. Santiago de Chile: Autor.

RAE N°2

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Seminario

2. Autores

Mariana Campos Rocha Ingrid Chacc Espinoza Patricia Gálvez González

3. Título

El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa. Chile 7 y 8 años

4. Palabras Clave

Estimulación, música, movimiento, desarrollo, niño (a).

5. Resumen

La presente investigación pretende “proponer elementos del juego, desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitan implementarlo como una estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago”. El estudio es de tipo exploratorio. Su diseño metodológico es mixto, dividiéndose en dos etapas, a saber: “etapa de categorización” y “etapa de propuesta”; la primera consideró un diseño no experimental transeccional descriptivo con una muestra conformada por 39 educandos, de ambos sexos, y la segunda, un diseño experimental (preprueba-postprueba con grupo control), cuya muestra contó con los mismos sujetos que la etapa anterior, pero dividida en dos grupos escogidos al azar. En la etapa de categorización los instrumentos utilizados para la recolección de datos fueron registros de observación semi-estructurada y entrevistas individuales, y los datos obtenidos se vaciaron en tablas de contenido que luego se analizaron cualitativamente. En la etapa de propuesta, la recolección de datos se realizó a través de pruebas (pre y post test), listas de cotejo, registros de observación, registros anecdóticos y un plenario. El análisis de los datos se hizo de modo cuantitativo y cualitativo, considerando los grupos control y experimental antes y después de la aplicación de la propuesta pedagógica. En las conclusiones se da cuenta del logro de los objetivos propuestos inicialmente y del proceso de la investigación. Con todo, en el presente estudio se realizó una categorización de aquellos elementos del juego que son significativos para niños y niñas de un 2° año de educación básica y que sirven de base a nuevas metodologías

de enseñanza-aprendizaje en diversas áreas educativas. Además, se elaboró, desarrolló y aplicó una propuesta pedagógica en el subsector de Educación Matemática, en base al juego y desde el enfoque interaccional de la comunicación, que permitió verificar y validar, empíricamente, los resultados obtenidos en la primera parte de la investigación y aportar, de este modo, conclusiones y orientaciones a futuras propuestas e investigaciones que consideren el juego como una estrategia pedagógica.

6. Objetivo General

Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, perteneciente a la comuna de Santiago

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Desde el inicio de nuestras vidas los seres humanos nos enfrentamos a un mundo lleno de experiencias y sensaciones que nos asombran, nos inquietan y nos cautivan. Estamos constantemente sometidos a diversos estímulos, que influyen, querámoslo o no, en nuestros pensamientos, actitudes, formas de pensar, necesidades e inclinaciones. Lentamente, y conforme avanzamos en nuestro desarrollo, nuestras vivencias van adquiriendo gran importancia y llegan a ser muy influyentes en la formación de nuestra identidad, personalidad y proceso de socialización, dentro del cual el juego cobra especial relevancia. Durante toda la vida reflejamos en el juego lo que captamos de la realidad. El juego, aquella actividad con la que aprendemos, disfrutamos, interactuamos, iteramos realidades y elaboramos conflictos, nos ayuda a dar a conocer al entorno nuestros sentimientos y pensamientos, a mostrarnos tal cual somos, de una forma simbólica. En este sentido, podemos afirmar que el juego es un medio por el que comenzamos a entender cómo funciona el mundo y las formas en que podemos integrarnos en él, cumpliendo de este modo un rol fundamental en el crecimiento y desarrollo físico, emocional, intelectual y social de los sujetos. Todos tenemos distintas significaciones que nos sirven para representarnos el mundo, sin embargo, en base a nuestras observaciones y experiencias de vida, podemos decir que al ser adultos la mayoría nos limitamos y lentamente abandonamos la capacidad de imaginar, de crear, de explorar el mundo por medio de nuestro cuerpo, sentidos y sensaciones. Dejamos la esencia de infancia y aceptamos convertirnos en adultos con poca capacidad para jugar libremente porque la sociedad nos indica que el juego es signo de inmadurez. Es por esto que, al pensar en el juego como actividad espontánea, debemos enfocarnos en los niños y en las niñas, mirar y recoger, desde su propia perspectiva, el “encantamiento” y la “magia” del juego, aquellos aspectos que nos hacen acobardarnos y escondernos detrás de las palabras cuando somos adultos,

que nos llevan a decir “los juegos son cosas de niños” aún cuando muchas veces nos gustaría jugar. 12 Cada uno de los juegos que realizamos durante nuestra vida contiene rasgos intrínsecos que son capaces de revelar diversos factores de nuestra personalidad, necesidades, motivaciones e intereses que se hacen presentes en cada una de las etapas del desarrollo que nos son propias como seres humanos. En cada uno de los mundos imaginarios y reales que nos construimos existen mensajes que comunican afectos, sentimientos, temores, angustias, deseos, etc., propios de cada jugador. Al jugar, niños y niñas desarrollan sus aptitudes físicas, su inteligencia emocional, su creatividad, su imaginación, su capacidad intelectual, sus habilidades sociales... y al tiempo que desarrollan todo eso, disfrutan y se entretienen. Sumado a lo anterior, tal como lo señala Vigotsky, el juego completa las necesidades del sujeto y es una actividad en la que elaboramos nuestros conflictos. Al respecto, el autor señala, por un lado, que “si las necesidades que no pudieron realizarse inmediatamente en su tiempo no surgieran durante los años escolares, no existiría el juego, ya que éste parece emerger en el momento en que el niño comienza a experimentar tendencias irrealizables”². Es decir, si somos capaces de darnos cuenta que el juego es una actividad que revela y, a la vez, permite satisfacer las necesidades que el niño o la niña no puede cumplir “en la vida real”, nos es posible comprender que éste evoluciona con nosotros, nos influye y, por ende, forma parte esencial del desarrollo de los sujetos. Por otro lado, Vigotsky también plantea que el juego resuelve la tensión entre el querer y no poder, entre tener el deseo de algo y no poderlo conseguir, y lo hace gracias a que al jugar se entra en un mundo ilusorio e imaginario, creando situaciones imaginarias a las que transportan sus necesidades, motivaciones y circunstancias vividas. Así como las necesidades, expectativas, percepciones, experiencias y significados varían durante la vida, así también lo hace el juego. En un inicio, niños y niñas crean situaciones imaginarias que están muy cerca de la realidad, luego, y a medida que éste se desarrolla, se observa un avance hacia la realización consciente de un objetivo que decide el juego y justifica la actividad, determinando la actitud afectiva del niño hacia el juego; al final del desarrollo surgen las reglas. Debido a éstas, y pese a que el niño y la niña son libres de determinar sus propias acciones cuando juegan, esta libertad es ilusoria, pues sus conductas están subordinadas al significado de las cosas, y se ven obligados a actuar en consecuencia con éstas. 2 VIGOTSKY, Lev. “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Barcelona.: crítica. P. 142 13 En definitiva, los rasgos especiales y relevantes del juego no son el placer ni la creación propiamente tal, sino más bien, que las y los jugadores crean situaciones imaginarias que extrapolan la realidad, a partir de la cual desarrollan su pensamiento abstracto. El juego es parte de la vida de niños y niñas, por medio de éste integran fantasía y realidad en su actuar, son capaces de autorregularse y construir su propio imaginario, un imaginario único y personal, que se basa en las experiencias individuales y grupales vividas por los sujetos. Ahora bien, ¿por qué indagar en los juegos de niños y niñas?, ¿de dónde surge la necesidad de hacerlo?, ¿qué motivos justifican el uso del juego en la Educación? Sabemos que el juego forma parte del

imaginario infantil lo que transforma en un medio que nos permite conocer lo que nuestros infantes tienen en su inconsciente y que gran parte de las veces manifiestan sin ser percibidos por quienes les rodean. El acceder al mundo simbólico que se crean nos permite entender y comprender a cabalidad qué es lo que quieren decir cuando juegan, develar lo que están dando a conocer por medio de sus juegos, y nos da la posibilidad de entrar en las situaciones imaginarias que se construyen, como una parte constituyente y no como un intruso que los coarta. Con todo, al reflexionar sobre el tema y posicionarnos como sujetos docentes, podemos advertir que el juego está presente en el desarrollo de niños y niñas y, sin embargo, en gran parte de las instituciones educacionales no se le considera en su real dimensión, no se le valora. El juego es liberador, por lo que es indispensable comprender la forma en que funciona, lo que nos comunican los educandos por medio de éste, sus motivaciones al jugar, al crear su mundo imaginario. En este sentido, es imprescindible que las y los docentes otorguen al juego la importancia y seriedad que merece, pues, si lo sabemos utilizar, se puede convertir en una potente estrategia de trabajo para educadores y educadoras. Nos referimos a que el involucrarnos en los juegos de las y los educandos, nos permite presentar y trabajar con metodologías más lúdicas que nos acerquen a sus actuales necesidades, y crear ambientes facilitadores y motivadores para ellas y ellos propendiendo, desde el enfoque constructivista que cimienta la actual Reforma Educacional, a formar y/o potenciar aprendizajes significativos para niños y niñas. Esto es, que sean los propios educandos quienes construyan su conocimiento, seleccionen 14 los estímulos que reciben del medio y organicen la información combinándola con aquello que ya saben con antelación. Asimismo, a nuestro parecer, es importante considerar que entre juego y aprendizaje existe una estrecha relación en tanto jugando aprendemos y aprendemos jugando. Nos referimos a que al jugar niños y niñas recrean situaciones de la vida real que les permiten, entre otras cosas, conocerse a sí mismo, establecer distintas relaciones con las personas de su entorno, resolver problemas utilizando la imaginación en tanto, desarrollar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, su expresión oral, gestual y corporal. Esto, teniendo presente que “el juego es también una actividad creadora... Y en las actividades creadoras los niños aprenden a pensar, se expresan, desarrollan habilidades, investigan, descubren, se vuelven más independientes”³, que “los juegos son los ensayos de los niños y las niñas para ser adultos, a través de ellos, aprenden a conocerse a sí mismos, a relacionarse con sus amigos, amigas y personas adultas”⁴, y que “el juego les permite relacionarse con otros niños y niñas de su edad, aprenden a respetar, asumir reglas, esperar su turno y saber perder. También les permite desarrollar la imaginación y la creatividad”⁵. Por lo anteriormente expresado, luego de mirar la realidad de la Educación en algunas instituciones educativas y dada la significancia que tiene el juego para niños y niñas, hemos decidido realizar nuestra tesis sobre el juego como una estrategia de aprendizaje, considerando que se torna fundamental integrar al juego como parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje de nuestros educandos, identificarlo y aceptarlo como estrategia pedagógica eficaz y posible de implementar en un contexto educativo específico. Para esto,

pretendemos identificar patrones típicos de comportamiento de niños y niñas, de entre 7 y 8 años de edad, en juegos libres y examinarlos a la luz de su contexto social y de interacción en que ocurren para desarrollar ideas y conceptos que den origen a una propuesta de trabajo pedagógico. Esto, considerando que “la evolución de cualquier sistema de aprendizaje es producto de procesos típicos de interacción. 3 Ibídem 4 Unidad 3: Afecto, juego, comunicación y valores. Bloque 2: “La importancia del juego en los niños y las niñas”. En <http://www.conevyt.org.mx/cursos/puel/cursos/enh/index.php?f=modulo/contenido/libro/enhu3/enhu3t2.htm> 5 Ibídem. 15 Estos procesos describen patrones regulares y direccionales que generan y mantienen las diferencias al interior de la cultura”⁶. En definitiva, en nuestras manos está el proporcionar a nuestros educandos situaciones de aprendizaje significativo y fomentar las actitudes de colaboración y participación colectiva por medio de la cual serán capaces de aprehender e interiorizar los significados y situaciones que propenderán a formar sujetos críticos, libres y reflexivos. Aprender jugando es aprender a aprender. A partir de todo lo expuesto en los párrafos anteriores, y basándonos en inquietudes propias y en observaciones del contexto en que se insertan las instituciones educacionales de las cuales somos parte, nos hemos planteado la siguiente pregunta de investigación:

¿Cuáles son los elementos del juego de niños y niñas de entre 7 y 8 años, pertenecientes a la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, que, desde el enfoque interaccional de la comunicación, nos permiten implementarlo como una estrategia pedagógica?

8. Referentes Conceptuales

Jacques Delors, señala que “la educación constituye un instrumento indispensable para que la humanidad pueda progresar hacia los ideales de paz, libertad y justicia social.

Huizinga, Gruppe, Cagigal, Moor, Blanchard y Cheska, señalan que el juego es un elemento antropológico fundamental en la educación, ya que potencia la identidad del grupo social, contribuye a fomentar la cohesión y la cooperación del grupo y por tanto, favorece los sentimientos de comunidad, por lo que el juego resulta ser un mecanismo de identificación del individuo y del grupo. “Jugar no es estudiar, ni trabajar, pero jugando, el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (Ortega).²⁵

Orlick, “jugar es un medio ideal para un aprendizaje social positivo porque es natural, activo y muy motivador para la mayor parte de los niños. Los juegos implican de forma constante a las personas en los procesos de acción, reacción, sensación y experimentación. Sin embargo, si deformas el juego de los niños premiando la competición excesiva, la agresión física contra otros, los engaños y el juego sucio, estás deformando las vidas de los niños”.

Rubio Camarasa, desde un punto de vista antropológico-social y psicológico, señala que el juego “es la actividad propia del niño, constitutiva de su personalidad. Conjuga aspectos fundamentales para su desarrollo pues no solo le permite satisfacer sus necesidades vitales de acción y expresión, sino ir percibiendo sutilmente los rasgos de su entorno social hasta tocar las raíces culturales de sus mayores” 27

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Etapa de categorización, etapa de propuesta,

10. Conclusiones

Al finalizar la presente investigación es posible concluir una serie de temas que han sido fundamentales en el desarrollo de ésta. Al respecto, podemos rescatar la importancia que posee el juego para el desarrollo integral del individuo, por cuanto es una actividad lúdica intrínsecamente motivadora que junto con rescatar las inquietudes y motivaciones de los sujetos, los acompañarlos a lo largo de su evolución. Es así como, a partir del estudio realizado, podemos señalar que el juego puede ser utilizado como una estrategia de enseñanza-aprendizaje efectiva para ser aplicada en nuestros espacios educativos. En este sentido, a través de nuestra investigación, se ha pretendido incorporar el juego como una estrategia pedagógica fundamentándolo desde el punto de vista de la educación, apreciando sus virtudes y diseñando, implementando, aplicando y validando una propuesta pedagógica en un contexto educativo formal. Al respecto, y en base a los objetivos específicos de nuestra tesis, podemos decir que, en cuanto a “Identificar, desde el enfoque interaccional de la comunicación, los elementos del juego de niños y niñas de entre 7 y 8 años, que nos permiten elaborar una propuesta pedagógica” es importante señalar que, para lograr el presente objetivo nos adentramos en contextos reales del juego de niños y niñas de la muestra con el fin de observar, desde el enfoque interaccional de la comunicación, diversas situaciones de juego libre, llevadas a cabo por educandos en esta etapa evolutiva; e indagar, a través de entrevistas personales, acerca de las percepciones que ellos tenían respecto a la actividad lúdica que realizaban. De los resultados obtenidos pudimos constatar una serie de características y acciones que son parte del juego de las y los educandos, que dan claras tendencias de las preferencias, conductas y motivaciones que ellos y ellas manifiestan a la hora de jugar. Estas características presentes en los juegos de niños y niñas, dentro de un espacio educativo específico, se han considerado como elementos y nos han permitido establecer una serie de categorías que orientan la propuesta implementada y, así mismo, la elaboración de futuras aplicaciones pedagógicas en contextos similares. Es por esto que, según lo anteriormente expuesto, el presente objetivo se ha dado por logrado. 203 En relación a “Proponer lineamientos generales que permitan utilizar el juego como estrategia pedagógica”, es posible mencionar la categorización realizada a partir de los elementos

presentes en las diversas situaciones de juego de las y los educandos. Al respecto, podemos señalar que cada una de las categorías que se propone al finalizar la primera etapa de la investigación, da cuenta de un factor a considerar en el desarrollo de futuras propuestas pedagógicas en base al juego para un determinado nivel educativo. Esto es, si se desea utilizar una estrategia de enseñanza-aprendizaje lúdica, cada una de las categorías se convierte en un factor clave que, dependiendo de como éste sea concretizado en una propuesta, debe ser analizado y orientado a la consecución de objetivos educativos específicos. Lo anterior es lo que hace que nuestra categorización pueda ser utilizada en cualquier subsector de aprendizaje e segundo año básico pues, los elementos que la sustentan se mantienen, es decir, ellos existirán sin importar la orientación que a ésta se le de; en cambio, al momento de diseñar una propuesta en un área de conocimiento específico, en que se considera el contexto y objetivos que se quiere lograr para esa área, variará la forma cómo éstas categorías serán atendidas, orientadas y desarrolladas durante el diseño y aplicación de aquella propuesta. Por lo tanto, en base a la categorización previamente señalada, es posible decir que nuestro objetivo se ha cumplido. Con respecto al objetivo “Elaborar una propuesta pedagógica para el subsector de Educación Matemática a partir de los elementos identificados”, podemos señalar que la categorización inicial nos permitió elaborar una propuesta pedagógica en base al juego, en el área de aprendizaje mencionada, específicamente en fracciones, llamada “APRENDAMOS JUGANDO EN EL MUNDO DE LAS FRACCIONES”, la que fue desarrollada con educandos de 2° año básico en una institución de educación formal municipalizada de la comuna de Santiago, a saber: Escuela Cadete Arturo Prat Chacón. Dicha propuesta pedagógica fue elaborada considerando las categorías de elementos previas y el contexto educativo. Su aplicación y sus resultados nos dieron la posibilidad de comparar los grupos control y experimental. El primero trabajó el contenido de fracciones basándose en una estrategia tradicional de enseñanza y el segundo desarrolló una propuesta pedagógica lúdica. De los resultados obtenidos, podemos dar cuenta de la efectividad de la propuesta lúdica realizada al momento de lograr aprendizajes cognitivos, físicos y sociales, puesto que, dado nuestro objetivo, 204 logramos elaborar, aplicar y validar empíricamente este tipo de aplicación pedagógica. Por tanto, podemos decir que nuestro objetivo se ha cumplido. En cuanto a “Redefinir el juego en un contexto educativo específico”, y a partir de la aplicación de nuestra propuesta pedagógica, tenemos la posibilidad de entender al juego como algo más que simple diversión. Nos referimos a que, al introducir en un espacio de educación formal una propuesta educativa lúdica y haber obtenido resultados favorables, podemos redefinir el juego como aquel medio lúdico que permite lograr contenidos y objetivos escolares específicos, de modo significativo y contextualizado, en base a los intereses, necesidades y motivaciones de niñas y niños. Lo anterior da cuenta de la existencia de una relación armónica entre juego y educación, que puede reportar mayores beneficios para quienes son parte intrínseca de esta relación, a saber: educandos y su comunidad educativa. De lo previamente expuesto, es posible mencionar que el objetivo general de nuestra

investigación “Proponer elementos del juego que, desde un enfoque interaccional de la comunicación, nos permitan implementarlo como estrategia pedagógica, en una experiencia realizada con niños y niñas de entre 7 y 8 años en la Escuela E-10 Cadete Arturo Prat Chacón, pertenecientes a la comuna de Santiago” ha sido favorablemente logrado. Nuestra experiencia pone de manifiesto, que el juego nos dio la posibilidad de indagar en las percepciones de las y los educandos, de conocer sus formas de actuar y desenvolverse, de atender a sus intereses y motivaciones, y de orientar nuevos procesos y metodologías de enseñanza. Además, permite establecer relaciones cercanas y confiables, lograr aprendizajes más significativos y contextualizados, con mayor sentido y veracidad para niñas y niños. En este sentido, los resultados obtenidos nos permite señalar que el juego es una actividad lúdica que no sólo surge de las conductas y percepciones de las y los educandos en situaciones de juego libre, sino que además, es posible incorporarlo como estrategia lúdico-educativa eje, orientada a la consecución de aprendizajes escolares, considerando los objetivos y las formas de hacer, de relacionarse y de interactuar establecidas entre los participantes, dentro de espacios educativos formales, y que enriquecen el proceso de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, el juego, actor y parte del sistema educativo, se torna en una estrategia educativa efectiva que puede ser desarrollada dentro de nuestras instituciones educacionales. 205 Al situarnos como sujetos docentes, nos damos cuenta que debemos estar atentos a las motivaciones de las y los educandos, pues éstas nos permitirán desarrollar nuevas acciones educativas. Atrevernos a innovar, no es tarea fácil, pero de ello depende nuestra labor como educadoras, el enriquecimiento de los procesos de enseñanza- aprendizaje y de las experiencias de niños y niñas. A nuestro parecer, ya es tiempo que favorezcamos nuevas estrategias educativas al interior de las escuelas, que nos acerquemos a los reales intereses y necesidades que niñas y niños experimentan y relevemos sus formas de interactuar y comunicarse con otros. Al respecto, y en relación al trabajo realizado, nos unimos a las palabras de Gimeno Sacristán quien propone que “para desarrollar el modelo del desarrollo curricular, el profesor/a no puede ser simple técnico que aplica estrategias y rutinas aprendidas en sus años de formación académica, debe necesariamente convertirse en investigador en el aula, en el ámbito natural donde se desarrolla la práctica, donde aparecen los problemas definidos de manera singular y donde deben experimentarse estrategias de intervención también singulares y adecuadas al contexto y a la situación”²²⁷. Una vez alcanzados nuestros objetivos, quisiéramos mencionar que, a pesar que los resultados de nuestra investigación han sido favorables y han mostrado la factibilidad de aplicar una estrategia lúdica en un contexto educativo formal, con los beneficios que ello implica, creemos que nuestra tarea aún está inconclusa, pues, desarrollar el juego en otros contextos formales se convierte en un gran reto y su implementación conlleva grandes cambios de mentalidad. Como una forma de aumentar el conocimiento empírico acerca del uso del juego en educación, se sugiere como tema de futuras investigaciones: desarrollar propuestas educativas basadas en nuestra categorización de elementos lúdicos, desde el enfoque interaccional de la comunicación; ampliar el marco

de referencia a otras edades, niveles y contextos de educación formal; desarrollar el juego como estrategia pedagógica en otros subsectores de aprendizaje; y, realizar investigaciones que involucren un trabajo conjunto con las y los educandos desde el 227 SACRISTÁN, Gimeno J. y PÉREZ Gómez, A. “Comprender y transformar la enseñanza”. Ediciones Morata, Madrid, 1995. 206 diseño hasta la aplicación de la propuesta educativa, de modo de favorecer en mayor medida la creatividad, la autonomía, la responsabilidad y la interacción. Con todo, desde nuestra perspectiva, surgen las siguientes recomendaciones metodológicas útiles para cualquier diseño: Si se desea implementar el juego en contextos educativos es necesario considerar las motivaciones, los intereses y las características evolutivas de las y los educandos. Sumado a esto, es necesario tener en cuenta el contenido que se quiera priorizar y los objetivos de aprendizaje que se deseen lograr. Asimismo comunicar, claramente, a las y los educandos las intenciones educativas del juego y qué se espera de ellas y ellos. Además, se debe tener presente los recursos con los que se cuenta, su disposición y cuán atractivos resultan para niños y niñas. Igualmente importante será considerar el grado de estructuración del juego, el tiempo y el espacio en que se realice. Es recomendable por una parte también favorecer las relaciones sociales, la cooperación y la afectividad; promover la autonomía en la organización de pequeños grupos; potenciar los intercambios orales y corporales entre las y los educandos y entre educando-educador; por otra parte, es necesario dar espacio al trabajo individual con el objeto de reforzar identidad y autonomía personal. En cuanto al papel que debe jugar el educador en esta apuesta educativa, éste debe ser capaz de mediar, dirigir y facilitar la conducción del juego y de los aprendizajes, en ambientes confiables, gratos, afectivos y seguros. Es necesario introducir en nuestras aulas propuestas pedagógicas basadas en el juego como modo de innovar las estrategias y prácticas de enseñanzas actuales. Los adultos mediadores debemos darnos tiempo de crear, de ver, de contactarnos con la realidad de las y los educandos, pues de este modo enriqueceremos y disfrutaremos -tanto niños y niñas como adultos- el proceso de enseñanza-aprendizaje. 207 Finalmente, y para concluir, quisiéramos hacer nuestra la siguiente cita: “Pensar en una escuela lúdica es mucho más difícil, pues en ella cada día debe resultar un reencuentro, donde docentes y alumnos vivencien la alegría de trabajar juntos, de disfrutar de cada actividad placentera, donde las frustraciones también se harán presentes y la competencia tendrá lugar, pero donde los aprendizajes serán mutuos, donde se requerirá el esfuerzo y la responsabilidad de docentes, padres, alumnos y todos aquellos comprometidos en el proceso de aprendizaje.”228

12. Referentes Bibliográficos

. ABERASTURI, Arminda. El niño y sus Juegos. Buenos Aires, Editorial Paidós, Sexta edición, 1981. 86p. 2. ANZOLA, Patricia. Introducción al estudio de la comunicación. John Fiske. Editorial Norma. 3. BLANCO, Rosa. Hacia Una Escuela Para Todos Y Con Todos. OREALC /UNESCO. [en línea] 4. BORJA, M. Experiencias de Juego en Preescolares.

Madrid, Morata, 1985. pp.93-147. 5. BOURDIEU, Pierre. Capital Cultural, Escuela y Espacio Social. Madrid, Siglo Veintiuno, 1997. 6. BRÉE, Joel. Los niños, el consumo y el marketing. España, Ediciones Paidós, 1995. p.36 7. CHATEAU, Jean. Psicología de los juegos infantiles. Buenos Aires, Editorial Kapelusz, 1958. 149p. 8. CONAFE. Aprender jugando. Serie guías de orientación y trabajo. México, 1984. [En línea] [consulta: 5 abril 2006] 209 9. COX, Cristián. La reforma de la educación chilena: contexto, contenidos, implementación. Santiago, MECE, 1997. 10. DELORS, Jacques. La Educación encierra un Tesoro. Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI. Santiago, Ediciones UNESCO, 1997. 11. Diccionario de la Lengua Española. 22ª edición. [en línea] [consulta: 20 junio 2006] 12. EDO i Basté, Mequé. Juegos y Matemáticas en Primaria. Apuntes de enseñanza. La Biblioteca. Santillana. [En línea] [consulta:7 septiembre 2006] 13. EJE TEMATICO GESTIÓN ESCOLAR ORIENTADA A RESULTADOS DE CALIDAD. Seminario Internacional “Gestión Escolar y Liderazgo Directivo”. Documento entregado en la asignatura de Gestión y Proyectos de desarrollo de la Universidad de Chile el año 2005. 14. El Camino Hacia la Nueva Comunicación. Breve Apunte sobre las aportaciones de la Escuela de Palo Alto. [en línea] [consulta: 21 junio 2006] 15. FERNÁNDEZ, Enguita, M. La cara oculta de la Escuela. 1990. 16. GLATTHORN, A. Constructivismo: Principios Básicos. [en línea] 210 17. GOICOECHEA REY, M. A. El valor del juego como proceso de socialización del niño. Valencia. Promolibro. 1991 18. GUTIERREZ S., Melchor. Aprendizaje de valores sociales a través del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 51-66. 19. HERNÁNDEZ, Roberto. Metodología de la Investigación. Colombia, Editorial McGraw Hill, 1998. 501p. 20. HOFFMAN, Lois, PARIS, Scott y MAY, Elizabeth. Psicología del desarrollo hoy. España, McGraw-Hill, Sexta edición, Volumen 1, 1995. 21. KOTLIARENCO, María y DUQUE, Beatriz. Evaluación sobre el juego como una estrategia educativa. Santiago, CEANIM, FONDECYT, 1996. (Serie de documentos de trabajo N° 3) 22. La importancia del juego en los niños y las niñas. [En línea] [consulta: 5 abril 2006] 23. LÓPEZ, Alejandro, PARADA, Andrea y SIMONETTI, Franco. Introducción a la psicología de la comunicación, textos y ejercicios. Santiago, Ediciones Universidad Católica de Chile, 1984. 24. MARTÍNEZ F. María T. Evolución del juego a lo largo del ciclo vital. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 33-50. 25. MARTINIC, Sergio. La Reforma Educativa en Chile. Logros y problemas. Revista Digital UMBRAL 2000. (8), Enero, 2002. 26. MINEDUC, 1997:14. 211 27. MINEDUC. Objetivos fundamentales y Contenidos Mínimos obligatorios de la Educación Básica. Santiago, Chile. MINEDUC, 2002. p. 81. 28. MINEDUC. Reforma en Marcha: buena educación para todos. [en línea] [consulta: 16 mayo 2006] 29. Misión y Funciones Del MINEDUC. [en línea] 30. MORENO M., Juan y RODRÍGUEZ G., Pedro. Del juego al deporte. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 151-172. 31. OEI. Foro Consultivo Internacional sobre Educación para Todos. Declaración Mundial sobre

educación para todos Satisfacción de las necesidades básicas de aprendizaje. [en línea] 32. ORMEÑO, Griselda. Alfabetización informacional en la educación superior. Niveles de habilidades logrados por estudiantes universitarios en su primer semestre de estudios. Tesis (Magíster en Educación, mención en Informática Educativa). Santiago, Chile. Universidad de Chile, Facultad de Ciencias Sociales, 2003. 33. OTEIZA, Fidel. Diseño de Curriculum. Modelos para su Producción y Actualización. Santiago, Chile, MINEDUC, MECE, 1994. 34. PAREDES O., Jesús. Aproximación Teórica a la realidad del juego. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 11-32. 35. PNUD. Desarrollo Humano en Chile. Más sociedad para gobernar el futuro. PNUD. Santiago, Chile, 2000. 212 36. SÁNCHEZ G., Roberto y PEREZ S., Víctor. El aprendizaje a través de los juegos cooperativos. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 133-150. 37. TAYLOR, S. y BOGDAN, R. Introducción a los métodos cualitativos de investigación. España, Piados Ibérica S.A. 1992. 343p. 38. TRIGUEROS C., Carmen. El juego tradicional en la socialización de los niños. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 119-132. 39. UCINF. Nuevas tendencias de currículum y evaluación en el jardín infantil. Santiago, Universidad de Ciencias de la Informática, 2003. 404p. 40. UNESCO. Marco de acción de Dakar. Educación para Todos: cumplir nuestros compromisos comunes. Dakar, Senegal, UNESCO, 2000. 27p. 41. UNICEF. Ciclo de debates: Desafíos de la política educacional. La Deserción en la educación media. Santiago, UNICEF, 2000. 42. Universidad de Las Américas. Psicopedagogía. PSP-503: "GÉNESIS DE LA EDUCACIÓN LÚDICA" 43. UNIVERSITY OF MARYLAND MEDICAL CENTER. Desarrollo de los niños en edad escolar. [En línea] [consulta: 21 julio 2006] 44. VALERO V., Alfonso. El juego en la Educación Primaria. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 99-118. 213 45. VICIANA G., Virginia y CONDE C., José L. El juego en el currículo de Educación Infantil. En: MORENO, JUAN A. (Coord.) Aprendizaje a través del juego. España, Aljibe, 2002. pp. 66-98. 46. VICIANA, Virginia. El juego y la motricidad en la etapa de Educación Infantil. En: RUIZ, Francisco, GARCÍA, Antonio, GUTIERREZ, Francisco, MARQUÉS, José, ROMÁN Rosalía, SAMPER, Manuel. Los juegos en la motricidad infantil de los 3 a los 6 años. España, Publicaciones INDE, Primera edición, 2003. pp. 17-48. 47. VIDAL, Rafael. La historia y la postmodernidad.[en línea] [consulta: 23 mayo 2006] 48. VYGOTSKY, L. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. México, Ed. Grijalbo, 1988.

RAE N°3

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Trabajo Final de magister

2. Autores

Regis Posada González

3. Título

La lúdica como estrategia didáctica

4. Palabras Clave

Didáctica, lúdica, aprendizaje significativo, juego, vitalismo.

5. Resumen

Este trabajo desarrolla una revisión y estudio de la apropiación del término lúdica y su tratamiento como herramienta didáctica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encontraban en la base del Sinab (Sistema Nacional de Bibliotecas) hasta el segundo semestre del 2011. Se analizaron 10 trabajos de grado divididos en 5 grupos, según el área de conocimiento, y se realizó un abordaje metodológico cualitativo. En el proceso de recolección de datos se una sistematizó por medio de una categoría principal: la lúdica, y se establecieron tres categorías secundarias: juego, relación lúdica- juego y relación lúdica proceso de enseñanza- aprendizaje, las cuales se conceptuaron para que actuaran como referentes para finalmente llegar a diversas conclusiones dentro de las cuales destaca la aplicabilidad de la lúdica en educación, como aglutinante por medio de la actitud lúdica y finalmente la realización de un manifiesto que expresa la mirada del autor. Se encontró en los resultados que el uso del término lúdica en los trabajos de grado no conforman un grupo con coherencia teórica consolidada dada la profundidad del término y en relación con el uso del mismo que es superficial, con un abordaje instrumental en su manejo teórico y práctico. Siendo tomada la lúdica como un comodín, aplicable a diversas situaciones.

6. Objetivo General

Identificar y reflexionar sobre el abordaje de la lúdica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia que se encuentran en el SINAB y que contienen la palabra lúdica en su título, contrastado con la postura del Pedagogo colombiano Carlos Alberto Jiménez.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

¿Cuáles son las formas de apropiación de la lúdica en los trabajos de grado de la Universidad Nacional de Colombia, reportados en el Sinab, que contienen la palabra en su

título, a la luz del concepto desarrollado por el Pedagogo colombiano Carlos Alberto Jiménez? (1998)

8. Referentes Conceptuales

Referente Epistemológico

Al emprender cualquier análisis pedagógico es fundamental precisar un enfoque epistemológico. Para orientar la búsqueda de conocimiento y establecer cómo se ha construido el saber Diseño Metodológico 19 Como resultado de todo lo anterior se busca resonar con una epistemología centrada en enfoques constructivistas, los cuales llevan a resultados diversos, ya que en ella la evidencia experiencial no se puede enmarcar en el contexto de experimentación tradicional (siempre que ocurre esto, ocurre lo otro), sino resaltando la importancia de una reflexión sobre la génesis del saber y sus metodologías, sobre los caminos de las ciencias y sus límites, sobre la pedagogía y la didáctica, lo cual es vital en el desarrollo del saber generado en la universidad. Como mencionan Porlan y Rivero (1998 p. 60) “en la educación superior se presenta una multidisciplinariedad que genera un mundo complejo dado por la confluencia de diversas epistemologías parciales y entremezcladas, que confluyen en la formación del profesional, para lo cual es pertinente enfoques didácticos y epistemológicos que se encuentren dentro de un orden pedagógico que lleve al logro de los objetivos de la educación superior, que permitan abordar este “collage universitario”. Entonces, la universidad en el ejercicio de su autonomía y en pos del saber puede generar actividades de conocimiento con lo más avanzado a nivel mundial o con las herramientas con las que cuente el país donde se desarrollen, y de esta forma darnos indicios de cómo y hacia dónde apunta el saber y su construcción. En este sentido, es importante indagar en el saber generado por los estudiantes y que puede de alguna forma ser evidenciado en sus trabajos de grado. Desde estos trabajos se puede observar y trabajar la conceptualización y el manejo práctico de la palabra lúdica, buscando de esta forma la apropiación de un saber y/o información que nos permita generar conocimiento y continuar consolidando a la universidad como centro de reproducción de cultura y producción de saber. Finalmente, el estatuto epistemológico que se pretende asumir cuando se abraza a la lúdica es el de un bien-estar, un apostar, un jugar por la búsqueda de creatividad y gratuidad en la indagación científica, un enfoque para la educación del siglo XXI que coopere con el encuentro individual y la articulación colectiva en pro de lo vital y que fortalezca el quehacer académico en un conocimiento dinámico, práctico, evolutivo, en otras palabras en una epistemología vital.

Referente Pedagógico

El sujeto que aprende es el protagonista del proceso educativo y no un objeto depositario de conceptos o hechos. Por tanto, la enseñanza debe abogar por el desarrollo integral del sujeto a nivel intelectual, social, moral y con la posibilidad de abarcar lo estético y lo creativo. Desde esta perspectiva el conocimiento y el individuo son vistos con posibilidades de cambio constante. Es así como desde Piaget se han producido bases para

generar nuevas maneras de enseñanza-aprendizaje que se sitúen en el contexto, desde este enfoque el estudiante un constructor de su conocimiento, comparte con el profesor como copartícipe de intercambios conceptuales y metodológicos en su formación, lo que resulta en el constructivismo como tendencia pedagógica predominante en la actualidad. 20 La pedagogía ha construido una serie de modelos o representaciones ideales del mundo de lo educativo para explicar teóricamente su hacer. Dentro de ellos este trabajo centrará su enfoque en el modelo pedagógico constructivista caracterizado por ser activo, dialogante donde desde la participación profesores y alumnos interactúan en el desarrollo de la clase para construir, facilitar y reflexionar sobre el conocimiento en pro de la integralidad del sujeto. Como menciona De Zubiría (2006): “la finalidad de la educación no puede estar centrada en el aprendizaje, sino en el desarrollo”. Asimismo, el trabajo tendrá un enfoque en el aprendizaje significativo. Los postulados constructivistas a tener en cuenta, por su resonancia con la lúdica, en esta investigación son (De Zubiría 2006):

- El aprendizaje se realiza si el estudiante genera un discurso propio con una estructura conceptual y metodológica, cambio o transformación que se encuentre dentro del límite de creencias o suposiciones de la comunidad de especialista o que la supere (Gallego, 1993).
- El estudiante es un constructor activo e intencional del significado cuando interactúa con el medio y trata de comprenderlo (Kelly, 1955).
- El estudiante al aprender construye activamente significados; las nuevas interpretaciones, observaciones, lecturas, experiencias modifican progresivamente la estructura cognitiva del estudiante, llegando a un acuerdo entre lo ya existente en dicha estructura con los nuevos conocimientos (Novack, 1984).
- El conocimiento es construido por el estudiante a partir de sus ideas previas, ya que ejercen una función de filtro de la realidad (Llorens, 1990, p. 50).
- El que aprende es responsable de su propio aprendizaje y esto implica un esfuerzo personal al modificar la estructura cognitiva desde su idiosincrasia.
- El aprendizaje es un cambio que se guía por la dinámica de equilibración, desequilibración y equilibración (Piaget, 1981).
- La construcción de conocimiento es una reestructuración del existente y no una acumulación de saberes.
- El error es una parte natural e importante del aprendizaje, por ende, se aprende del error. Así mismo, el papel de los maestros como mediadores conscientes de su papel constructor de conocimientos que como menciona Feuerstein (1993) favorezca de manera intencionada, significativa y trascendente el desarrollo integral del estudiante”, por lo cual se debe acceder a nuevas herramientas que posibiliten este actuar. Es así como la lúdica se nos presenta como una suerte de experiencia que integrando el pensamiento nos lleva a organizar de manera sólida los conceptos, conocimientos, competencias y roles a nivel social y profesional que ayudan a autoestructurar a los sujetos en el aula.

3.1.3 Referente Axiológico A nivel axiológico, la categoría básica propuesta es la vida, con sus líneas y colores que se entrelazan y que tiene en la teoría de la complejidad de Edgar Morín un referente para su abordaje a nivel pedagógico. Dentro de esta categoría tan amplia de la vida, destacan sus valores positivos de bienestar, armonía, alegría, dinamismo y felicidad. Lo anterior teniendo en cuenta que toda propuesta y todo paradigma no es por siempre

comunicante de la verdad absoluta, y que cambia a nivel histórico y cultural su validez. Sin embargo, lo que no cambia es la validez de la vida como campo donde los seres desenvuelven sus posibilidades y sus futuros posibles. El ser humano busca la certidumbre, pero la vida es incertidumbre y complejidad, aspectos que se pueden abarcar desde la lúdica. En este sentido, la lúdica emerge como una posibilidad de afrontar la complejidad de los actos y de la vida misma. Siendo lo lúdico resultado de la vida, en tanto actitud positiva y dinámica de apertura a la experiencia, es natural su asociación directa con la placidez, la alegría y la risa, palabras usualmente asociadas como sinónimos de la experiencia lúdica.

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Cada palabra contiene y es hija de imaginarios colectivos e individuales, por tanto, es importante determinarlos. Por lo cual, en el interés de indagación del término lúdica buscó clarificar en primera instancia el manejo dado en los trabajos de grado, teniendo en cuenta que Díaz y Hernández (2002) declaran: “Una comunicación escrita es un proceso cognitivo complejo que consiste en traducir el lenguaje representado (ideas, pensamientos, etc.) en discurso escrito coherente, en función de contextos comunicativos y sociales determinados, y que un texto escrito finalmente es un producto comunicativo sociocultural” (p. 310) Además, teniendo en cuenta que todo texto es polifónico o intertextual, ya que el autor retoma pasajes y opiniones de otros y los presenta agregando ideas propias que lo complementen (Díaz y Hernández, 2002 p. 311), se puede a partir de los trabajos de grado presentar la posibilidad de múltiples actividades, una de ellas, las de su revisión. Acción que se desarrolla en la realización de este trabajo de grado, buscando la recontextualización y/o reformulación de los discursos primarios de los trabajos de grado con sus códigos regulativos disciplinares, para traducirlo en un discurso secundario, vital y pedagógico, que se pretende elaborar a partir de su manejo y aplicabilidad de la palabra lúdica. La revisión de estos trabajos de grado tiene la importancia de reafirmar a la universidad como centro de reproducción de cultura y saber, por lo cual es válido el interés de someter a reflexión y juicio intelectual estos trabajos, en tanto vía pertinente a la intención de cualificar el uso y/o aplicabilidad del término lúdica, por ellos empleado con el ánimo de explorar nuevos caminos en lo metodológico y lo conceptual, alrededor del sentido lúdico que inspira el quehacer académico

10. Conclusiones

En la investigación del uso del concepto de lúdica se identificó un abordaje instrumental en su manejo teórico y práctico. La lúdica es tomada como un comodín aplicable a diversas situaciones. La lúdica se toma generalmente como juego en su aplicación y con

predominio sinonímico en los abordajes teóricos. Se toma a la lúdica y el juego como actividades infantiles, poco serias, aplicables a nivel pedagógico, en la edad escolar, edades en las cuales se inscriben la mayoría de trabajos. Dudando tácitamente de su efectividad en la educación superior. El término lúdica es usado con la pretensión de generar por sí sola un ambiente amable, humanista, divertido y propicio para las actividades propuestas en estos trabajos. La lúdica es apreciada como una ambientación, una manera de darle sentido y significado al juego y transformar en juego diferentes realidades de la existencia. Por ello, la lúdica no se circunscribe a espacios limitados de la escuela o del tiempo libre, sino que se proyecta a distintos espacios de la existencia. A pesar de que el juego fue propuesto como una categoría, durante el desarrollo del trabajo se apreció como esta era superada en la categoría relación lúdica juego en donde se podía ver como unidad y se potenciaba en el tratamiento en sí mismo como en relación a la lúdica. Así que se podía haber prescindido de esta relación categorial. En la relación categorial lúdica- proceso de enseñanza aprendizaje se encontró un abordaje reduccionista donde su aplicación se presentó en talleres mediados por el juego. La actitud lúdica y su aplicabilidad didáctica debe ser generada por los sujetos de aprendizaje. Se emplea la lúdica como medio para lograr un fin, pero no en un fin en sí mismo. Manifiesto Vitalista Lúdico 57 En términos generales se puede afirmar que el abordaje satisfizo las expectativas esperadas en torno al uso de la polisemia, ya que se indagó en la apreciación de la lúdica y su uso encontrándola como una manera de posicionarse en la vida a nivel individual emotivo, con una historicidad influyente en lo cultural y político, así como su posibilidad de experiencias estéticas éticas y educativas. Es importante anotar que es claro que no todo se aprende de forma lúdica, existiendo también diferentes grados de dificultad en su aplicación. A continuación se incluye como conclusión del trabajo realizado un escrito elaborado por el autor que inscribe las apreciaciones que la investigación suscitó en él y que contiene varios apartes suscitados por las diferentes perspectivas que trata. MANIFIESTO VITALISTA LÚDICO Este manifiesto es la búsqueda de acentuar la importancia positiva vitalista de la actitud lúdica. VITALISMO La vida es movimiento, acción, se mueve enmarañadamente en múltiples niveles virtuales y reales, de inteligencia, energía y emotividad, niveles de evolución y/o transformación y no necesariamente en el sentido del ser humano, como perfección, niveles de comprensión, de articulación, de construcción de realidades según el observador, el cual indaga en la estructura y misterios de su realidad y busca de manera inocente conocer la eternidad vislumbrando sus destellos. Somos nodos de un sistema, puntos de una imagen, polvo constitutivo del todo. Somos lo que somos y caminamos coherentemente hacia el conocimiento de sí y de lo que es. El no entender y aceptar trae la confusión, la no articulación trae la disritmia, la no conciencia, el colapso. La vida es relativa, no conoce nuestra justicia, la perfección le es desconocida, ya que todo es “lo que es” y responde a su esencia y transmutación. En nuestros términos es corta, exige mucho más discernimiento que lleve al conocimiento, que el deseo del conocimiento “per se”. La comprensión de que el deseo de lo que existe, 58 es ser “lo que es”, allí reside la armonía que se refleja en la

preciada y buscada sensación de felicidad. y esta puede estar dada en pos de dar solución a las preguntas que den sentido al existir. Preguntas relacionadas obviamente con el observador, con el que las “ve”, para el que es una necesidad resolverlas, grandes preguntas, grandes respuestas y descubrimientos. La pregunta y una pregunta para sí para descubrirse, ¿Por qué me importa preguntarme esto, aprender esto? ¿Por qué esta me define? La pregunta y el conocimiento, por lo tanto, son una búsqueda de conocimiento de sí. Ante el movimiento y la experiencia curiosa se debe generar reflexión e interrogantes que lleven a conocer y satisfacer el ADN epistemológico que subyace en el ser humano. Es por ello que en la vida, como en la educación, no hay como una buena pregunta. La vida y el existir la gran pregunta. Somos juguetes de la inmensidad insertos en tableros teatrales de nacionalidades, género, profesiones, familia: con un inicio y un incierto final, según como se desenvuelva “el juego de la vida”, para llegar por más que se persiga el conocimiento a la sabiduría socrática de “yo sólo sé que no sé nada”. Para el ser humano no basta dar explicaciones racionales a todo, más aún, en lo más profundo del ser y la realidad no puede ser racionalizado como totalidad puesta en datos. Desconocemos el orden de la complejidad que rige el caos. Lo cierto es que desconocemos sus leyes y el orden que rige el desorden y acentuar de esta forma la teatralidad de tragicomedia que se presenta en la existencia humana. El ser humano busca la certidumbre, pero la vida es traviesa incertidumbre más aún, teniendo en cuenta que toda propuesta y todo paradigma nunca es por siempre comunicante de la verdad absoluta y cambia su validez a nivel histórico y cultural. Esta necesidad de insalubre certeza hace que cualquier intento de cambio de paradigma pueda generar sospecha, malestar e incomodidad ante el estatus quo mental establecido, hasta poder convertirse en una herejía que despierte a la santa inquisición de manera gradual, hasta la destrucción y/o el cambio a su favor. Manifiesto Vitalista Lúdico 59 Santa inquisición mental despertada para muchos por la lúdica. LÚDICA VERSUS ACTITUD LÚDICA La lúdica ha existido siempre con el hombre y antes que él, es inherente y es esencia de la inalcanzable complejidad que se denomina “el todo”, “lo que es”, “cosmos”, “dios”, “uno”, y lo que ello implica. La lúdica es la posibilidad de construcción de un mundo grato, a partir de asumir la armoniosa responsabilidad vital positiva de nuestra propia vida con encuentros, con lo “otro” para poder vivir en consonancia con nuestro nicho, generando ámbitos coherentes que puedan interactuar en otros niveles y macroniveles que den coherencia y posibilidad “al todo”. Lo lúdico nos permite cultivar el espíritu y trabajar gratamente en el conocimiento del sí y del mundo, con la posibilidad de navegar en todas las adversidades y desdenes que surjan en el camino, con el sosiego que da poder sonreír y reírse de sí y de la tragicomedia que permea la existencia humana. La actitud lúdica predispone a esbozar una sonrisa y producir risa que con su espíritu de comicidad ayuda a reconfortar y superar el dolor humano. La actitud lúdica es la manifestación activa y efectiva de la lúdica en acción, es la actitud lúdica como expresión humana que participa activamente y coherentemente, en ocasiones incoherentemente, en la construcción del ser. La actitud lúdica nos presenta la posibilidad de movernos de manera

más ética que moral en la búsqueda de la libertad que nos da ser hacedores de sí mismo. Su flexibilidad no puede hacerla irrelevante y sin importancia, más aún en su versatilidad está su valor. La lúdica está implícita en el cambio, la evolución, transformación que se aplica en un todo o parte, una esencialidad que se articula consigo misma de forma alegre y juguetona para poder articularse de manera efectiva y efectiva con lo “otro”. Así mismo, la lúdica es una propuesta para tener en cuenta en pro del valor de lo humano, en el sentido de las interacciones sociales, que validen el valor de la vida, de la diferencia, en pro de una existencia válida y digna 60 y lo más realizable posible, en un mundo enmarcado en un desarrollo sostenible de nuestro macro y micro nicho terráqueo.

LA LÚDICA COMO SOLUCIÓN A NUESTRAS PREGUNTAS La vida es un sistema que requiere un “otro”, interacciones entre múltiples y diversos otros, que generan las preguntas y el conocimiento. El otro puede tomar diferentes nombres..... el otro” tú”, otros sujetos u objetos. ¿Qué es y que nos enseña en su esencialidad? luego para poder conocer y educarme necesito otro u otros simultáneamente. La aprensión del mundo es aprensión de la esencia de lo otro y de su reflejo en mí, concepción de espejo, que permite comprender que percibimos el mundo según lo construyamos con el ojo que ve, con las manos del homo faber, el pensamiento del homo sapiens, y la integralidad del homo ludens. El conocimiento, el proceso enseñanza-aprendizaje, la educación, la capacitación responden a la vida acción, compromiso, conciencia, interacción permeada por los valores y lo social, elementos articulables a través de la lúdica y el juego. La lúdica actúa como aglutinante antiestrés en relación con la vertiginosa realidad actual, posibilita un viaje hacia la construcción de sociedades más dinámicas en lo humano y social, avanzando en lo no bestia pero alejándose de la tecnocratización, utilizando nuestro sentido de homo ludens. Además, da cabida a los rituales del hombre moderno, a las inteligencias múltiples para interactuar efectiva y alegremente posibilitando nuestra educación, planteando nuevas opciones, permitiendo manejar las ya conocidas desde otro ángulo o generar una compilación desde una nueva visión con el reconocimiento de nuestra realidad contextualizada para permitir emerger mundos posibles o para generar otros. Somos constructores, cohacedores, mediadores que buscamos comprender de manera intencionada, significativa y trascendente. La lúdica no es algo nuevo, ni el llamado es para que se encamine a la agotadora carrera de la innovación, Manifiesto Vitalista Lúdico 61 de la búsqueda del poder y la punta del conocimiento, es la amalgama que une y posibilita a las propuestas, alternativas en pos de construir. A nivel pedagógico, en muchos casos es un comodín que se pone en las actividades, dentro de estas palabras que suenan bien se busca trabajar por darle vida y sentido dentro de la cotidianidad y las actividades pedagógicas, más allá de la búsqueda del conocimiento que no sea práctico en el contexto y que no posibilite a la libertad , autonomía, y armonía del cual es hacedor de esencia que vivifica y no letra que mata La lúdica es constructivista. Es aprendizaje en la acción integral, como modelo y didáctica que integra diferentes enfoques en la formación sujetos activos, éticos, capaces de tomar decisiones y emitir juicios de valor en la interacción activa de todos los sujetos de aprendizaje, por medio de experiencias

significativas en una continua autoestructuración y transformación del ser y del hacer. La pedagogía lúdica tiene la facultad de la taumaturgia al posibilitar el fortalecimiento en sensibilidad, la autoestima y el sentido de pertenencia, la formación en la autonomía, la autogestión y el sentido crítico, la creación de espacios interactivos que permiten el reconocimiento del otro, el diálogo de saberes, la construcción de nuevas formas de conocimiento, el desarrollo de la creatividad, la invención de nuevos símbolos e imaginarios, la reconstrucción de la memoria individual y colectiva y de la historia local y regional. La actitud lúdica atraviesa y se manifiesta transversalmente al ser humano y sus acciones posibilitando encuentros, armonizando, equilibrando, dando goce y el llamado éxtasis brindado por la felicidad. La lúdica como una esencialidad que no termina, una esencialidad que juega consigo misma y que por ello permite dejar este escrito en ... para que usted continúe.

<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

11. Recomendaciones y prospectiva

Recomendaciones Con base en el estudio realizado el autor se permite proponer las siguientes recomendaciones: Potenciar la perspectiva de la lúdica como dimensión humana de aprendizaje y comunicación interactiva, en la gestión del conocimiento y habilidades, que los nuevos tiempos y tecnologías vertiginosas nos presentan y que exponen al ser humano, a las sociedades y finalmente al mundo a una visión darwiniana. 62 Posicionar a la lúdica como algo más que un instrumento, forma de vida de apropiación del acto de vivir. Desarrollar el término lúdica como un concepto macro en donde su aplicabilidad se da en la actitud lúdica que finalmente se ubicó como producto del trabajo realizado. Continuar con la construcción, revaloración y legitimidad de la lúdica como objeto de estudio, análisis e investigación aplicada a la educación y la pedagogía en los diversos contextos del país. A nivel educativo es deseable generar currículos que la posean como eje rector transversal, pero no único, un enfoque lúdico que interrelacione e integre con un enfoque humanista y social en pro de la armonía del ser humano que lo ayude a afrontar el vertiginoso desarrollo de las sociedades modernas. Respecto a las tendencias: Se percibe un temor de abarcar a la didáctica a partir de la lúdica ya que está ligada íntimamente al juego y estos a lo infantil, y lo infantil y risueño a lo que no es serio, eficiente y eficaz. Todo esto es percibido como un obstáculo que aleja la lúdica de la intención de constituir la en campo científico. Se apreció la tendencia lejana de dar relevancia de manera positiva a la lúdica, entenderla como algo inherente al ser humano más allá de una ciencia, disciplina, herramienta didáctica, como potencia en comunicación no verbal. Los posibles aportes lejos de ser definitivos para la comprensión de la polisemia de la palabra lúdica y lo más importante su aplicación en el día a día, son tan solo unas primeras aproximaciones construidas con cierto rigor académico y que se busca profundizar de manera

posteriormente de práctica por parte del autor.

12. Referentes Bibliográficos

- [1] ACERO, G., FERNÁNDEZ, A. & ZAPATA, G. 1996. Una aproximación crítica al juego como estrategia para el desarrollo infantil integral en el grado obligatorio. Bogotá. Universidad Nacional de Colombia
- [2] AGUILERA GARCIA, Luis Orlando. Epistemología de la Educación Superior: Una Concepción para la Universidad Contemporánea ante la Sociedad del Conocimiento. Editorial Uniautónoma, 2007)
- [3] ARISTÓRELES, La Constitución de los Atenienses, Editorial Gredos, Madrid, 1998
- [4] BERRIOS, OMAIRA, BRICEÑO DE GOMEZ, , María. Enfoques epistemológicos que orientan la investigación de 4to. Nivel. Revista visión gerencial. Año 8 .edición especial pg 47-54. ISSN 1317-8822 2010
- [5] BOWEN, J, HOBSON P. R.(2003). Teorías de la educación. México: Limusa.
- [6] CAMILLONI. A. (2008) El saber Didáctico. Buenos Aires. Editorial Paidos
- [7] CASTRO VILLARRAGA, Jorge O. y otros (2007). Maestro: Condición social y profesión docente en Colombia. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- [8] CISNEROS ESTUPIÑAN, Mireya Trabajos de Grado y otros Proyectos de Investigación. Fundescritura. 2005
- [9] CORREDOR MARTÍNEZ, C. (2001) La modernización inconclusa. Bogotá :Universidad Nacional de Colombia.
86 Título de la tesis o trabajo de investigación
- [10] CIVAROLO, María Mercedes. La idea de didáctica: antecedentes, génesis y mutaciones. Didácticas Magisterio. 2008
- [11] COLL, C 1994 Psicología y currículo. Buenos aires Paidos
- [12] COLL, C. (2004). Psicología del Currículum. Buenos Aires: Paidòs
- [13] DAVINI M. CAMILLONI A. Barco S., Souto M. (2004) Corrientes Didácticas Contemporáneas. Buenos Aires. Editorial Paidos
- [14] DE BORJA I Sole. El juego como elemento de renovación pedagógica. Universidad de Barcelona. Ludica: Encuentro Nacional e Internacional. Universidad Francisco Jose de Caldas. P. 57
- [15] DE BORJA SOLE, M. 1980. El juego infantil organización de las ludotecas. Barcelona: Oikos- Tau.
- [16] DE ZUBIRIA, J. (2006). Los modelos pedagógicos: Hacia una Pedagogía Dialogante 2ª Ed Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio, 20006.
- .
- [17] DEWEY John. Democracia y Educación. P168. 1975
- [18] DÍAZ BARRIGA, F. & Hernández Rojas, G. (2002) Estrategias docentes para un

aprendizaje significativo. México: McGraw Hill

[19] EDUCACIÓN Y DEPORTES. El Juego como metodología activa. Revista virtual. Año 5. No. 22.

[20] EL JUEGO EN ADULTOS MAYORES. Argentina. www.efdeportes.com
Bibliografía 87

[21] ELKONIN, D. B. 1948. Problemas psicológicos del juego escolar.

[22] FERRARESE, Stela M., MILANESSIO, Alicia, PRECIOSO, Silvia. Creando Juegos. Resultado de la investigación-acción participativa: Juegos ecológicos Participativos. Argentina. sferrarese@centenario.neunet.com.ar

[23] FEUERSTEIN, R. (1993). Modificabilidad cognitiva y Programa de Enriquecimiento Instrumental. Manual para el alumno y el docente. Madrid: Instituto Superior Pio X. pag 83 Gallego Badillo, Romulo “ <discurso sobre el constructivismo” Santa Fe de Bogotá, 1993 pag 119

[24] FONSECA, M. SAMPER, María, TIBOCHA, María. El Juego: Una estrategia Interactiva para Promover el Desarrollo de las Habilidades Comunicativas Orales en El aula. Facultad de Medicina. Universidad Nacional de Colombia.

[25] GITART, R. 1992. El juego en la escuela. Aula, juego y currículo escolar. No. 5-10
JUKOVSKAIA, R. 1976. La educación del niño en el juego. La Habana: Pueblo y Educación

[26] GÓMEZ MENDOZA Miguel Ángel. (2005). Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, vol. 1, núm. 1. {Versión electrónica}. La transposición didáctica: Historia de un concepto. Colombia: Autor pp. 83-115.

[27] HERNÁNDEZ A., Claudia Patricia, MONTOYA H., Ángela María, TRUJILLO VARGAS, John. Viajando Con Ingeniosito. Universidad EAFIT. Medellín - Colombia. Informes@conexred.eafit.edu.co. Proyecto CONEXIONES

[28] HUIZINGA Johan (1972), Homo ludens. Alianza Editorial

[29] HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Alianza editorial, Madrid, 1968, p.9.

[30] JIMÉNEZ Carlos Alberto V. Magister Comunicación y Educación
88 Título de la tesis o trabajo de investigación

[31] JIMÉNEZ Carlos Alberto (2000) Cerebro Creativo y lúdico. Hacia la construcción de una nueva didáctica en el siglo XXI. Cooperativa Editorial Magisterio

[32] JIMÉNEZ Carlos Alberto (1998) Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio.

[33] JIMÉNEZ Carlos Alberto (2003) Neuropedagogía, Lúdica y competencias

[34] JIMÉNEZ Carlos Alberto (2007) Ludoterapias: Terapias alternativas desde la Neuropedagogía y la lúdica para trastornos del comportamiento, del desarrollo y del aprendizaje. Cooperativa Editorial Magisterio.

[35] LEMUS Luis Arturo. (1969). Pedagogía: Temas fundamentales. Buenos Aires: Kapelusz.

[36] LOCKE, J., Compendio del Ensayo sobre el Entendimiento Humano. Trad. Rogelio Rovira y Juan José García Norro, Madrid, Tecnos, 1998. ISBN 84-206-7291-2.

[37] MEJÍA Jiménez, M. R. (2006) Globalización y educación. En: Educación(es) en la(s) globalización(es). Bogotá: Ediciones desde abajo.

[38] MERANI, A. (1969).Psicología y Pedagogía .México: Grijalbo

[39] MOLL, L y otros. (2003).Vigotsky y la educación. Buenos Aires: Aique

[40] MORIN, E.(2000).Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Bogotá: Ministerio de Educación Nacional.

Bibliografía 89

[41] NUNES de Almeida (1994) Educación Lúdica. Editorial San Pablo.

[42] PEÑA, Dilia Mora y Cols. Ludomática. Universidad de los Andes, LIDIE. Fundación Rafael Pombo. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Albergue infantil de Bogotá, "Mama Yolanda". Alinfedu@uniandes.edu.co

[43] PORLAN Y RIVERO p. 67-68 (1998). El conocimiento de los profesores: una propuesta formativa en el area de las ciencias. Sevilla: Diada.

44 ROJO Pérez N. La investigación cualitativa. Aplicaciones en Salud. En: Bayarre Veá H, Astraín Rodríguez ME, Díaz Llanes G, Fernández Garrote L, compiladores. La Investigación en Salud. La Habana: MINSAP, ENSAP;2002. p.118.

[45] REYES TORRES, Francisco (1989). Democracia y conflicto en la escuela. Bogotá: Instituto para el desarrollo de la Democracia: Luis Carlos Galán.

[46] UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA. Seminario Estudios de Usuarios.

http://docencia.udea.edu.co/bibliotecologia/seminario-estudiosusuario/unidad4/obj_busqueda.html

RAE N°4

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Trabajo de grado

2. Autores

Meliss Arevalo Berrio - Yonelys Carreazo Torres

3. Título

El juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el aula Jardín "A" del hogar infantil Asociación de padres de familia de Pasacaballos

4. Palabras Clave

Juego, Juguetes, herramientas didácticas, enseñar, experimentar, aprender, creatividad, maestro, estudiante, experimentar, socio-emocional

5. Resumen

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende. Esto es muy bueno y necesario. Pero debe quedar en claro que el juego de reglas es una herramienta por la cual se está intentando llegar a una meta. Uno sabe y el otro no. A medida que uno se va volviendo adulto, el juego propiamente dicho se pierde. El juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica. 7 La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen

diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos. Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socio-emocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento. Es indispensable que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo.

6. Objetivo General

Analir la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de h.i.c asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

De acuerdo a las observaciones y prácticas realizadas en EL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLOS (H. I. C el Velero) ubicado en el corregimiento de Pasacaballos en la calle de la Cruz # 8 – 25. Se observó que dentro de la institución antes mencionada exactamente en el aula jardín “A” el cual se compone de 12 niñas y 16 niños para un total de 28 niñ@ que oscilan entre los cuatro (4) y cinco (5) años de edad se visualizó una problemática que afecta a niños y niñas de la misma, la cual se refiere a la poca utilización o implementación de juegos durante la jornada escolar. Como la no realización de actividades lúdicas y juegos dirigidos para los niños y niñas de pre-escolar de esta escuela, originado por falta de materiales y recursos didácticos para los docentes y estudiantes, incluyendo la escasa investigación y el no uso de métodos innovadores que cultiven la imaginación y creatividad de los niños. Ya que se pudo notar que los educandos de esta institución son personas con un nivel de escolaridad muy bajo donde encontramos profesoras técnicas, y empíricas que utilizan un método tradicional donde para ellos lo mejor que les pueden ofrecer a los estudiantes es todo conocimiento desde su perspectiva olvidando los nuevos cambios que se han presentado y que nos obligan a nosotros como docente a actualizarnos. 19 Para este fin se desea analizar los beneficios que genera el manejo del juego dentro de las aulas de clase no olvidando las ventajas y desventajas de la misma. Teniendo en cuenta que en la institución donde se

presenta esta problemática no cuenta con los recursos económicos necesarios para implementarlos en talleres que ayuden a estos docentes a actualizarse con las distintas tendencias educativas que se presentan hoy en día, que puede ayudar a cambiar su mirada, el modo y la forma de educar.

¿Cómo analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C Asociación de padres de familia muestran un desinterés por las actividades académicas?

8. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Nuestro proyecto está basado en la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo porque esta permite al investigador predecir el comportamiento (de los niños), por otro lado porque los métodos de investigación incluyen experimento y encuesta y por último los resultados son descriptivos y pueden ser generalizados. Como también en la propuesta de investigación - acción participación ya que esta es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar. Puesto que se centró en hacer las preguntas directamente y por escrito para que de esta manera se originaran otras preguntas sobre cómo se sienten los niños con la implementación de juegos antes y durante las actividades dentro del aula. Como también que percepción tienen los padres de familia acerca del proceso de enseñanza aprendizaje de los niños y niñas del aula jardín "A" el cual fue escogido como el contexto para el desarrollo de este proyecto.

El Hogar Infantil Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos se encuentra ubicado en el corregimiento de pasacaballos situado al suroeste de la bahía de Cartagena, a orillas de la desembocadura del Canal del Dique en la bahía de Cartagena, a veinticinco kilómetros de la ciudad de Cartagena, a cuarenta kilómetros de Barú y a siete kilómetros de Santa Ana Específicamente en la calle de la cruz # 08 – 25. Cuenta con una población total de 150 estudiantes de los cuales 80 son niños y 70 corresponden a las niñas. Organizados de la siguiente manera: • Párvulo A. (23) niños y niñas entre 1 año y 10 meses – 2 años y 4 meses • Párvulo B (23) niños y niñas entre 2 años y 4 meses - 2 años y 7 meses • Pre – jardín A (25) niños y niñas entre 3 años – 3 años y 4 meses • Pre – jardín B (25) niños y niñas entre 3 años y 5 meses – 3 años y 9 meses • Jardín A (28) niños y niñas entre 4 años y 2 meses – 4 años y 4 meses • Jardín B (26) niños y niñas entre 4 años y 5 meses – 4 años y 8 meses

9. Conclusiones

Llevar a cabo este proyecto de grado "El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del Hogar Infantil Asociación de Padres de

Familia de Pasacaballos” fue una idea que surge de la necesidad de ciertos niños y niñas de una institución que de una u otra manera nos abrieron sus puertas para que mitigáramos las debilidades en cuanto a las estrategias o metodología que las docentes de este plantel educativo utilizan para desarrollar o llevar a cabo sus que están desmotivando o están ayudando a que los estudiantes pierdan el interés por estudiar. Es por esto que nos dimos a la tarea de investigar las diferentes variables, miradas, perspectivas que son fundamentales e influyentes en este proceso. Por tal razón la finalidad de este trabajo fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual se refería a Capacitar a los docentes y padres de familia sobre la importancia de implementar el juego, como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje. En el H, I, C Asociación de Padres de Familia de Pasacaballos. Como también suministrar o regalar todos esos conocimientos nuevos adquiridos durante nuestra preparación que para estas docentes servirán de base para su buena labor que realizan desde sus conocimientos y que fortalecieron con todas las actividades que se llevaron a cabo durante este proceso. 115 En conclusión todas las investigaciones, hasta hoy, conducen solamente al estudio y aplicación del juego en preescolar y la primera etapa de la Educación Básica, pero es importante tomar en cuenta y recuperar la energía lúdica resaltando la importancia de este para el niño. De ahí el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular. Desde este punto de vista, el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Si las actividades del aula se planifican conscientemente, el docente aprende y se divierte a la par que cumple con su trabajo. El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando. Los niños tienen necesidad de hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

Un juego bien planificado fácilmente cubre la integración de los contenidos de las diversas áreas y entrelaza los ejes transversales de una manera armoniosa y placentera. Esta integración que se exige en el nuevo diseño curricular está presente en El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, lo importante allí fue que el docente visualizó y amplió sus horizontes cognitivos para que los pusiese en práctica sin mucho esfuerzo, pero sí con bastantes ganas de querer hacerlo con y por amor al trabajo. Al incluirse el juego en las actividades diarias de los alumnos se les va enseñando que aprender es fácil y divertido y que se pueden generar cualidades como la creatividad, el deseo y el interés por participar,

el respeto por los demás, atender y cumplir reglas, ser valorado por el grupo, actuar con más seguridad y comunicarse mejor, es decir, expresar su pensamiento sin obstáculos. Con este proyecto queremos dar a conocer la importancia del juego para los niños de la institución educativa asociación de pasacaballo queriendo cambiar las rutinas de las clases tornando el ambiente más divertida para ellos.

.10. Referentes Bibliográficos

Leer para comprender, escribir para transformar ed. Ríos de letras → Ley 115 de 1994 ley general de educación. http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-124745_archivo_pdf9.pdf → Jean Piaget (1956) → Lev semyonovich Vygotsky (1924) → Jerome Bruner (2002) pags 211- 219 → Lineamientos curriculares del preescolar. <http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-339975.html> → Decreto 2247 de la constitución política → Ley 181 de 1995. Del deporte y la recreación. <http://www.redcreacion.org/documentos/ley181.htm> → Declaración de los derechos del niño. → Jugando aprendo. Rosario ahumada. Ed trillas → Importancia del juego en el pre escolar (internet). → Libro pedagogía de la creatividad y de la lúdica. Carlos Alberto Jiménez. Ed magisterio → <http://www.fundacioncadah.org/web/articulo/el-juego-como-facilitador-delaprendizaje-una-intervencion-en-el-tdah.html> → http://soda.ustadistancia.edu.co/enlinea/mariachaleladidacticasyestrategiasenlaula_mariachalela/la_lidica_en_el_desarrollo_de_las_actividades_en_el_preescolar.html → <http://eduaka.blogspot.com.co/> → <https://innovacioneducativa12.wordpress.com/2012/09/24/la-importancia-de-laeducacion-preescolar/> → <http://sintesis.colombiacompra.gov.co/norma>

RAE N°5

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Trabajo de grado

2. Autores

Ana María Leiva Garzón

3. Título

El juego como estrategia didáctica en la educación infantil

4. Palabras Clave

Juego, formación integral, estrategia didáctica, prácticas de enseñanza

5. Resumen

Esta investigación de enfoque cualitativo abordó diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz ¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil? Así mismo se comprendieron las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil, y se partió de las características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica. A su vez, el juego se entendió como una herramienta educativa que el docente deberá utilizar en sus prácticas educativas para lograr en los niños y las niñas procesos de aprendizaje significativos que contribuyan con el desarrollo y su formación integral como seres humanos

6. Objetivo General

Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva. Muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente. A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980, p.19). Además, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos

adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha” (p.19). Todas estas connotaciones del juego, desde hace varios años atrás, han estado presentes en las escuelas infantiles, privando a los niños y las niñas de algo

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 11 “La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p.19). Pero lo que se quiere entender entonces acerca del juego es, según la UNESCO (1980) “hay que comprender pues que la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta” (p.19). Equivalentemente la Unesco considera que este tipo de connotaciones acerca del juego son dadas desde años atrás, de igual forma esta investigación evidenció nuevas perspectivas del juego, y cómo esta herramienta hoy en día ha cambiado sus miras y fines educativos. Asimismo, se encontró un planteamiento que realiza “Calero 2003, acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 12 los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo” (p.24). De igual forma sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003, p.24). Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde

el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25). Es por todo lo anterior que el investigador, se ha planteado cómo es que en realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, que le permitirá a los docentes de la educación infantil, poder asumirlo dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje.

¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil?

8. Referentes Conceptuales

Art. 67 de la Constitución Política de Colombia, que dice “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, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formara al Colombiano en el respeto de los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica de trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico, y para la protección del medio ambiente” (Lemos, 1998, p.75).

Romero, (2005) “es definido como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de logros del desarrollo de todos los infantes desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación escolar obligatoria” (p.26)

Romero (2005), “la educación de la primera infancia, podría definirse como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de los logros del desarrollo de todos los niños y niñas desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación obligatoria. La educación a la primera infancia se desarrolla por tanto en las distintas modalidades formales, institucionales o convencionales y mediante las otras formas y vías denominadas no formales o no convencionales” (p.28).

Calero, (2003) “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 25 nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (p.26)

Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Eggen & Kauchak (2001) “aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que compromete a los alumnos a trabajar en colaboración para alcanzar metas comunes” (p.373).

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Tipo de investigación El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25). También se describe como se citó en “Bonilla & Rodríguez 1997, la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no deductivamente, con base en hipótesis formuladas por el investigador externo. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad” (p.70). Ahora bien cuando se habla de los datos cualitativos según Bonilla & Rodríguez (1997) dicen “consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes, EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 89 creencias y pensamientos; extractos o pasajes enteros de documentos, cartas, registros, entrevistas e historias” (p.92). Es importante además, para poder tener “acceso a este conocimiento lo más fielmente posible, los datos cualitativos deben recogerse por medio de instrumentos que permitan registrar la información tal y como es expresada, verbal y no verbalmente, por las personas involucradas en la situación estudiada” (Bonilla & Rodríguez, 1997, p.92) Según “Bonilla & Rodríguez 1997, los datos cualitativos pueden recogerse utilizando una gran variedad de instrumentos como: grabaciones de entrevistas individuales, y de grupos focales; registro escrito y grabación con video de observaciones de eventos particulares; testimonios escritos de las personas con respecto al tema que se investiga; fotografías sobre secuencias de conductas; historias de vida; documentación escrita tales como actas, recortes de prensa, reportes, informes de periódicos etc.” (p.93). La modalidad que se utilizó fue la entrevista semi-estructurada con una guía donde según “Bonilla & Rodríguez 1997, el investigador ha definido previamente un conjunto de tópicos que deben abordarse con los entrevistados. La guía de entrevista procura un marco de referencia a partir del cual se plantean los temas pertinentes al estudio, permite ir ponderando que tanta mas información se necesita para profundizar un asunto y posibilita un proceso de recolección más sistemático y por lo tanto un mejor manejo de la información” (p.96). Ahora bien, comprendiendo entonces el instrumento empleado en esta investigación, que permitió la recolección de datos, además se agrega lo referente a los EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 90 componentes de la investigación cualitativa, entendiéndolos como dice “Vasilachis et al. 2006, los tres componentes de la investigación cualitativa son, los datos –cuyas fuentes más comunes son, para ellos, la entrevista y la

observación-; los diferentes procedimientos analíticos e interpretativos de esos datos para arribar a resultados o teorías; y por último, los informes escritos o verbales. Esos datos deben guardar relación con la pregunta de investigación; ser, pues recolectados intencionalmente y, cuando corresponda, ser recogidos en situaciones naturales. Deben ser ricos y enfatizar la experiencia de las personas y el significado que le otorgan en sus vidas a sucesos, a procesos y a estructuras” (p.29). Finalmente como se puede comprender, todo lo anterior está claramente relacionado en esta investigación de carácter cualitativo, quién a partir de la entrevista, como instrumento en la recolección de los datos, permitió al investigador realizar sus análisis interpretativos para dar solución a la pregunta investigativa. A continuación se presentara la población, muestra, procedimientos y fases para concluir y dar respuesta a la pregunta de esta investigación cualitativa. Población y muestra En esta investigación del juego como estrategia didáctica la población entrevistada (ver anexo 1), fueron seis docentes, pedagogas infantiles, y un profesor licenciado en educación física, quienes ejercen en instituciones educativas (pública y privada), en los grados pertenecientes a la educación infantil, desde pre-kínder hasta primero de primaria.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 91 Las entrevistas fueron aplicadas a cada una de los docentes, individualmente, en las instituciones escolares previamente seleccionadas por el investigador. Dichas instituciones eran; una privada, una pública y un jardín infantil privado de estrato medio. En cada una de las instituciones se seleccionó a dos docentes quienes lleva **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 92** estudios, el interés se centra en la población de la muestra que da diversas respuestas o expresa diferentes actitudes” (p.320). Además según “Abascal 2009, se debe tener en cuenta que, en el muestreo no probabilístico las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por las personas. Los diversos tipos de muestreo no probabilístico tienen las siguientes características comunes: - La selección de la muestra no es aleatoria, sino que se basa en parte, en el juicio del entrevistador o del responsable de la investigación. - No se basa en ninguna teoría de la probabilidad y, por lo tanto, no es posible calcular la precisión o acortar el error cometido. - En el muestreo no probabilístico los costes y la dificultad del diseño son más reducidos (al no ser necesario disponer de un marco). Este muestreo puede dar buenos resultados” (p.256). En esta investigación la muestra se dio por juicio “el muestreo por juicio es una forma de muestreo por conveniencia en el que los elementos de población se seleccionan con base en el juicio del investigador, el cual, empleando su juicio o experiencia, elige a los elementos que se incluirán en la muestra porque cree que son representativos de la población de interés o que son apropiados en alguna otra forma” (Salkind 1998, p.322). Otro autor quién también habla del muestreo por juicio es “Abascal 2009, la muestra es elegida por un experto de acuerdo a su criterio, buscando las unidades más **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 93** representativas. Sus características son la rapidez y la economía. Su utilidad se emplea cuando el tamaño de la muestra es pequeño. Ejemplos para responder a dicho muestreo; seleccionar ciudades para hacer algún test de mercado o producto, y otro seleccionar una muestra de personas de una

empresa” (p.257). Como se observó el muestreo por juicio, permite que el investigador elija la muestra que según considere pertinente para su investigación, teniendo en cuenta su contexto y lo que realmente pretende llegar a buscar como resultados positivos para su investigación. Por lo anterior en esta investigación del juego como estrategia didáctica, hubo la selección de docentes licenciados en pedagogía infantil, que estén ejerciendo la docencia con niños y niñas dentro de las edades de cero a siete años, en los niveles de la educación infantil. A continuación se encontrara el procedimiento que se realizó para desarrollar la recolección de datos en la investigación del juego como estrategia didáctica, para poder llegar a la conclusión y dar respuesta a la pregunta investigativa.

10. Conclusiones

Aprendizajes derivados de la investigación A lo largo de esta investigación del juego como estrategia didáctica se lograron aprendizajes tan importantes que ayudaron al investigador a terminar su proceso formativo con nuevas experiencias y aportes educativos para su carrera. Por un lado se evidenció todo el largo proceso que una investigación implica, sus características, sus ventajas, y lo más importante aprender nuevos conocimientos (acerca de lo que es el juego como una estrategia didáctica, y todas las diversas características que debe tener para poderlo considerar como estrategia didáctica) todo lo anteriormente mencionado se dio a partir de aprendizajes, donde el por qué y el cómo juegan un papel significativo para que el sujeto investigador, quién comprende mediante su exploración en el contexto, las relaciones sociales y la realidad de la población a la cual va dirigida su investigación. Comprender todo este proceso investigativo le permite al sujeto investigador entender la complejidad de dicho proceso, aprender a utilizar los medios y herramientas adecuadas para su investigación, establecer instrumentos pertinentes para la recolección de datos, que le generen a su vez resultados apropiados para la respuesta final a su pregunta investigativa, y por último aprender a relacionarse con la población en la cual va desarrollar su investigación. También es importante rescatar el aprendizaje obtenido por medio de las Normas APA (Normas de la American Psychological Association), ya que estas permiten que el investigador EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 114 aprenda y sepa utilizarlas nivel mundial evidenciando una presentación clara y consistente del texto escrito. Además se logró evidenciar un largo proceso de recolección de datos, que le permitieron al investigador responder su pregunta eje de la investigación, y también encontrar la importancia que tiene el juego en el desarrollo y la formación de los niños y las niñas de la educación infantil. Igualmente al responder la pregunta investigativa, se evidenció todas aquellas características que tiene el juego para ser considerado como una estrategia didáctica, que tan solo por su función permite llegarle tan fácil a los niños y las niñas de la educación infantil, y a su vez, se torna en una herramienta educativa, sí el docente sabe utilizarla, sabe aplicarla en sus prácticas educativas y sí es capaz de lograr en sus niños y niñas aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos. Otro

aprendizaje que se derivó en esta investigación fue evidenciar que entre menos años laborales tengan los docentes, mayor es el conocimiento de herramientas educativas innovadoras como lo es el juego como estrategia didáctica dentro del ámbito educativo. El D.7 comprueba lo anterior, siendo el único docente quien responde a la pregunta de si conoce algún teórico que hable de la utilización del juego en la educación infantil él responde: Bueno la mayoría de los pedagogos o sea las corrientes pedagógicas como Jean Piaget, tiene discurso sobre el juego, como Rousseau tiene ehh discurso sobre el juego, ehh Raúl [Roger] Caillois también tiene algunos, Huizinga también es otro autor que habla mucho del juego, ehh pero o sea, en general todo lo que son las EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 115 pedagogías, tienen algo que ver con el juego, mas cuando son pedagogía infantil hay muchos, esos son unos de los que recuerdo ahorita. Se observó así, que muchos de los docentes que llevan más de siete años ejerciendo su labor, olvidan de informarse, indagar e investigar teorías y autores actuales, dejándolos un paso atrás de lo que la modernidad y la educación están evolucionando. Esta fue una de las voces de los docentes, quien evidenció lo anteriormente mencionado; la D.4 dijo: Ehh Piaget, que dice que de acuerdo a cada etapa de desarrollo del niño existen juegos para estimular sus sentidos. De igual forma, se logró evidenciar que a pesar del desconocimiento de las teorías actuales dadas por autores acerca del juego, los mismos docentes crean sus propias “teorías” tal como lo menciona la D.3: (...)Y al experimentar yo, yo voy creando otros juegos, entonces yo no me canso con un juego, digamos teórico, ehh aquí la verdad yo me he inventado muchas cosas que, yo no es que me crea una educadora pues lo último modelo tampoco, pero si me siento muy satisfecha y me siento muy orgullosa de lo que yo hago porque soy muy creativa en la parte de los juegos ehh yo digo hagamos esto hagamos lo otro, y que los juegos yo por ejemplo no los encasillo como me dicen las instrucciones le doy también otra dirección, le doy otro enfoque entonces por eso yo no te hablo realmente de una sola digamos teórico ehh pues de la parte educativa. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 116 Y la D. 6 quien también agrega a esto lo siguiente: Si pues hay, hay muchos, pero realmente o sea ya hay uno diga como los nombres, las teorías porque nosotros ya tenemos pues la propia teoría, mejor dicho hemos ido muchos la hacen en el juego dramático, pues así que lo hayan enunciado que nosotros (...) Pero realmente pues para mí no hay verdades absolutas, de teorías absolutas, y uno con la experiencia realmente ya tiene sus propias teorías. Con lo anterior se puede comprender que los docentes a lo largo de los años, cuanta más experiencia laboral adquieren, son capaces de construir sus propias teorías frente al juego de manera implícita, dándoles significados propios que les permiten generar diversos aprendizajes en los niños y las niñas de la educación infantil. Asimismo, el investigador consideró que es importante resaltar el valor de los videojuegos como bien lo dice la D.2: Bueno ya te digo de todos los pedagogos, y ahora de acuerdo a la historia del juego, bueno entonces ya han venido diferentes ehh autores, y unos ehh de acuerdo a la historia, por ejemplo en este momento te podría hablar de grandes ehh en esta, en nuestra era, lo que se refiere a todos los videojuegos, ¿sí?, pero

es una era diferente con los diseñadores de wii, los nintendo, que son consolas pero que en su esencia llevan esa creatividad, esa imaginación, esa búsqueda que tiene un niño, la parte digamos de juego en sí misma es la creatividad y la alegría que produce el estar bien, feliz.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 117 Es importante que los docentes de la educación infantil tengan presente a los videojuegos como un tipo de juego, que en la actualidad por el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación no pueden ser dejados a un lado y mucho menos pasarlos por alto. Los docentes deben informarse y aprender de estos nuevos tipos de juego, que de una u otra forma podrán ser utilizados como estrategias didácticas innovadoras. También se evidenció que uno de los docentes habla con mucha firmeza acerca de la intervención del docente en todos los momentos del juego, desde su inicio, su desarrollo y su cierre. Así lo afirmó la D.6: (...)

una de las características es que tiene que intervenir realmente el docente, eh que sea creativo, (...) que haya la intervención del docente, si tiene que ser libre pero tampoco o sea que no vaya a intervenir porque no, o sea porque es ahí, en la intervención es donde, nosotros repetimos mucho la experiencia por ejemplo cuando jugamos con los niños al restaurante, ¿sí?, entonces que ellos, “ay no pero toca un domicilio ¿por favor quién me hace el domicilio?” Ahí es cuando entra el docente porque de pronto ellos como que no han llegado a ese punto y es “uy claro!” por medio del docente lo descubren, y cogen un carro y que es la moto, ellos se emocionan y bueno y que la plata, y entonces ellos tienen los billetes, o sea nosotros lo trabajamos aquí y que esta la cajera, que esta... pero ellos mismo lo hacen, pero entonces el docente pone situaciones, por ejemplo yo me he puesto en esos momentos, la profesora dice “en esta sopa hay una mosca” ese es el momento, entonces el niño “ayy si una mosca” y ellos mismos dicen **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 118** “perdón señora”, entonces ahí salen los valores, ¿cierto?, entonces “si bueno yo los disculpo por favor tengan más cuidado”, y van y cambian la cocina y ¿sí? Entonces por eso digo yo que una de las características es que tiene que intervenir el docente, no como muchas veces lo nota uno, que van tiran el materia y hagan! Y la profesora se sentó o se puso a charlar con otra profesora, entonces ahí si yo digo que no hace tan rico como debería ser, en conocimientos y en experiencia. Esta voz del docente es bastante importante, ya que coincide mucho con una de las características más significativas de concebir al juego como estrategia didáctica. Según Sarlé (2006) “Tomando al juego como una actividad, esta puede ser analizada en tres momentos (inicio, desarrollo y cierre)... Es en el durante que necesita asistir, como experto a la constitución del mismo juego. En el durante se puede observar cómo se trata el fracaso y el error” (p.140). En este punto entonces se comprende cómo la mediación del docente se convierte en parte fundamental del juego, donde sus finalidades son orientar a los niños y niñas para que ellos mismos encuentren soluciones, comprendan las reglas, disfruten aprendiendo, y logren la construcción de conocimientos y aprendizajes mediante las situaciones de juego planeadas por el docente. Finalmente esta investigación fue construida con el fin de que les servirá a todos docentes licenciados en la educación infantil, que quieran aprender más

estrategias didácticas útiles para sus prácticas de enseñanza que les generaran experiencias totalmente positivas con sus alumnos.

.12. Referentes Bibliográficos

Abascal, E. (2009). Fundamentos y técnicas de investigación comercial. Madrid: Hispanoamericana S.A. Alzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones. Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao. Bonilla E. & Rodríguez P. (1997). Mas allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma. Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona. Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 120 Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega. Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblos. Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, <http://www.uctemuco.cl/docencia/pioneros/docs/apoyo/Capacitacion%20en%20estrategias%20y%20tecnicas%20didacticas.pdf> Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires: Paidós. Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana Eggen P. & Kauchak D. (2001). Estrategias Docentes enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México: Fondo de Cultura Económica. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 121 Estrada, A. (2001). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel. Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, 5, 33-46. Recuperado de <http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf> Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504> Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A. Gonzales, G. (febrero 2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf> Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima. Hurtado, I. & Toro, J. (2007). Paradigmas y métodos

de investigación en tiempos de cambio. Venezuela: Editorial CEC, SA. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 122 Klein, M.(1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. Psikolibro, 1-19. Recuperado de http://www.colegiodepsicologoslima.org/colegio/recursos/La_tecnicapsicoanalitica_del%20juego.pdf Lemos, C. (1998). Constitución Política de Colombia. Bogotá: Panamericana editorial. Malhotra, N. (2004). Investigación de mercados. México: Pearson Educación

Martin, P. (2006). Convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia: UNICEF. Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe. Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Ediciones Morata S.L. Palmett, O. & Rico C.A. (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. Fundamentos didácticos para la información infantil 1-12. Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 123 Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S. (1971). Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones. Buenos Aires: Editorial Latina. Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones. Romero, T. (septiembre, 2005). Pensar la primera infancia: re-pensar la educación. Educación y Cultura, 69, 26-29. Rousseau, J. (1762). Emilio o la educación. Buenos Aires: Centro editor de América Latina Salkind, N. (1998). Métodos de investigación. México: Prentice Hall Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós. Silva, G. (diciembre 2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 124 Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33. Vasilachis I, Ameigeiras A., Lilia B, Chernobilsky V., Gimenez B., Mallimaci F., Mendiazabal N., Neiman G., Quaranta G., & Soneira A. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa Editorial.

RAE N °6

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Trabajo de grado

2. Autores

Marcela Martínez Benavides Karen Patricia Pereira Doria Yunis Elena Canole Bellido

3. Título

El juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos

4. Palabras Clave

Reconocimiento y control corporal, juegos didácticos, esquema corporal, educación infantil, Transposición, desarrollo motriz y nivel transición.

5. Resumen

Este trabajo se ha realizado con el objetivo de implementar juegos que mejoren el fortalecimiento del desarrollo motriz, específicamente en el esquema corporal, es decir la transposición de sí mismo hacia los demás y viceversa de los niños y niñas del nivel transición del Centro Infantil Casita de Cuentos. La propuesta marca su importancia en el reconocimiento y control corporal que toma como punto de partida la acción motriz, que incide en todos los aspectos de la personalidad y por tanto se configura en uno de los principales contenidos a desarrollar en la Educación Infantil, facilitando el desarrollo de las diferentes capacidades y la iniciación a otros aprendizajes escolares. En el centro infantil Casita de Cuentos, se logró observar dificultades en algunos de los niños respecto al reconocimiento de su cuerpo y del espacio que este ocupa en el entorno, es allí donde surge la necesidad de investigar cómo los juegos pueden mejorar el desarrollo del esquema corporal. Esta investigación fue realizada bajo el paradigma cualitativo, el cual resulta pertinente para efectos de la misma, ya que este enfoque permite describir acontecimientos que se presentan en un contexto real, desde este sentido se aplican las técnicas, observación directa y el diario de campo, por medio de los cuales se logró evidenciar ciertos avances y se constata que es la manera pertinente para fortalecer esta habilidad. El análisis de los resultados de estas técnicas permiten determinar que el juego es una estrategia que fortalece el desarrollo del esquema corporal, es por esto que se recomienda al Centro Infantil implementar los juegos a todo el nivel transición, mientras investiga a cerca de otros juegos que impacten a los niños y niñas de los distintos niveles.

6. Objetivo General

Analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del CI.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

“La conciencia del propio cuerpo significa la capacidad del niño para saber el lugar que su cuerpo ocupa en el espacio...La conciencia corporal es la comprensión de las propias posibilidades del movimiento corporal y la sensibilidad hacia el propio ser físico”. (Lynn, 2014) Esta está compuesta por diferentes componentes: imagen corporal, esquema corporal, control de las partes del cuerpo-postura y concepto corporal. Para efectos del presente estudio se abordara el componente esquema corporal, el cual posibilita ordenar la posición de los músculos y las partes del cuerpo, que varía de acuerdo al momento y a la posición en que este el niño (Buj, 2013). Después de realizar una serie de observaciones en el C.I. Casita de cuentos se puede identificar que la gran mayoría de los niños pertenecientes al nivel Transición, manifiestan dificultades en el desarrollo del esquema corporal, evidenciándose en la coordinación de sus movimientos, la fuerza que deben emplear en algunas actividades rutinarias, tropiezos frecuentes con sus compañeros y arrastre de los pies al caminar, lo cual se manifiesta en las dificultades que se presentan cuando interactúan en actividades grupales y se desplazan en los diferentes escenarios pedagógicos del C.I; problemas estos que pueden generar a futuro, trastornos especializados en digrafía motriz, dificultades en la motricidad fina, inconvenientes para relacionarse consigo mismo y con el mundo que lo rodea, ya que cuando no se logra esta estructuración se producen problemas perceptivos, motrices y sociales, incidiendo en el plano académico como lo plantea (Zambrano, 2010) en el aprendizaje de la lectura, escritura y calculo b. Formulación del problema ¿Cómo favorece el juego en el desarrollo del esquema corporal en lo niños y niñas del nivel transición del CI?

8. Referentes Conceptuales

La educación es un proceso de formación permanente, personal cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, derechos y deberes (Ministerio de Educacion Nacional, 2010); por eso es necesario considerarla como una acción trascendental en el afianzamiento de las capacidades y habilidades de todo ser humano, específicamente desde la edad inicial y más aún a partir de la primera infancia, teniendo en cuenta que es un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, que posibilitan a los niños y a las niñas potenciar sus capacidades y desarrollar competencias para la vida, es considerada importante para el desarrollo integral de los niños y niñas, ya que durante estos años de vida se sientan las bases, los fundamentos esenciales para un posterior desarrollo, así como la existencia de grandes posibilidades que en ella se dan y la formación de las más diversas capacidades y cualidades personales. AMEI (2006) considera que se debe “organizar un sistema de influencias educativas bien pensado y científicamente concebido que se dirija a posibilitar la máxima formación y expresión de todas las potencialidades físicas y psíquicas del niño en estas edades iniciales”. (p. 13, p.14). Y es ahí donde cobra relevancia el papel de la educación infantil ya que mediante esta se llevan a cabo procesos encaminados a la

formación del infante y a la potencialización de las habilidades contenidas en las dimensiones o áreas del desarrollo (motora, cognitiva, social, estética, comunicativa, espiritual) y para que esta función sea propicia se hace necesario implementar diferentes estrategias y didácticas que le proporcionen al niño y a la niñas una estimulación adecuada a su edad, para de esta manera afianzar las habilidades que posee, posibilitando así que dichos procesos y formaciones se estructuren y permitan un cierto nivel de desarrollo en todos los niños, teniendo en cuenta que en la primera infancia la estimulación desempeña mucha relevancia y trascendencia para la vida del ser humano, a su vez las acciones y actividades dirigidas a promover el desarrollo integral, han de llevarse a cabo de acuerdo con las particularidades personales, culturales y sociales en concordancia con las características de sus contextos. Para efecto del presente proyecto se abordará la dimensión corporal la cual implica tener en cuenta que existe una relación entre cuerpo y sociedad, por un lado la percepción del cuerpo depende de la construcción que la sociedad haya hecho de él y por el otro, reconocer que en el cuerpo se manifiesta una determinada concepción de la sociedad; como lo plantea Douglas (citado por MEN, 2010) “el cuerpo es una metáfora de la sociedad a través del cual se expresan juegos, ritos, mitos, practicas, deportes, es posible encontrar en el conocimiento del cuerpo no solo una explicación de lo que somos, sino también claves inesperadas de lo que debemos ser”. (pág. 26). Uno de los propósitos que se tiene desde la dimensión corporal, es que los niños obtengan un desarrollo motor adecuado para que durante su crecimiento puedan desenvolverse de una manera natural y tengan gran aceptación con sus pares, pero ese desarrollo debe demostrar habilidades progresivas y coordinadas. Para conocer el concepto de esquema corporal, es necesario aclarar que es un elemento que ha originado algunas controversias, ya que ha sido utilizado en diferentes campos del conocimiento como son: la psicología, la psiquiatría, la neurología y actualmente también se ha incorporado a la Educación Física. En efecto al revisar la literatura sobre el tema nos encontramos con términos como el de esquema corporal, imagen corporal, imagen de sí mismo e imagen del yo corporal, es por ello que se intentara delimitar el término desde la perspectiva de varios autores, pero se abordará partiendo de que lo primero que percibe el niño es su propio cuerpo, la satisfacción de dolor, las sensaciones táctiles de su piel, las movilizaciones y desplazamientos, las sensaciones visuales y auditivas. Según García (citado por Gil, 2004) “el esquema corporal es la representación mental del propio cuerpo, de sus segmentos, de sus posibilidades de movimiento y de sus limitaciones espaciales”. (pág. 57). Es por eso que el desarrollo del esquema corporal le permitirá al niño conocer su cuerpo, las partes que los componen, los movimientos que puede ejecutar y el límite de este en el espacio. Boulch, (Citado por Pozo 2010) define el esquema corporal como “el conocimiento que tenemos de nuestro propio cuerpo en estático, en movimiento, en relación con sus diferentes partes y el entorno que lo rodea”. Al identificar las partes del cuerpo, los niños se desplazan con mayor facilidad y le dan sentido a los movimientos y desplazamientos, aquí comienzan a ubicarse en el espacio, pueden identificar los momentos y los sitios en donde están con relación a los objetos y/ o

personas. Ballesteros y Astón (citados por Martínez & Galeano 2016) indican que el concepto de esquema corporal que se tenga del propio cuerpo vendrá determinado por el conocimiento que cada niño tenga de sí mismo, en ese mismo sentido Tasset (Citado por Martínez & Galeano 2016) define el esquema corporal “como la toma de conciencia de la existencia de las diferentes partes del cuerpo y de las relaciones recíprocas entre ellas, en situaciones estáticas y en movimiento, y de su evolución con relación al mundo exterior”. Como se pudo observar, todos estos autores en su definición hablan de términos como la representación mental que cada uno tiene de las distintas partes de su cuerpo y la relación entre ellas, la imagen que se tiene de él, los sentimientos experimentados, las posibilidades de movimiento, las relaciones con el mundo exterior, y el conocimiento del espacio y de los objetos; todas estas concepciones adquiridas estarán vinculadas al concepto de control y conciencia corporal, así pues, será a través del conocimiento y localización de las partes corporales llegamos al desarrollo integral del cuerpo en su relación con el mundo en el que el niño vive y se desenvuelve y lo que a su vez le dará un sentimiento positivo de su propio cuerpo y una imagen ajustada y positiva, lo que le hará sentirse bien consigo mismo. Vayer (1985) considera que el esquema corporal se desarrolla en las siguientes cuatro etapas: 1. Período Maternal, desde el nacimiento hasta los dos años de edad: El niño pasa desde sus reflejos (reflejos nucleares) a la marcha y a las primeras coordinaciones motrices a través de un diálogo tónico madre-niño muy cerrado al principio, luego cada vez más suelto, pero siempre presente. 2. Período Global de aprendizaje y del uso del sí, de dos a cinco años: A través de la acción la prehensión se hace cada vez más precisa, estando asociadas a los gestos y a una locomoción cada vez más coordinada. 3. Período de transición, de cinco a siete años: El niño pasa del estadio global y sincrético al de la diferenciación y análisis. La asociación de las sensaciones motrices y sinestésicas a los otros datos sensoriales, especialmente visuales, permite pasar progresivamente de la acción del cuerpo a la representación. 4. Elaboración definitiva del esquema corporal de siete a doce años: Gracias a la toma de conciencia de los diferentes elementos corporales y al control de su movilización con vistas a la acción, se desarrollan e instalan: a. Las posibilidades de relajamiento global y segmentario; b. La independencia de brazos y piernas con relación al tronco; c. La independencia de la derecha respecto a la izquierda; d. La independencia funcional de los diversos segmentos y elementos corporales; e. La transposición del conocimiento de sí al conocimiento de los demás..., teniendo como consecuencias el desarrollo de las diversas capacidades de aprendizaje, así como de relación con el mundo anterior. Para llegar a un mejor entendimiento y desarrollo del cuerpo el niño debe tener diferentes experiencias y para ello debe apropiarse de la auto estima corporal, la cual se refiere a la medida en que nos aceptamos, valoramos y lo orgulloso que estamos de nosotros mismos, la autoestima es importante porque el hecho de sentirnos bien con nosotros mismos, puede influir sobre la forma de actuar. Una persona que tiene alta la autoestima hará amistades con facilidad, controlará mejor sus emociones y disfrutará de la vida. Las personas que nos rodean y nuestra cultura tienen una fuerte influencia en nuestra imagen

corporal, todo el tiempo recibimos mensajes positivos y negativos sobre nuestro cuerpo, de la familia y de los amigos, esto comienza muy temprano en nuestras vidas, influyendo también los medios de comunicación; según la imagen que tengamos de nuestro propio cuerpo se puede hablar de una autoestima corporal negativa o positiva. Entre los 3 y 6 años el cuerpo se convierte en un elemento indispensable para la construcción de su personalidad, periodo en el cual inician a descubrir el mundo que los rodea. Buj (2013) considera que “en la formación del esquema corporal, se pueden distinguir las siguientes etapas: • El niño delimita su propio cuerpo, del mundo de los objetos, ajustándose a las leyes céfalo- caudal y próximo- distal. • Hasta los 4 años de edad, los elementos motores prevalecen sobre los visuales* Entre los 5 y 7 años, se integra la noción corporal gruesa, llegando hasta la trasposición de sí mismo hacia los demás, y de los demás hacia sí mismo. • Al afirmarse la conciencia global del cuerpo se mejora la habilidad para realizar movimientos más finos”. (p. 49, p. 50). Para potenciar esta habilidad en los niños (as) se deben abordar distintas herramientas que lo conduzcan a un aprendizaje significativo desde el goce de sus experiencias, entre las cuales se destacan el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, consideradas como actividades rectoras de la primera infancia que posibilitan el desarrollo integral; al respecto Garvey (1985) afirma que: "El niño no juega para aprender pero aprende cuando juega", esto mismo se podría decir con respecto al arte, la literatura y la exploración del medio, la pintura y el dibujo; por ejemplo aparecen en el contexto de la educación inicial como actividades a las que las niñas y niños recurren para expresarse, construir mundos simbólicos, elaborar la apropiación de los objetos reales entre otros, y no como estrategias para desarrollar su motricidad fina, lo cual no excluye que el manejo de pinceles o crayolas, contribuyan a ello. Teniendo en cuenta lo planteado hasta el momento sobre el esquema corporal el juego infantil y su importancia en el desarrollo integral del niño, se presenta a continuación el juego como una herramienta didáctica que favorece este proceso en la medida en que este es considerado por muchos autores como Garvey (1985), Vayer (1985) & Boulch (1990) como la estrategia lúdica por excelencia que proporcionará la adquisición del conocimiento en las dimensiones, ya que es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y los niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que ven recrean su realidad, por esta razón el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural. Gervilla, (2013) considera que “Mediante el juego el niño(a) interpreta las pautas espaciotemporales. La ausencia de la práctica del juego priva al niño no solo de una gama amplia de curiosidad sino también de la capacidad de saber estructurar a nivel superior”, favorece la atención activa, la capacidad de concentración, permite desarrollar su inteligencia practica y habilidad manipulativa, proyecta su mundo, reproduce sus vivencias y relaciones con su entorno, va conociendo y perfeccionando sus capacidades; en el juego el niño descubre todas aquellas actividades que más tarde constituirán su propia vida. Desde esta perspectiva el juego se convierte en una herramienta

que proporciona espacios en el que el niño tiene la posibilidad de experimentar, aprender y desarrollarse de manera integral. Lynn (2014) afirma que “el juego es la forma primordial de desarrollar las destrezas mororas” ya que a través del juego los niños se divierten, socilaizan, paren den por medio de ensayo y error adquieren destrezas y fortalecen sus musculos por medio de movimientos finos y gruesos. Es así como se convierte en la herramienta propicia para contribuir en el fortalecimientos del equema corporal

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

. Investigación Cualitativa La investigación cualitativa sugiere propuestas fundamentadas, aporta explicaciones para ampliar nuestro conocimiento de los fenómenos o promueve oportunidades para adoptar decisiones informadas para la acción social. La investigación cualitativa contribuye a la teoría, a la práctica educativa, a la elaboración de planes y a la concienciación social. (McMillan, 2005, pág. 405). El enfoque cualitativo fue escogido para realizar este trabajo, ya que por medio de este se considera que se puede abordar de una manera más amplia las necesidades que prestan la población objeto estudio, permite analizar la observación y reflexionar sobre los escritos contenidos en los diarios de campo. i. Diseño Metodológico Egg (2013) Afirma que: “La Investigación-Acción-Participativa supone la simultaneidad del proceso de conocer y de intervenir, e implica la participación de la misma gente involucrada en el programa de estudio y de acción”. (pág. 5). El diseño de la investigación Acción participativa contempla tres términos que la componen, investigación por ser un procedimiento reflexivo que busca estudiar una realidad específica; Acción, ya que la investigación está enfocada en la acción que es la fuente del conocimiento y por último Participación, porque se involucran tantos los evaluadores como los sectores a investigar (Egg, 2013). Gervilla (2013) considera que “la investigación-acción pretende resolver un problema real y concreto, sin ánimo de realizar ninguna generalización con pretensiones teóricas. El objetivo consiste en mejorar la practica educativa real en un lugar determinado”. Este diseño permite situarse en un contexto definido y actuar sobre la necesidad encontrada, por eso el grupo investigador escogió este diseño metodológico, ya que 2 de los investigadores hacen parte del cuerpo docente del C.I, por lo tanto se encuentran inmersos en la realidad de cada día de los estudiantes, motivo por el cual se pudo determinar la necesidad y las posibles acciones para intervenirlas. b. Población Y Entorno El desarrollo de esta propuesta, se llevará a cabo en el CENTRO INFANTIL CASITA DE CUENTOS del municipio de Caucasia, departamento de Antioquia, se encuentra ubicado en el barrio Pueblo Nuevo, su población estudiantil pertenece a los estratos 2 y 3, cuenta con 4 docentes, una auxiliar, una directora y una aseadora. Es una empresa de carácter privado pertenece a la zona urbana, presta los servicio de educación a la primera infancia en los niveles de maternal, párvulo, pre jardín, jardín y transición, tiene 5 años servicio a la comunidad; actualmente cuenta con una población de 50 estudiantes; en el nivel de párvulos 14, en el nivel pre jardín 12, en el nivel

de jardín 12 y en el nivel de transición 12 de los cuales 4 presentan necesidades específicas de carácter cognitivo. El estudio tendrá injerencia en el nivel transición donde hay 12 infantes.

10. Conclusiones

Los estudiantes del nivel Transición del Centro Infantil Casita de Cuentos en Caucasia, muestran ciertas debilidades en cuanto al desarrollo motriz se refiere, (esquema corporal - relación del cuerpo con el entorno y la trasposición de este), eso arrojó el diagnóstico realizado en el formato de observación directa que se llevó a cabo por dos semanas (ver anexos), aunque se realizaron juegos dirigidos con fin específico, se vieron mejoría en los niños y niñas intervenidos. Lo anterior no implica solución al problema, pero sí muestra que es el camino correcto a futuro con disciplina en la realización de cada juego. Desde la aplicación del proyecto se espera que la realización de los juegos en las clases de educación física en el nivel de transición, puedan llegar a ser un medio para alcanzar un mejoramiento y fortalecimiento del desarrollo motriz en los niños, ya que a esa edad, los alumnos empiezan a necesitar esas habilidades para una correcta adaptación a su entorno. Una vez realizados los 6 juegos propuestos en el presente proyecto con cinco alumnos de nivel transición del Centro Infantil Casita de Cuentos en Caucasia, se han podido observar mejoras en el desarrollo del esquema corporal, ya que la muestra desde el inicio presentaba dificultades en un 100% con base al conocimiento de su cuerpo y la transposición de sí mismo hacia los demás y viceversa, y al terminar los juegos 3 de los cinco niños habían presentado mejoras notables en la implementación de la fuerza y en el respeto del espacio de los demás. Por lo anterior, se da respuesta a la pregunta planteada en el problema de investigación, ya que se logra evidenciar, como los juegos pueden influir positivamente en el desarrollo del esquema corporal del niño. Es por ello que en los diarios de campo se detalló el juego y la observación del docente investigador encargado, la duración fue de 20 minutos por juego para dar tiempo de asimilación de cada juego respecto a su grado de dificultad y reglas. Se logró evidenciar que los niños intervenidos, crearon un grado de amistad más cercano entre ellos. Se espera que al aplicar los juegos a todo el nivel transición, se pueda magnificar esta respuesta de los niños y logren crear amistades buenas basadas en el respeto del espacio, de su cuerpo con todo su entorno, ya que ellos toman confianza de sí mismo y les permitirá relacionarse con mayor fluidez. Para finalizar, se logra evidenciar la importancia que tienen los juegos en el desarrollo motriz del niño, en este caso, respecto al esquema corporal, ya que se vio progreso positivo en los alumnos intervenidos, a pesar del poco tiempo de análisis, los resultados fueron contundentes.

.12. Referentes Bibliográficos

Abascal, E. (2009). Fundamentos y técnicas de investigación comercial. Madrid: Hispanoamericana S.A. Alzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones. Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela

Infantil platero y yo, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao. Bonilla E. & Rodríguez P. (1997). Mas allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma. Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universitat de Barcelona. Briseño, G. (diciembre 2001). El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas, (VII) 14, 71-87. Recuperado de <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/316/31601404.pdf> EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 120 Bruner, J. (1983). Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega. Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblos. Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, <http://www.uctemuco.cl/docencia/pioneros/docs/apoyo/Capacitacion%20en%20estrategias%20y%20tecnicas%20didacticas.pdf> Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires: Paidós. Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana Eggen P. & Kauchak D. (2001). Estrategias Docentes enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México: Fondo de Cultura Económica. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 121 Estrada, A. (2001). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel. Franc, N. (febrero, 2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, 5, 33-46. Recuperado de <http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf> Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106. Recuperado de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504> Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A. Gonzales, G. (febrero 2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5. Recuperado de <http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf> Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima. Hurtado, I. & Toro, J. (2007). Paradigmas y métodos de investigación en tiempos de cambio. Venezuela: Editorial CEC, SA. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 122 Klein, M.(1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. Psikolibro, 1-19. Recuperado de http://www.colegiodepsicologoslima.org/colegio/recursos/La_tecnicapsicoanalitica_del%20juego.pdf Lemos, C. (1998). Constitución Política de Colombia. Bogotá: Panamericana editorial. Malhotra, N. (2004). Investigación de mercados. México: Pearson Educación Martin, P. (2006). Convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia:

UNICEF. Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Palmett, O. & Rico C.A. (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. Fundamentos didácticos para la información infantil 1-12. Recuperado de <http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego>

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 123 Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S. (1971). Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones. Buenos Aires: Editorial Latina.

Pugmire-Stoy, M.C. (1996). El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación. Madrid: NARCEA S.A. de ediciones.

Romero, T. (septiembre, 2005). Pensar la primera infancia: re-pensar la educación. Educación y Cultura, 69, 26-29.

Rousseau, J. (1762). Emilio o la educación. Buenos Aires: Centro editor de América Latina

Salkind, N. (1998). Métodos de investigación. México: Prentice Hall Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza. Buenos Aires: Paidós.

Silva, G. (diciembre 2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 124 Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.

Vasilachis I, Ameigeiras A., Lilia B, Chernobilsky V., Gimenez B., Mallimaci F., Mendiazabal N., Neiman G., Quaranta G., & Soneira A. (2006). Estrategias de investigación cualitativa. Barcelona: Gedisa Editorial.

RAE N°7

1. Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Artículo de revista

2. Autores

Bryan Montero Herrera

3. Título

Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: una revisión de la literatura

4. Palabras Clave

Educación, juegos didácticos, aprendizaje, docentes, estudiantes, metodologías

5. Resumen

La sociedad a evolucionado y esto también incluye a la educación , las metodologías tradicionales (conductistas) ya no generan el deseo de aprender sino más bien aburrimiento y desmotivación, por lo que son necesarias nuevas estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje, y uno de estos métodos es por medio de los diferentes temas relacionados con el juego en el aprendizaje permitiendo hacerse una idea del papel que pueden tener cuando son más las instituciones que hacen uso de ellos como una forma de enseñanza.

6. Objetivo General

Caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, aún desconocen su significado y lo que este conlleva. Muchos de los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente. A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980, p.19). Además, según la “UNESCO 1980, el papel del juego está lejos de ser reconocido por todas las instituciones educativas. Algunos adultos, en efecto, lo detestan, incluso reprimen las actividades lúdicas del niño, como si estas fueran una pérdida de tiempo y energía, cuando existen cosas más urgentes y más serias de las que debería ocuparse. Tal es la actitud de algunos educadores impacientes por ver al niño alcanzar lo más rápidamente posible la edad de la razón y de algunos padres para quienes el niño es una inversión que debe ser rentable para ellos desde el momento en que sabe andar, hablar y distinguir la mano izquierda de la derecha” (p.19). Todas estas connotaciones del juego, desde hace varios años atrás, han estado presentes en las escuelas infantiles, privando a los niños y las niñas de algo **EL JUEGO COMO ESTRATEGIA**

DIDÁCTICA 11 “La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, a escribir, a calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral” (UNESCO, 1980, p.19). Pero lo que se quiere entender entonces acerca del juego es, según la UNESCO (1980) “hay que comprender pues que la función del juego es autoeducativa. A nuestro parecer, lo único que puede favorecer el adulto es la creación de grupos de juego, responder a las preguntas que le hagan espontáneamente, los niños con ocasión de esos juegos y aportar los materiales que ellos puedan pedirle. Además, establecer un intercambio con los niños y llevarles a experimentar sus propias hipótesis sobre los objetos y los seres humanos es un arte, no cabe inventar una receta” (p.19). Equivalentemente la Unesco considera que este tipo de connotaciones acerca del juego son dadas desde años atrás, de igual forma esta investigación evidenció nuevas perspectivas del juego, y cómo esta herramienta hoy en día ha cambiado sus miras y fines educativos. Asimismo, se encontró un planteamiento que realiza “Calero 2003, acerca de cómo la escuela percibe al juego y afirma que: en muchas de las escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente. Tantas escuelas y hogares, pese a los adelantos modernos, todavía siguen en vergonzosos tradicionalismos. La escuela tradicionalista asume a los niños en la enseñanza de EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 12 los profesores, la rigidez escolar, la obediencia ciega, la acriticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Es logocéntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego esta vendado, en el mejor de los casos, admitido solamente en el horario del recreo” (p.24). De igual forma sustenta que “frente a esta realidad, la escuela nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medioeval, dogmática, autoritaria, tradicional, momificante. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectividad. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego en efecto, es el medio más importante para educar” (Calero, 2003, p.24). Teniendo en cuenta lo dicho previamente “el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo” (Calero, 2003, p.25). Es por todo lo anterior que el investigador, se ha planteado cómo es que en realidad el juego se convierte en una estrategia didáctica, que le permitirá a los docentes de la educación infantil, poder asumirlo dentro de sus prácticas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje.

¿Qué caracteriza al juego como estrategia didáctica en la educación infantil?

8. Referentes Conceptuales

Art. 67 de la Constitución Política de Colombia, que dice “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, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formara al Colombiano en el respeto de los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica de trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico, y para la protección del medio ambiente” (Lemos, 1998, p.75).

Romero, (2005) “es definido como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de logros del desarrollo de todos los infantes desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación escolar obligatoria” (p.26)

Romero (2005), “la educación de la primera infancia, podría definirse como el sistema de influencias educativas estructurado, elaborado, organizado y dirigido para la consecución de los logros del desarrollo de todos los niños y niñas desde el nacimiento hasta su tránsito a la educación obligatoria. La educación a la primera infancia se desarrolla por tanto en las distintas modalidades formales, institucionales o convencionales y mediante las otras formas y vías denominadas no formales o no convencionales” (p.28).

Calero, (2003) “el juego constituye la forma inicial de las capacidades y refuerza el desarrollo de las mismas; contribuye a que el niño realice una mejor comprensión del mundo que lo rodea y así vaya descubriendo las EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 25 nociones que favorecerán los aprendizajes futuros” (p.26)

Montiel (2008) que “el juego es una forma de adaptación inteligente del niño al medio, es de gran utilidad para el desarrollo y progreso de las estructuras cognitivas puesto que permite adaptarse a los cambios de medio, y supone una expresión lógica a través de sus reglas con las que los niños creen que deben regirse los intercambios entre las personas” (p.94).

Eggen & Kauchak (2001) “aprendizaje cooperativo es un grupo de estrategias de enseñanza que compromete a los alumnos a trabajar en colaboración para alcanzar metas comunes” (p.373).

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Tipo de investigación El diseño metodológico de esta investigación acerca del juego como estrategia didáctica, es de carácter cualitativo (descriptivo e interpretativo). Entendiéndolo como “multimetódico, naturalista e interpretativa. Es decir que los investigadores cualitativos indagan en situaciones naturales, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en los términos del significado que las personas les otorgan. La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (Vasilachis et al. 2006, p.25). También se describe como se citó en

“Bonilla & Rodríguez 1997, la investigación cualitativa intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva. Es decir, a partir de los conocimientos que tienen las diferentes personas involucradas en ellas y no deductivamente, con base en hipótesis formuladas por el investigador externo. Esto supone que los individuos interactúan con los otros miembros de su contexto social compartiendo el significado y el conocimiento que tienen de sí mismos y de su realidad” (p.70). Ahora bien cuando se habla de los datos cualitativos según Bonilla & Rodríguez (1997) dicen “consisten en descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observados; citas textuales de la gente sobre sus experiencias, actitudes, EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 89 creencias y pensamientos; extractos o pasajes enteros de documentos, cartas, registros, entrevistas e historias” (p.92). Es importante además, para poder tener “acceso a este conocimiento lo más fielmente posible, los datos cualitativos deben recogerse por medio de instrumentos que permitan registrar la información tal y como es expresada, verbal y no verbalmente, por las personas involucradas en la situación estudiada” (Bonilla & Rodríguez, 1997, p.92) Según “Bonilla & Rodríguez 1997, los datos cualitativos pueden recogerse utilizando una gran variedad de instrumentos como: grabaciones de entrevistas individuales, y de grupos focales; registro escrito y grabación con video de observaciones de eventos particulares; testimonios escritos de las personas con respecto al tema que se investiga; fotografías sobre secuencias de conductas; historias de vida; documentación escrita tales como actas, recortes de prensa, reportes, informes de periódicos etc.” (p.93). La modalidad que se utilizó fue la entrevista semi-estructurada con una guía donde según “Bonilla & Rodríguez 1997, el investigador ha definido previamente un conjunto de tópicos que deben abordarse con los entrevistados. La guía de entrevista procura un marco de referencia a partir del cual se plantean los temas pertinentes al estudio, permite ir ponderando que tanta mas información se necesita para profundizar un asunto y posibilita un proceso de recolección más sistemático y por lo tanto un mejor manejo de la información” (p.96). Ahora bien, comprendiendo entonces el instrumento empleado en esta investigación, que permitió la recolección de datos, además se agrega lo referente a los EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 90 componentes de la investigación cualitativa, entendiéndolos como dice “Vasilachis et al. 2006, los tres componentes de la investigación cualitativa son, los datos –cuyas fuentes más comunes son, para ellos, la entrevista y la observación-; los diferentes procedimientos analíticos e interpretativos de esos datos para arribar a resultados o teorías; y por último, los informes escritos o verbales. Esos datos deben guardar relación con la pregunta de investigación; ser, pues recolectados intencionalmente y, cuando corresponda, ser recogidos en situaciones naturales. Deben ser ricos y enfatizar la experiencia de las personas y el significado que le otorgan en sus vidas a sucesos, a procesos y a estructuras” (p.29). Finalmente como se puede comprender, todo lo anterior está claramente relacionado en esta investigación de carácter cualitativo, quién a partir de la entrevista, como instrumento en la recolección de los datos, permitió al

investigador realizar sus análisis interpretativos para dar solución a la pregunta investigativa. A continuación se presentara la población, muestra, procedimientos y fases para concluir y dar respuesta a la pregunta de esta investigación cualitativa. Población y muestra En esta investigación del juego como estrategia didáctica la población entrevistada (ver anexo 1), fueron seis docentes, pedagogas infantiles, y un profesor licenciado en educación física, quienes ejercen en instituciones educativas (pública y privada), en los grados pertenecientes a la educación infantil, desde pre-kínder hasta primero de primaria.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 91 Las entrevistas fueron aplicadas a cada una de los docentes, individualmente, en las instituciones escolares previamente seleccionadas por el investigador. Dichas instituciones eran; una privada, una pública y un jardín infantil privado de estrato medio. En cada una de las instituciones se seleccionó a dos docentes quienes lleva EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 92 estudios, el interés se centra en la población de la muestra que da diversas respuestas o expresa diferentes actitudes” (p.320). Además según “Abascal 2009, se debe tener en cuenta que, en el muestreo no probabilístico las unidades muestrales no se seleccionan al azar, sino que son elegidas por las personas. Los diversos tipos de muestreo no probabilístico tienen las siguientes características comunes: - La selección de la muestra no es aleatoria, sino que se basa en parte, en el juicio del entrevistador o del responsable de la investigación. - No se basa en ninguna teoría de la probabilidad y, por lo tanto, no es posible calcular la precisión o acortar el error cometido. - En el muestreo no probabilístico los costes y la dificultad del diseño son más reducidos (al no ser necesario disponer de un marco). Este muestreo puede dar buenos resultados” (p.256). En esta investigación la muestra se dio por juicio “el muestreo por juicio es una forma de muestreo por conveniencia en el que los elementos de población se seleccionan con base en el juicio del investigador, el cual, empleando su juicio o experiencia, elige a los elementos que se incluirán en la muestra porque cree que son representativos de la población de interés o que son apropiados en alguna otra forma” (Salkind 1998, p.322). Otro autor quién también habla del muestreo por juicio es “Abascal 2009, la muestra es elegida por un experto de acuerdo a su criterio, buscando las unidades más EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA 93 representativas. Sus características son la rapidez y la economía. Su utilidad se emplea cuando el tamaño de la muestra es pequeño. Ejemplos para responder a dicho muestreo; seleccionar ciudades para hacer algún test de mercado o producto, y otro seleccionar una muestra de personas de una empresa” (p.257). Como se observó el muestreo por juicio, permite que el investigador elija la muestra que según considere pertinente para su investigación, teniendo en cuenta su contexto y lo que realmente pretende llegar a buscar como resultados positivos para su investigación. Por lo anterior en esta investigación del juego como estrategia didáctica, hubo la selección de docentes licenciados en pedagogía infantil, que estén ejerciendo la docencia con niños y niñas dentro de las edades de cero a siete años, en los niveles de la educación infantil. A continuación se encontrara el procedimiento que se realizó para desarrollar la recolección de datos en la investigación del juego como estrategia didáctica,

para poder llegar a la conclusión y dar respuesta a la pregunta investigativa.

10. Conclusiones

Con la información que se brindó anteriormente sobre la implementación de los juegos didácticos como una forma de metodología para enseñar a nivel educativo, se demostró el papel que puede llegar a tener una vez que se incursionen dentro de las aulas para llevar a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Desde hace mucho tiempo el juego se ha asimilado como una herramienta que forma parte no solo en la vida de los niños y niñas, si no que también en la edad adulta, el juego forma parte del diario vivir, siendo visto como una manera para recrearse, divertirse, desestresarse, aprender, entre otras.

.12. Referentes Bibliográficos

file:///C:/Users/BOG-A209-E-006/Downloads/Dialnet-
AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf

RAE N°8

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Programa de doctorado en formación en la sociedad del conocimiento

2. Autores

Staling Cordero Brito

3. Título

Gamificación en la enseñanza docente: una estrategia para la motivación y la inmersión

4. Palabras Clave

Estimulación, música, movimiento, desarrollo, niño (a).

5. Resumen

Muchos de los problemas persistentes en la enseñanza requieren soluciones basadas en nuevas tecnologías. El uso de los aparatos electrónicos está cambiando los paradigmas educativos, particularmente en la educación superior (Moreira, Pereira, Durão, & Ferreira, 2017). Dicha realidad acarrea nuevas dificultades y necesidades: una mayor participación de la tecnología en los procesos de enseñanza—con un enfoque inclusivo e innovador—. Por consiguiente, en el ámbito educativo se vienen incorporando juegos, como herramientas para promover la participación, adoptando características del diseño de juegos serios “game atoms” con las metodologías de enseñanza. Los juegos, en ambientes no

lúdicos, se caracterizan por ser impulsados por objetivos claros (Day-Black, Merrill, Konzelman, Williams, & Hart, 2015). Según Faiella & Ricciardi, (2015) «los juegos ofrecen la posibilidad de reformular el fracaso como una parte necesaria del aprendizaje, puesto que el error se convierte en una oportunidad de probar, para practicar y mejorar» (p.18). Además, los juegos pueden mejorar la capacidad de enseñanza en el aula: un elemento importante en la resolución de problemas (Morris, Croker, Zimmerman, Gill, & Romig, 2013) y la creación de buenos hábitos (inmersión). Por eso, es indudable que los juegos tienen asombroso poder de motivación (Giannetto, Chao, & Fontana, 2013; Simões, Redondo, & Vilas, 2013). Por tal razón, cada vez más, el personal docente (diseñadores) busca nuevas herramientas que conecten con las nuevas oportunidades que ofrecen los juegos, con la finalidad de mejorar el programa de formación superior. Cabe considerar, que la aplicación de técnicas juegos es un incentivo para impulsar, a los estudiantes, a tomar acciones deliberadas y de una manera predecible. Estos avances, en la tecnología, permiten aumentar las oportunidades de recibir una mejor educación, aunque muchos profesores se mantienen escépticos ante las variaciones, en el tiempo, que puede sufrir el programa docente (Moreira et al., 2017). Por esa razón: ¿Están los profesores preparados para asumir un cambio en la forma de gestionar la enseñanza? Donde, en el programa docente, pase a existir un equilibrio permanente entre la orientación docente y el estudiante. Según Oliva, (2016): «una educación de calidad hacia el interior del aula universitaria pasa por convertir el proceso de enseñanza en un valor social y de calidad, en el que los programas educativos son desarrollados por el docente, de conformidad con la pertinencia de los conocimientos que se construyen y las competencias que se desarrollan, así como de la eficacia y eficiencia de las metodologías» (p.30). Uno de los conceptos de moda para incidir en el proceso enseñanza es la Gamificación: En general, se define como el uso de elementos de juegos en contextos no lúdicos (aribe de Oliveira, 2015; Bower & Sturman, 2015; Davis & Singh, 2015; Deterding, Khaled, Nacke, & Dixon, 2011; Gene, Nuñez, & Blanco, 2016; Kapp, 2012; Marín & Pérez Garcias, 2016; Morford, Witts, Killingsworth, & Alavosius, 2014; Pals, Olesen, & Willaing, 2016; Sánchez-Martín, Cañada-Cañada, & Dávila-Acedo, 2017; Smith-Robbins, 2011), con la finalidad de comprometer y aumentar la participación de los estudiantes, y que todo eso se traduzca en una enseñanza de calidad. En los programas de formación superior, se refiere a la aplicación exitosa de la estructura gamificadora en el currículo para incrementar las competencias de los estudiantes hacia las actividades propuestas, la motivación y su rendimiento académico (Yildirim, 2016). Fig.1. Tipos de juegos. Fuente: (Deterding et al., 2011) Puesto que, la falta de participación y el bajo sentido de pertenencia de los estudiantes, es un problema que se ha propagado por todas las universidades, tanto nacional como internacionalmente, con una tasa de desvinculación que ronda el 25%; dicha encuesta fue realizada con estudiantes de 28 países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (Hamari et al., 2016). En la República Dominicana, la tasa de deserción universitaria oscila el 39.3%. En la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD), específicamente, la tasa es de 47.6%

(Oficina Nacional de Estadística de la República Dominicana, 2016); siendo más alta que la media mundial y nacional. Por tal razón, nuestra propuesta doctoral, pretende hacer una contribución mediante el diseño (mecánica y dinámica y estética) y, su posterior, aplicación en un programa de formación profesional, Gamificado, en la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD), como una herramienta para mejorar la motivación e inmersión de los participantes (docentes y estudiantes) y, a su vez, la percepción de la enseñanza.

6. Objetivo General

Analizar, mediante la intervención, los efectos de la Gamificación (plan de estudio Gamificado) sobre la percepción de la enseñanza a través de la motivación e inmersión de los participantes en el proceso.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

En el presente estudio se utilizará, el método mixto, una combinación del método cuantitativo y cualitativo (Johnson & Onwuegbuzie, 2004; Pereira Pérez, 2011). Se aplicará el modelo de estatus CUAN -> cual, para aportar validación y reforzamiento al estatus cuantitativo. Se utilizará un diseño cuasi-experimental con grupo de control no equivalente (Campbell & Stanley, 1966). Dicha intervención durará un semestre de clases. Se aplicará la técnica de encuesta: con un cuestionario para conocer qué tipo de jugadores son los más usuales en la educación. Además, dos cuestionarios con escala de likert (pretest y postest), para medir el efecto de la gamificación sobre la percepción de la enseñanza a través del aprendizaje en cuatro grupos de educación superior. Se grabarán, a modo de audiovisuales, tres sesiones para comprobar por medio de la observación el grado de percepción de enseñanza y aprendizaje en ambos grupos. Además, se aplicarán varias entrevistas en profundidad a algunos participantes y al equipo docente para indagar los significados subjetivos de los resultados en la investigación. En relación con los objetivos de la tesis: se pretende observar una mejor percepción de la enseñanza en los grupos experimentales que en los grupos de control (ver figura 2). Participantes La población de estudio estará conformada por 2 profesores y 160 estudiantes, divididos en 4 grupos (dos grupos experimentales y dos grupos de control) de educación superior, en la materia de economía. Se llevará a cabo en la Universidad Autónoma de Santo Domingo (UASD), situada en el casco urbano de Santo Domingo, República Dominicana.

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

La presente investigación será de índole teórica y práctica. Para poder realizarla se utilizarán dos tipos metodologías: el análisis bibliográfico de contenido y el análisis mixto. Además, todo el desarrollo de la tesis se realizará bajo el amparo de las Pautas Éticas para la Investigación Educativa (ver, Gardner, 2011), con el fin de proteger los datos y integridad de los participantes.

.10. Referentes Bibliográficos

Aribe de Oliveira, A. (2015). Gamification in Education. OBRA DIGITAL-REVISTA DE COMUNICACION, (9), 120–125.

Bartle, R. (1996). HEARTS, CLUBS, DIAMONDS, SPADES: PLAYERS WHO SUIT MUDS. Retrieved from https://www.researchgate.net/profile/Richard_Bartle/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_s_pades_Players_who_suit_MUDs/links/540058700cf2194bc29ac4f2.pdf

Bower, M., & Sturman, D. (2015). What are the educational affordances of wearable technologies? *Computers & Education*, 88, 343–353. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.07.013>

Campbell, D. T., & Stanley, J. C. (1966). EXPERIMENTAL AND QUASI-EXPERIMENTAL DESIGNS FOR RESEARCH. Retrieved from <https://www.sfu.ca/~palys/Campbell&Stanley-1959-Exptl&QuasiExptlDesignsForResearch.pdf>

Caponetto, I., Earp, J., Ott, M., Caponetto caponetto@itd.cnr.it, I., Earp jeff@itd.cnr.it, J., Ott ott@itd.cnr.it, M., ... Ott, M. (2014). Gamification and Education: A Literature Review. *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning*, 1(2009), 50–57. Retrieved from <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84923559781&partnerID=tZOtx3y1%5Cnhttp://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eue&AN=99224935&site=ehost-live>

Davis, K., & Singh, S. (2015). Digital badges in afterschool learning: Documenting the perspectives and experiences of students and educators. *Computers & Education*, 88, 72–83. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2015.04.011>

Day-Black, C., Merrill, E. B., Konzelman, L., Williams, T. T., & Hart, N. (2015). Gamification: An Innovative Teaching-Learning Strategy for the Digital Nursing Students in a Community Health Nursing Course. *The ABNF Journal: Official Journal of the Association of Black Nursing Faculty in Higher Education, Inc*, 26(4), 90–4. Retrieved from <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/26665503>

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: toward a definition. *Chi 2011*, 12–15. <https://doi.org/978-1-4503-0268-5/11/0>

Faiella, F., & Ricciardi, M. (2015). Gamification and learning: A review of issues and research. *Journal of ELearning and Knowledge Society*, 11(3), 13–21.

French, Aaron; Macedo, Marcelo; Poulsen, John; Waterson, Tyler; Yu, A. (2008). Multivariate analysis of variance (MANOVA). [https://doi.org/10.1016/0169-7439\(90\)80094-M](https://doi.org/10.1016/0169-7439(90)80094-M)

García-Holgado, A., García-Peñalvo, F. J., & Rodríguez-Conde, M. J. (2015). Definition of a technological ecosystem for scientific knowledge management in a PhD Programme. In G. R. Alves & M. C. Felgueiras (Eds.), *Proceedings of the Third International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM'15)* (Porto, Portugal, October 7-9, 2015) (pp. 695-700). New York, NY, USA: ACM.

García-Peñalvo, F. J. (2013). Education in knowledge society: A new PhD programme approach. In F. J. GarcíaPeñalvo (Ed.), *Proceedings of the First International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM'13)*

(Salamanca, Spain, November 14-15, 2013) (pp. 575-577). New York, NY, USA: ACM.

García-Peñalvo, F. J. (2014). Formación en la sociedad del conocimiento, un programa de doctorado con una perspectiva interdisciplinar. *Education in the Knowledge Society*, 15(1), 4-9.

García-Peñalvo, F. J. (2016). Presentation of the GRIAL research group and its main research lines and projects on March 2016. Retrieved from <https://goo.gl/dSZYv7>

García-Peñalvo, F. J. (2017). Education in the Knowledge Society PhD Programme. 2017 Kick-off Meeting. Paper presented at the Seminarios del Programa de Doctorado en Formación en la Sociedad del Conocimiento (16 de noviembre de 2017), Salamanca, España.

<https://goo.gl/bJ5qKd>

García-Peñalvo, F. J., Ramírez-Montoya, M. S., & García-Holgado, A. (2017). TEEM 2017 Doctoral Consortium Track. In J. M. Doderó, M. S. Ibarra Sáiz, & I. Ruiz Rube (Eds.), *Fifth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality (TEEM'17)* (Cádiz, Spain, October 18-20, 2017) (Article 93). New York, NY, USA: ACM.

García-Peñalvo, F. J., Rodríguez-Conde, M. J., Seoane-Pardo, A. M., Conde-González, M. Á., Zangrando, V., & García-Holgado, A. (2012). GRIAL (GRupo de investigación en InterAcción y eLearning), USAL. *IE Comunicaciones. Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, (15), 85-94.

Gardner, J. (2011). ETHICAL GUIDELINES FOR EDUCATIONAL RESEARCH ETHICAL GUIDELINES FOR EDUCATIONAL RESEARCH CONTENTS. Retrieved from <https://www.bera.ac.uk/wp-content/uploads/2014/02/BERAethical-Guidelines-2011.pdf>

Gene, O. B., Nuñez, M., & Blanco, A. F. (2016). New Challenges for the Motivation and Learning in Engineering Education Using Gamification in MOOC*. *International Journal of Engineering Education*, 32.

Giannetto, D., Chao, J., & Fontana, A. (2013). Gamification in a Social Learning Environment. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 10, 195–207.

Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170–179. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.045>

Johnson, R. B., & Onwuegbuzie, A. J. (2004). Mixed Methods Research: A Research Paradigm Whose Time Has Come. *American Educational Research Association*, 33(7), 14–26. Retrieved from [http://mintlinz.pbworks.com/w/file/attach/83256376/Johnson Mixed methods 2004.pdf](http://mintlinz.pbworks.com/w/file/attach/83256376/Johnson%20Mixed%20methods%202004.pdf)

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer. Retrieved from <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=M2Rb9ZtFxccC&oi=fnd&pg=PR12&dq=gamification+and+curriculum&ots=Jxli005D9G&sig=OFGi1xX9Bjixlo3kIptTHskKUYA#v=onepage&q=gamification+and+curriculum&f=false>

Marín, V. I., & Pérez Garcías, A. (2016). Chapter 1 – Collaborative e-Assessment as a Strategy for Scaffolding Self-Regulated Learning in Higher Education. In *Formative Assessment, Learning Data Analytics and Gamification* (pp. 3–24). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-803637-2.00001-4>

Moreira, F., Pereira, C. S., Durão, N., & Ferreira, M. J. (2017). A comparative study about mobile learning in

Iberian Peninsula Universities: Are professors ready? Telematics and Informatics. <https://doi.org/10.1016/J.TELE.2017.09.010> Morford, Z. H., Witts, B. N., Killingsworth, K. J., & Alavosius, M. P. (2014). Gamification: The intersection between behavior analysis and game design technologies. *Behavior Analyst*, 37(1), 25–40. <https://doi.org/10.1007/s40614-014-0006-1> Morris, B. J., Croker, S., Zimmerman, C., Gill, D., & Romig, C. (2013). Gaming science: The “Gamification” of scientific thinking. *Frontiers in Psychology*, 4. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2013.00607> Oliva, H. (2016). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexion*, 44(0), 1–19. <https://doi.org/10.5377/ryr.v44i0.3563> Pals, R. A. S., Olesen, K., & Willaing, I. (2016). What does theory-driven evaluation add to the analysis of selfreported outcomes of diabetes education? A comparative realist evaluation of a participatory patient education approach. *Patient Education and Counseling*, 99(6), 995–1001. <https://doi.org/10.1016/j.pec.2016.01.006> Pereira Pérez, Z. (2011). Los diseños de método mixto en la investigación en educación: Una experiencia concreta Mixed Method Designs in Education Research: a Particular Experience. *Revista Electrónica Educare*, 1, 15–29. Rickinson, M., & May, H. (2009). A comparative study of methodological approaches to reviewing literature. *The Higher Education Academy*. Sánchez-Martín, J., Cañada-Cañada, F., & Dávila-Acedo, M. A. (2017). Just a game? Gamifying a general science class at university: Collaborative and competitive work implications. *Thinking Skills and Creativity*, 26, 51–59. <https://doi.org/10.1016/J.TSC.2017.05.003> Simões, J., Redondo, R. D., & Vilas, A. F. (2013). A social gamification framework for a K-6 learning platform. *Computers in Human Behavior*, 29(2), 345–353. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007> Smith-Robbins, S. (2011). This Game Sucks: How to Improve the Gamification of Education. *Educause Review*, 46, 58–59. Retrieved from <http://www.educause.edu/EDUCAUSE+Review/EDUCAUSEReviewMagazineVolume46/ThisGameSucksHowtoImprovetheGa/222665> Yildirim, I. (2016). Students ’ Views about Gamification Based Curriculum for the Lesson of " Teaching Principles and Methods ", (July).

RAE N°9

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Investigación

2. Autores

Fabiola Contreras Molano Claudia Lucila Ortiz Ortiz Lilia Consuelo Rozo Prieto

3. Título

El juego como estrategia para el aprendizaje de la escritura en niños y niñas del grado cero d de la casa bosco v

4. Palabras Clave

Aprendizaje significativo, Juego, Escritura Inicial, Producción textual, Constructivismo, Juguetes, Niveles de Escritura

5. Resumen

Este trabajo de grado muestra cómo se promueven los procesos de producción de texto escrito a partir del juego como motivador con los niños y niñas del grado cero D del Centro Educativo Distrital Bosco V. Tiene como referentes los planteamientos de la psicología cognitiva, los conceptos del constructivismo y los aportes de Juan Carlos Negret, Emilia Ferreiro, Ana Teverosky y Ovide Decroly, quienes plantean la necesidad de promover la producción escritural desde un contexto significativo y motivante para el niño y niña como lo es el juego y sus aplicaciones pedagógicas.

6. Objetivo General

Establecer los aportes del juego como estrategia generadora del aprendizaje de la escritura en los niños y niñas del grado cero D de la casa Bosco V.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

¿Qué aporta el juego como estrategia de motivación en el aprendizaje de la escritura en todos los niños y niñas de grado cero D de la casa Bosco V?

8. Referentes Conceptuales

las siguientes fuentes bibliográficas que fueron de gran ayuda en nuestra investigación: AUSUBEL, David. Psicología Educativa. Edit. Trillas. México. 1996 DECROLY, Ovide. Iniciación al método Decroly. Edit. Lozada. Buenos aires.1961 FERREIRO E. Y TEVEROSKY Ana, Los Sistemas de Escritura en el Desarrollo del Niño. Edt .Siglo XXI. México. 1991 FREINET Celestine, El texto libre. Edit. Laia. Barcelona. 1975. HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Edit. Alianza. Madrid. 1987 LEY GENERAL DE EDUCACION. Ley 115 de 1994. NEGRET, Juan Carlos. La Lengua Escrita y el Constructivismo. Edit. Herramientas y Gestión Bogotá 1991. PEI. Colegio BOSCO V , Bogotá. 2005 PIAGET, Jean. Psicología de la Inteligencia. Edit. Psique. Argentina 1.955. VIGOSTKY, Lev. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos y su Origen Socio Cultural. Edit. Grijalba Madrid.1979

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Investigación referida a los ambientes, prácticas y estrategias que posibiliten un mayor desarrollo de las competencias escriturales.

Enfoque: Interpretativo. Tipo de Investigación: Cualitativa etnográfica. Técnicas: Revisión documental, observaciones, varias pruebas escriturales que se recopilaron en una prueba diagnóstica, recolección de la información, análisis e interpretación. Para la fase vivencial se planearon y desarrollaron diferentes actividades relacionadas con los núcleos temáticos (el nombre propio, cuentos, rondas y canciones) de las cuales se registran en el presente trabajo siete (7) actividades como observaciones que se desarrollaron con los niños y niñas. ° Fuentes: Primarias: Niños y niñas, padres de familia y docentes del grado cero D. Secundarias: Ministerio de Educación Nacional, programas curriculares parámetros estipulados para la educación Preescolar en Colombia. También se tienen en cuenta los referentes conceptuales que enmarcan esta investigación: la iniciación de la escritura, el desarrollo del niño y el juego, diario de campo, producciones escritas de los niños y niñas de grado cero D.

10. Conclusiones

Nuestros niños requirieron tiempo, para lograr escribir no solo para escribir sino para escribir con sentido común. El conocimiento se fue distribuyendo a través del tiempo. Nosotras como educadoras avanzamos paso a paso en la construcción de la escritura inicial, utilizamos todo el tiempo necesario como un proceso que lo requiere y que pasa por etapas. Los niños y las niñas de grado cero pasaron por la adaptación de todo su ser para poder escribir mediante la asimilación y la acomodación del mundo concreto que lo rodea nos interesó estimular la madurez del pensamiento en el niño que le permitiera adquirir el símbolo para pasar el objeto a la subjetividad a través de la escritura. Esta experiencia nos permitió dar respuesta a los objetivos, ya que exploramos mediante actividades de juego la relación de éste, y la escritura a través de los avances escriturales logrados por los niños y las niñas pudimos establecer los aportes del juego, como elemento de contextualización, motivación y de construcción significativa de la escritura. Se propició un acercamiento entre el juego y la escritura mediante actividades que fueron placenteras y espontáneas, de manera que tomadas por los niños y niñas como algo interesante e importante, les ayudaron a construir el conocimiento de la lengua escrita a partir de su propia experiencia por esto el trabajo pedagógico con el juego fue una actividad ideal para que el niño y la niña aprendieran, fue significativo, les permitió conocer, dominar, expresar, comunicar y enriquecer sus esquemas de conocimiento. El hecho de jugar para generar escritura confirió al niño y niña un sentimiento de ser “propietario” de esa compleja actividad cultural. A través del juego los niños y niñas pudieron llegar a sentir que son escritores, mucho antes de poseer las habilidades y el conocimiento necesario para producir una escritura convencional; posiblemente, esos sentimientos positivos alentaron el aprendizaje y suscitaban, así mismo, la motivación para trabajar en el desarrollo creciente de la capacidad de escribir. Fue tal el interés y la motivación de los niños y niñas por el juego, que se convirtió en punto de partida para el aprendizaje de la escritura, potencializó el proceso comunicativo del niño para establecer conexiones con el mundo de los adultos, donde pudo

expresar de manera natural su sentir y pensar, por esta razón creemos que el juego fue una estrategia que permitió superar las dificultades percibidas en el grado Cero D de la casa Bosco V. El juego permitió integrar por una parte la escritura como objeto de conocimiento, a los niños y a las niñas con sus características y a quienes orientamos ese proceso en una dinámica de comunicación permanente, quizá una de las mayores virtudes del juego fue incluir los usos escriturales de manera natural; incorporamos las interacciones cotidianas para el logro de los objetivos, teniendo en cuenta las características, los alcances, aciertos y desaciertos desde la aplicabilidad hasta la concreción de la experiencia. Las implicaciones pedagógicas para nuestro trabajo como maestras consiste en romper el paradigma tradicional de que “la letra con exigencia entra” y entrar en el contexto del niño y utilizar la gran variedad de recursos que nos brinda la cultura y desarrollar en los niños las competencias escriturales en forma gratificante para el estudiante. Para nosotras como maestras fue importante estudiar e implementar nuevas posibilidades y tendencias que cambiaron nuestro pensamiento y nuestra didáctica para la enseñanza de la escritura. Como producto de nuestra indagación podemos validar el juego como respuesta a las necesidades de los niños y niñas de grado Cero D de la casa Bosco V y también se ajustó con las metas institucionales que corresponden a brindar a los niños y a las niñas, una casa que acoge y sabe leer el lenguaje de los niños, en “donde se enseña jugando y se aprende gozando” según el lema de Don Bosco.

.12. Referentes Bibliográficos

1. AUSUBEL, David. Psicología Educativa. Edit. Trillas. México. 1996
2. AVILA, Rafael. La Cultura modos de Comprensión e Investigación. ED. Antropos. Bogotá, 2001.
3. BONILLA, Eloy, RODRIGUEZ, Penélope. La Investigación en Ciencias Sociales. Más Allá del dilema de los métodos. UNIANDES, Bogotá, 1995.
4. BRASLASKY, Bertha. La Querrela de los Métodos. ED. Kapeluz Argentina, 1982.
5. CARBAJO, Juan. La Creatividad en la Educación Infantil. ED. ECOS, 2003
6. CARRIZOSA, Rosario. Experiencias significativas. Fundación AVP. 2004
7. CASTRO, Margarita, La enseñanza de la Lengua escrita t de la Lectura. Ministerio de Educación Nacional, Colombia. 1993
8. CIFUENTES, Rosa Maria et al. Rastreo Bibliográfico sobre La Didáctica En La Literatura En La Escuela, Bogota.
9. COLL, C y SOLE, La Interacción Profesor- alumno en los Procesos de Enseñanza Aprendizaje. Madrid ,1990.
10. CORDOBA, Diego. La Influencia del Juego en el Desarrollo Infantil. Univ. Del Choco 1995.
11. DECROLY, Ovide. Iniciación al método Decroly. Edit. Lozada. Buenos aires.1961
12. DIAZ,, Frida. Estrategias Docentes para un aprendizaje significativo. ED. MC Graw HILL México 1997.
13. FERREIRO E. Y TEVEROSKY A. Los Sistemas de Escritura en el desarrollo del Niño. México Siglo XXI. 1991
14. FREINET Celestinea. Las Técnicas Freinet Madrid, 1981.
15. HUIZINGA, Johan, Homo Ludens. Concepto del Juego y sus Expresiones en el Lenguaje. ED. Alianza. Madrid. 1987.
16. JOLIBERT, Josette. Formar Niños Productores de Texto. Santiago, 1997.
17. LEY GENERAL DE EDUCACION. Ley 115 de 1994.
- 18.

LERNER, Delia. Leer y Escribir en la escuela. EDT. Fondo de Cultura Económica. Colombia. 19. LUCIEN, Joseph. La Verdadera Naturaleza de Juego. EDT. Kapeluz. Argentina 1978. 20. MARTINEZ, Miguel. La investigación Cualitativa Etnográfica en Educación. 21. NEGRET, Juan Carlos. La Lengua Escrita y el Constructivismo ED. Herramientas y Gestión Bogotá 1991. 22. PEI. Colegio BOSCO V , Bogotá. 2005 23. PIAGET, Jean. Psicología de la Inteligencia ED. Psique. Argentina 1.955. 24. PORRAS, Elizabeth. Plan de Aula de Preescolar. ED. Magisterio 2004 25. VANDET. Jeanne, Aprender a Leer y a Escribir. ED. Fontanella. Barcelona, 1982 26. VIGOSTKY, Lev. El Desarrollo de los Procesos Psicológicos y su Origen Socio Cultural. Edit. Grijalba Madrid.1979 27. WALLON, Henry. Los Orígenes del Pensamiento en el niño. París, 1947.

RAE N°10

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Tesis de grado

2. Autores

Flor Elisa Ropero Palacios

3. Título

Juego Y Aprendizaje En Los Niños Y Las Niñas De Pre-Jardín De La Institución Educativa Distrital José Asunción Silva, Sede B Primera Infancia De Bogotá, En El Año 2015

4. Palabras Clave

.Juego y aprendizaje

5. Resumen

El presente trabajo de investigación se presenta para recibir el grado de Maestría en Comunicación Educativa, de la Universidad Tecnológica de Pereira, dirigido por el docente investigador Julián Vélez. Este ejercicio académico surge de la pregunta: ¿Se pueden establecer relaciones entre juego y aprendizaje en el proceso educativo de los niños y las niñas de pre-jardín de la Institución José Asunción Silva, sede B de primera infancia de la ciudad de Bogotá? Ante este interrogante, se emprende un camino hacia el acercamiento a las relaciones entre juego y aprendizaje, en los niños y niñas de tres años de esta institución educativa. Entonces, se traza una ruta de investigación, apoyada en la interpretación de las relaciones, la interacción y las prácticas de los niños y niñas en medio del juego, lo que permite un acercamiento a su mundo y a sus concepciones sobre la vida y entorno social. En mi ejercicio docente, he percibido en los padres de familia, actitudes de desconocimiento, desconexión y falta de reconocimiento de los procesos pedagógicos en

primera infancia; colocando el juego en un plano de ocio y pérdida de tiempo. Todo esto da pie a un trabajo que busca romper estereotipos y estructuras socioculturales, para reafirmar la importancia del juego como elemento mediador en los procesos de aprendizaje e interacción social de estos niños. En este proceso investigativo, se logra un diálogo con dos importantes autores, quienes guían el sendero hacia el encuentro con las categorías: Juego y Aprendizaje.

6. Objetivo General

Identificar relaciones entre juego y aprendizaje en el proceso educativo de los niños y niñas de pre – jardín de la Institución Educativa Distrital José Asunción Silva, sede B de Primera Infancia de Bogotá en el año 2.015

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

La mirada errónea de los padres de familia en relación al juego, en la que se estigmatiza la lúdica como un hacer por hacer sin sentido, o en un desaprovechamiento del tiempo, hace que estos padres se predispongan y no compartan la posibilidad de que sus hijos jueguen la mayor parte de su tiempo. Debido a esta equivocada visión, padres y docentes llegan a un punto de desacuerdo mutuo, desconociendo la importancia del juego en los escenarios educativos de primera infancia. Esta visión obstaculiza la tarea de concientización de que el juego es un elemento fundamental en los procesos de aprendizaje de los niños. Todo esto hace visible una 13 problemática de desconocimiento y estigmatización del juego, al reconocerlo como antagónico al conocimiento. Es importante saber que a través del juego, el niño socializa, imita, sigue modelos, aprende y enseña a quienes están en su entorno, así como también crea vínculos afectivos que más adelante le permiten sentirse parte activa de una comunidad. En el documento de la Secretaria de Educación de Bogotá referente a los lineamientos curriculares se puede encontrar y entender el propósito esencial de la educación inicial para la primera infancia: “Cuando se afirma que el objetivo fundamental de la educación inicial es potenciar el desarrollo de los niños y las niñas, se hace referencia a promover, acompañar, favorecer y fortalecer las actividades propias de la primera infancia”, (p.46). En tal sentido, es primordial permitirles a los niños y niñas actividades que les lleven a una formación integral dirigida a las necesidades de un ciclo inicial, en el que tienen su primer acercamiento al conocimiento. De acuerdo con el Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito 14 avanzar en la transformación y mejoramiento de las prácticas pedagógicas en la educación en Primer Infancia. Por todo esto nace la necesidad de abordar el tema del juego y el aprendizaje, en la educación infantil, en la que se desarrolla mi rol docente. Debido a la concepción que tienen los padres de familia sobre el juego, en la que se tiene una visión de pérdida de tiempo y ausencia de aprendizaje significativo, los padres terminan asumiendo el desarrollo de las tareas y desconociendo los logros que sus hijos alcanzan a temprana edad, así como subvalorando el ejercicio docente. Cuando más pequeños son los

niños, más específicas, cortas y concretas deben ser las actividades a desarrollar con ellos, lo que permite un mayor aprovechamiento de sus cortos momentos de atención y concentración. Para esto, el maestro debe saber cómo engancharlos y mantenerlos expectantes en los ejercicios. Mi experiencia como docente, me ha permitido evidenciar la importancia de que un niño disfrute su infancia y que viva el aprendizaje a través del juego. Tanto padres como docentes, deben ser conscientes de la importancia y el trabajo que se desarrolla con los niños de pre-jardín, jardín y transición, es decir, primera infancia. El afanoso fin comercial y competitivo de algunas instituciones educativas del sector privado, potencializan el distanciamiento con la educación impartida en los colegios distritales, pues se genera un estigma en relación a sus prácticas pedagógicas y a su nivel educativo. Estas percepciones equivocadas se suman a los sentimientos de los padres de familia en relación al juego, lo que origina una cultura de estigmatización mucho más severa en los escenarios de educación en primera infancia. Lo esencial en esta etapa de los niños, no es aprender a leer rápido y resolver operaciones matemáticas, lo verdaderamente importante son los procesos de aprendizaje que el niño va desarrollando; lo que va aprendiendo y como genera elementos de interacción. En 15 el juego, el niño se desinhibe y logra relacionar sus modelos que ya trae de casa con los de su entorno. Esta situación que se está presentando en algunas instituciones educativas, me ha hecho consciente de trabajar en demostrar con la práctica docente, y bajo el sustento teórico de grandes autores, cuán importante es el juego en primera infancia, así como el aprendizaje que el niño va adquiriendo por medio de la socialización, la imitación del medio que le rodea y la enseñanza que recibe en su casa y su colegio. A partir de este ejercicio investigativo se lograría contar con una propuesta concreta para dar a conocer a colegas y a los padres de familia, con el fin de hacerles ver la importancia del juego, el aprendizaje acorde a la edad de los niños y sus logros, transformando así la concepción de educación en primera infancia. Por todo esto se busca responder a la pregunta investigativa: ¿Se pueden establecer relaciones entre juego y aprendizaje en el proceso educativo de los niños y las niñas de pre-jardín de la Institución Educativa Distrital José Asunción Silva, Sede B de primera infancia de la ciudad de Bogotá?

8. Referentes Conceptuales

Hirsh-Pasek, K. & Michnick, R. (2008), en su artículo: La Enciclopedia Sobre el Desarrollo de la Primera Infancia: presentan un trabajo acerca del juego como ingrediente central en el aprendizaje, dejando ver que el juego le permite a los niños imitar comportamientos adultos, practicar habilidades motoras, procesar eventos emocionales y aprender acerca de su mundo. Este referente aporta significativamente a este trabajo de investigación, en cuanto a que permite un acercamiento al papel del juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje y a las dinámicas sociales de los niños y niñas.

Baquero, R. (1997), quien retomando el libro Vigostky y el Aprendizaje Escolar: afirma

que: “El juego parece estar caracterizado en su autor, como una de las maneras de participar el niño en la cultura, es su actividad cultural típica, como lo será luego, de adulto, el trabajo”, (p.143).

Crespillo, E. (2010), en su artículo: El Juego como Actividad de Enseñanza-aprendizaje, logra hacer un análisis del juego infantil como una actividad mental y física esencial que favorece el desarrollo del niño de forma integral y armoniosa.

Arguello, (2009), en su obra: El Juego como Elemento Potencializador del Afecto. Ellas resaltan la necesidad de dejar en conocimiento público el gran valor de fomentar la autoestima y la confianza en el niño, puesto que, además de ir fraguándose desde etapas tempranas de la vida, tiene una gran incidencia en el rendimiento escolar y en el aprendizaje.

Aprendizaje Social y Desarrollo de la Personalidad, Bandura, (1974), busca perfilar un conjunto de principios de aprendizaje social, centrado en la conducta infantil y su relación directa con la imitación. De su libro se retoma la frase: “Se imita con más facilidad a los modelos gratificantes, con prestigio o competentes, a los que poseen un estatus alto y a los que controlan los medios de gratificación que a los faltos de estas cualidades”, (p. 93).

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

Esta investigación está ubicada dentro del tipo cualitativo, pues se interesa puntualmente por la forma en que el mundo es experimentado y comprendido. En este caso particular, está enmarcada en el mundo de los niños, en esas subjetividades y relaciones profundas entre juego y aprendizaje, en esas relaciones con los demás y con su medio. Todo esto, en un propósito de acercamiento a sus formas de ser y estar, a fin de comprenderlos y proporcionarles nuevas herramientas que faciliten sus procesos de aprendizaje. Siendo el objetivo identificar las relaciones que puedan existir entre juego y aprendizaje, en el proceso educativo de los niños y niñas de pre-jardín de la Institución Educativa Distrital José Asunción Silva Sede B, y comparando el proceso de aprendizaje con el juego, es adecuado realizar este estudio desde el enfoque hermenéutico interpretativo. Esto 37 permite tener una visión de la realidad en el aula, con posibles y diferentes interpretaciones que no se presentan como verdad absoluta, pero sí como un referente o punto de partida para intentar comprender qué pasa cuando el niño juega y le es permitido jugar sin separar el momento del aprendizaje en su vida escolar. Los métodos cualitativos pueden caracterizarse por su alineamiento con el paradigma interpretativo. Este paradigma está basado en teorías como el interaccionismo simbólico, la fenomenología, la hermenéutica y la etnometodología que señalan la importancia de estudiar la acción y el mundo social desde el punto de vista de los actores. (Vasilachis, 2.006, p.50) Esta estrategia le da mayor sentido a este trabajo investigativo, ya que se logra tener directamente a los protagonistas, que para este caso específico son los niños y niñas de

prejardín, quienes por medio del desarrollo de las actividades y encuentros pedagógicos, permiten un acercamiento a la manera como ellos logran crear vínculos afectivos, mostrar avances y fortalecer su dimensión personal-social. La dimensión personal-social se encarga de apoyar al niño en su proceso de socialización y adquisición del lenguaje, para que adquiera confianza y se sienta tranquilo y seguro por participar y dar a conocer su pensar y su sentir. Dada la intención de un acercamiento a esas relaciones entre juego y aprendizaje en primera infancia, el enfoque hermenéutico interpretativo ayuda a develar diferentes situaciones que por medio de la observación generan el uso de la descripción, originando un tipo de conocimiento e interpretación de lo que se está analizando. Este enfoque permite evidenciar e interpretar las ideas, los comportamientos y emociones experimentadas por el niño, que en esta etapa son la herramienta esencial para entender la manera como va haciendo suyo el lenguaje verbal y no verbal. En este sentido, es importante la mirada de Gadamer (2.000): "...reconocer la importancia de las precomprensiones, las cuales se encuentran mediadas por el lenguaje. De este modo, el lenguaje ha de ser entendido como elemento originario y fundante de la intelección. Ya que el mundo es descubierto por el lenguaje". (Citado en Cárcamo, p.75).

10. Conclusiones

El proceso de aprendizaje en niños y niñas de tres años tiene unas características específicas y concretas que permiten entender que están en un proceso donde dejan de ser los pequeños de la casa, pero no son los niños independientes aún, están empezando a socializar y hacerse entender de personas desconocidas hasta ahora, su círculo social ha empezado a ampliarse, dando paso a encontrar cada día un nuevo amigo con el cual compartirán aventuras, miedos, risas y sentimientos que les permitirán encontrar diferencias y similitudes con sus compañeros. De igual manera los niños y las niñas a esta edad tienen momentos de esparcimiento donde pareciera que están jugando juntos y en la práctica así se pensaría, pero en realidad cada uno está en su mundo, por eso se les dificulta tanto prestar una ficha, compartir un juguete, vienen a tener muestra de juego realmente en equipo y compartiendo materiales o juguetes a partir de los cuatro años; aunque suene muy pequeña la diferencia de un solo año, esa diferencia entre las etapas de desarrollo del niño de pre-jardín a uno de jardín y ni qué decir de las enormes diferencias con el niño ya de transición a sus cinco años. Los niños, entonces, ya por su naturaleza tienen esas diferencias notorias como lo son su expresión verbal, donde algunos aún no hablan claro y entenderles es toda una aventura que sólo la experiencia permite entre adivinanzas y lenguaje corporal entenderles lo que están queriendo expresar; con el paso de los meses, en su gran mayoría, logran poco a poco ir adquiriendo seguridad, vocabulario y una expresión verbal y corporal más clara que les va 112 también asegurando un rol y un protagonismo en el grupo que va definiendo quien es el más conversador, el tierno, el expresivo y en fin, van mostrando sus personalidades que han empezado a formarse y tener un sello individual. Otro factor altamente influyente es el medio en el que los niños y niñas se desenvuelven;

son muy pocos los niños que vienen de hogares con papá y mamá y que ambos trabajen, la gran mayoría vienen de hogares donde son educados por familias monoparentales, depende de cada situación familiar a la que desde pequeños ya estos niños deben enfrentarse y en varios casos son los abuelos quienes están con ellos en las tardes, lo cual tiene una influencia negativa en la mayoría pues en casa, se les permite hacer de todo y no tienen unas pautas de crianza claras y firmes que les direccionen y muestren cuál es el comportamiento adecuado o la norma mínima de convivencia como lo es el respeto; algunas veces al entrar al colegio llegan ya haciendo una rabieta a sus padres y ellos por el afán de ir a trabajar, les conceden la moneda o el dulce para que el niño o la niña no llore y sea rápida la entrega en el colegio de su hijo(a) y poder salir a sus ocupaciones diarias. El rol de los niños en el proceso de enseñanza - aprendizaje invita a hacer un alto en el camino y dedicar diario un proceso de hábitos en los niños donde con el ejemplo se les brinde la posibilidad de ser personas amables, respetuosas y dispuestas a compartir sin alterar el orden y la sana convivencia. Un aspecto importante en el aprendizaje de estos niños de tres años es también el sentido de la escucha, es la literatura el mejor medio para acercarse a su mundo y despertar su atención, comprensión por entender lo que escucha, lo que recibe de sus docentes y lo que trae de casa; se nota cuando los niños vienen de hogares en los que el hábito por la lectura es frecuente y constante, su interés y disposición son notorios y lo reflejan con naturalidad; mientras los que no tienen un acercamiento básico a los libros, no pueden disfrutar de igual manera la hora del cuento, la lectura de imágenes y aunque es en el ámbito escolar donde lo van adquiriendo y aprendiendo se va haciendo más notoria cada vez la diferencia entre el niño al que le leen en casa y al que no. Este sencillo pero a su vez complejo ejercicio marca la diferencia entre unos y otros. La participación y sus aportes en cada encuentro son casi opuestos, mientras un niño pregunta, responde, mira y lee imágenes, se sorprende con la lectura, el otro mira por la ventana o, simplemente, conserva su cuerpo en una posición y su mente está tan lejana del espacio que están disfrutando que no le es significativo a simple voz lo que su docente o compañeros están haciendo. Es complejo, pero vale la pena seguir despertando mentes y creadores de pensamiento que generen ideas desde su corta edad que propongan innovaciones, que cuestionen, respondan y, sobretodo, evidencien cambios significativos al comparar como llegan al iniciar del año y como son al terminarlo. El juego es, entonces, esa estrategia, ese motor que mueve de manera natural al niño, voluntaria e involuntaria, porque lo invita a participar y a dejar esas diferencias notorias entre unos y otros que surgen de los distintos medios en los que se desenvuelven, pero que a su vez vienen a encontrarse en un mismo espacio como lo es el colegio. Es tan amplio el mundo que el juego invita a descubrir tanto al niño como al adulto, pero en este caso está centrado en el niño y es en este punto donde la investigación realizada permite reconocer y entender que jugar es algo muy serio, que el niño debe jugar, porque juego, movimiento e infancia son y deben ser sinónimos en la práctica diaria escolar y familiar; es acá donde se resalta que mientras el adulto juega para divertirse, el niño juega para divertirse, para conocer, para aprender y para socializar, son

los primeros años muy importantes, ya que el juego debería verse como patrimonio de la infancia, es gracias al juego que el niño puede aprender cómo hacer amigos, cómo llevarse bien con otros, un niño que juega, que participa tiene un 114 pensamiento diverso y a su vez rico en ideas. La comunicación autentica nace del placer de jugar sin intentar aprender nada, es el hecho de compartir con otros una actividad que genera curiosidad, aceptación, cooperativismo y los invita a ser ellos sin prevenciones, a sonreír, a participar sin pasos a seguir o por gustos impuestos, el juego tiene un inicio y un fin a su vez que no se puede determinar por alguien externo, sino por sus mismos jugadores quienes dicen cómo y cuándo empezar y de la misma manera cómo culminarlo. El juego se convierte en un complemento, parte de la vida cotidiana como ocupación en tiempo de receso y para recreo. Para cada niño el juego es la mejor ruta para socializar y tratar a quienes le rodean, son niños abiertos a expresar con mayor seguridad y confianza, sin limitarse por el hecho de no ser adultos. Un niño que esté expuesto completamente al juego, recibe muchas ventajas enriquecedoras, primero porque adquiere una amplia base de conocimiento en habilidades para la vida. Segundo, puede desarrollar su imaginación y creatividad. Tercero, se origina un amor natural por el aprendizaje, lo cual garantiza un alto rendimiento académico y, lo más importante, es que por medio del juego promueve su felicidad pues también mejoran sus relaciones interpersonales y crean una autoestima sana. El juego a través de situaciones simuladas facilita que el niño desarrolle su capacidad cognitiva, así como le permite salir de la rutina, compartiendo habilidades sociales y experiencias, la imaginación es pariente de la inteligencia. El juego también contribuye, claramente, al desarrollo intelectual, social y afectivo-emocional. Porque el niño adquiere confianza en sí mismo, pues el niño está en condiciones de jugar de manera creadora. 115 El aprendizaje junto con el juego permite preparar al niño para adquirir habilidades que con el tiempo desarrollan capacidades de generar nuevos conocimientos, cada vez más complejos. Por otro lado desarrollar el juego en los niños es importante, así como tener en cuenta el juego apropiado a su edad, puesto que esto invita a la fascinación, libertad y diversión, elementos que llevan a los niños a explorar y alimentar su imaginación sin límites, como resultado serán capaces de resolver conflictos, diferentes situaciones que ameriten pensar antes de actuar, buscar soluciones y generar ambientes de sana convivencia donde los impulsos no rigen la razón, pero si es la razón la capacidad que han desarrollado a lo largo de su vida. El implementar el juego en el aprendizaje, los cuales se integran en la práctica diaria escolar, le ayuda a crear una atmosfera cálida donde sus compañeros no son rivales; por el contrario, los ve como colegas de juego y les es más fácil adquirir la sana costumbre de compartir, hacer amigos, ayudar y su intercambio social se ve altamente beneficiado. Lo importante es entender que lo que atraviesa los sentidos y se hace piel, puede decirse que está haciendo parte de la propia esencia si se logra que el aprendizaje y el juego produzcan esto en los niños, podrá afirmarse que ahora si el niño aprende lo que desea aprender y lo que realmente requiere saber para su vida. Teniendo presente que la socialización en primera infancia es clave para crear las bases que más adelante sostendrán la personalidad del niño y lo llevarán a

compartir, aprender y ser feliz con lo que aprende y seguirá aprendiendo, en el proceso de enseñanza - aprendizaje en el que se involucra el juego como elemento importante de este proceso en el desarrollo de cada etapa de su vida.

.12. Referentes Bibliográficos

Aparici, R., (2010). Educomunicación más allá del 2.0. Recuperado de <http://www.casadellibro.com/libro-educomunicacion-mas-alla-del20/9788497846059/1811476>

Bandura, A., Walters, R., (1974). Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad. Alianza Universidad Alianza Editorial. Recuperado de http://www.conductitlan.net/libros_y_lecturas_basicas_gratuitos/aprendizaje_social_desarrollo_de_la_personalidad_albert_bandura_richard_h_walters.pdf

120 Baquero, R., (1997). Vigostky y el aprendizaje escolar. Colección dirigida por Mario Carretero. Aique Grupo Editor S.A. Libro de Edición Argentina. Recuperado de <http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1MQLSN4JP-17YHV2W14J7/art%C3%ADculo.pdf>

Barba, M & Cuenca M & Gómez, A. (2007). Revista Iberoamericana de educación. Número 42. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2304264>

Bruner, J., (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Documents/brunerjuegopensamientoylenguaje.pdf>

Bustingorry, S., (2006). Investigación cualitativa en educación. Hacia la generación de teoría a través del proceso analítico. Recuperado de <http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=s0718-0705>

121 Duek, C., (2010). Infancia, desarrollo y conocimiento: los niños y niñas y su socialización. Revista latinoamericana de Ciencias Sociales niñez y juventud. Volumen8 Número 2. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v8n2/v8n2a02.pdf>

Florez, R., (2015). Estudio sobre los procesos de aprender y sus mediaciones en los escolares del distrito capital. Universidad Nacional de Colombia y Alcaldía Mayor de Bogotá. Recuperado de <http://biblioteca.idep.edu.co/multimedia/10000562.pdf>

García, Angélica, & Arguello, N., (2009). El juego como elemento potencializador del afecto. Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Recuperado de <http://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/148>

Gutiérrez, M., (2004). La bondad del juego pero...Revista de investigación educativa. Escuela abierta número 7. Recuperado de <file:///C:/Users/Usuario/Documents/Dialnet-LaBondadDelJuegoPero-1065706.pdf>

Hermida, Asunción., (2013). Las grabaciones de clase como instrumento para facilitar la reflexión y la autonomía docente. Revista lingüística Número 13. Recuperado de <http://www.nebrija.com/revista-linguistica/las-grabaciones-de-clase-comoinstrumento-para-facilitar-la-reflexion-y-la-autonomia-docente>

Huizinga, J., (1954). Homo Ludens. Primera reimpresión (1984). Klein, M., (2006). Artículos no temáticos. Los juegos de representar personajes. Recuperado de <http://biblioapdeba.no-ip.org/pgmedia/EDocs/2006-revista1-Maghid>

Kozulin, A., Hindis, B., Vladimir S. A., Miller, S., (2003). La teoría educativa de Vygotsky en el contexto cultural. Recuperado de <http://www.movilizacioneducativa.net/imprimir.asp?idLibro=139>

122 Lineamiento pedagógico curricular para la educación inicial en el distrito. (2010)

Alcaldía Mayor de Bogotá. Malajovich, A., (2008). Recorridos didácticos en la educación inicial. Recuperado de http://www.ciieberazategui.com.ar/2015/agosto/mate_inicial/55El-juego-e.pdf Martínez, J., (2008). La teoría del aprendizaje y desarrollo de Vigostky. Revista de innovación pedagógica y curricular. Recuperado de <https://innovemos.wordpress.com/2008/03/03/la-teoria-del-aprendizaje-y-desarrollode-vygotsky/> Martínez, L., (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. Recuperado de http://datateca.unad.edu.co/contenidos/401121/diario_de_campo.pdf Meneses, M, & Monge, M., (2001). El juego en los niños enfoque teórico. Revista de educación Número 25. 113-124. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf> Michnick Golinkoff, R., Hirsh-Pasek, K., (2008). Por qué Juego = Aprendizaje. Enciclopedia sobre el desarrollo de la primera infancia. Traducción: marzo 2011. Recuperado de <http://www.encyclopedia-infantes.com/juego/segun-los-expertos/por-que-juegoaprendizaje> Moyles, J., (1990). El juego en la educación infantil y primaria. Volumen 16 de Colección: Pedagogía. Recuperado de https://books.google.es/books?id=MUU5ROpjQoIC&dq=teoria+del+juego+de+froebel&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s 123 Sánchez Hurtado, Y. (2000). Vigotski, Piaget y Freud: a propósito de la socialización. Enunciación, 6(1), 29-34. Recuperado de <http://revistas.udistrital.edu.co/ojs/index.php/enunc/article/view/2440/3383> Vigotsky, L., (1993). El juego y su papel en el desarrollo mental del niño. Documento transcrito por: Schmolze, N., (2002). Psicología y marxismo archivo de internet. Recuperado de <https://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm> Vigostky, L., (1995). Pensamiento y Lenguaje.

RAE N°10

Tipo de documento (artículo, tesis, monografías)

Tesis

2. Autores

Br. Quiñones Cabrejos, Silvia Luisa

3. Título

El juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años”

4. Palabras Clave

. Palabras clave: Juego, aprendizaje significativo, área Lógico Matem

5. Resumen

La presente investigación titulada el juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática en los niños de 5 años, 2017; tuvo como objetivo determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017. Esta investigación fue de tipo aplicada, utilizando un diseño experimental, contando con una población de 86 estudiantes, cuya muestra está conformada por dos grupos: uno control y otro experimental con 25 niños en ambos grupos, siendo el tipo de muestreo no probabilístico ; los datos sobre la variable dependiente fueron recogidos mediante la prueba para evaluar el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años , adaptación de la prueba precalculo para evaluar el desarrollo del razonamiento matemático en niños de 4 a 7 años, siendo las autoras las psicólogas Milicic y Schmidt, estableciéndose su validez mediante KR-20 cuyo índice fue de 0,807. En los resultados del pre test se observa que en el grupo control y en el grupo experimental el 40% de los estudiantes presentan un nivel de inicio en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área Lógico Matemática.

6. Objetivo General

Determinar el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017.

7. Problemática: Antecedentes y pregunta de investigación

El juego ha sido constantemente una actividad inseparable al ser humano, por ello Platón refería. “Los infantes debían ocuparse con juegos educativos, bajo vigilancia y en jardines infantiles” (Nunez de Almeida, 1994, p.14). Finlandia es uno de los países con la mejor educación en el mundo (Paul, 2006) refirió su educación preescolar procura estimular las destrezas de los niños, sus capacidades, su indagación, siempre reservando al juego todos los días como una manera atractiva de aprender. La educación preescolar se debe basar en el juego, puesto que de esa forma los niños asimilan la información de manera más significativa, aprenden a resolver conflictos que en el juego mismo se generan, socializan y negocian entre ellos para encontrar una solución. (Molinari, 2013, p.6). En los últimos años se puede ver como la educación preescolar se ha visto academizada debido a las demandas del mercado, muchos padres de familia optan por matricular a sus niños en escuelas que les ofrecen enseñarles aritmética, computación, entre otros cursos. Estos padres de familia piensan que sus niños serán más inteligentes si se les enseña a leer pronto, si logran contar hasta cien veces, teniendo a los niños largas horas sentados con papel y lápiz. “Pero esta realidad es aterradora, puesto que su desarrollo neurológico no les consiente comprender esos conceptos y lo único que hacen es memorizar sin tener un aprendizaje significativo”. (Molinari, 2013, p.6) En la Institución Educativa 315 “Los Ángeles Y María” en el aula de

5 años “amistad” se puede observar que el juego es utilizado como mera diversión y no como una estrategia que involucre al niño en el razonamiento, transfiriendo estos aprendizajes a situaciones nuevas, por tal motivo se pretende a través de sesiones de aprendizaje basadas en el juego generar un aprendizaje significativo. 15 Según Hernández (2010) en la escuela preescolar finlandesa lo que se pretende fundamentalmente es que los niños tengan un aprendizaje de acuerdo a su edad para que sea significativo. Teniendo en cuenta al juego como influencia para el aprendizaje significativo se pretende determinar cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática ya que se puede observar en algunas docentes no utilizan estrategias metodológicas, observando en los estudiantes desinterés, aburrimiento llevándolos a dificultades de comprensión. Por tal motivo como docentes debemos captar la idea de cómo llegar de la manera correcta al aprendizaje de los estudiantes, propiciar diferentes estrategias y ejercicios de activación de la atención que se vean reflejados dentro del aula y fuera de ella y así adquirir un aprendizaje significativo que permitan a los niños de educación inicial inducirlos al razonamiento antes que al adiestramiento.

8. Referentes Conceptuales

¿Cuál es el efecto del juego en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemática de los niños de 5 años, 2017?

9. Diseño Metodológico (Tipo de investigación, método, instrumentos de recolección, población y muestra)

La investigación se basa en un diseño experimental, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) en este diseño de investigación “se manipulan las variables independientes, para estudiar las consecuencias que la manipulación tiene sobre la variable dependiente, dentro de una situación control la cual realiza el investigador” (p. 162). La presente investigación fue desarrollada mediante un subdiseño cuasi experimental. De acuerdo con Hernández, et al., (2014), se manipula deliberadamente al menos una variable independiente, para ver su efecto en la variable dependiente (p.187). Dónde: GE = Grupo experimental GC = Grupo control O1 = Pretest o prueba de entrada para ambos grupos O2 = Posttest o prueba de salida para ambos grupos. X = El juego Se utilizó el método hipotético deductivo: el camino que sigue el investigador para hacer de su investigación una práctica científica, tiene varios pasos: observación del fenómeno a estudiar, creación de una hipótesis para explicar dicho fenómeno, deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, y verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia. (Hernández, et.al., 2014). El enfoque de la investigación es cuantitativo, de acuerdo con Hernández, et al., GE O1 X O2 GC O1 - O2 GE O1 X GC O1 - O2 52 (2014), utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías

10. Conclusiones

Primera. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017; ya que en cuanto a los resultados por niveles de manera general, se tiene, en el grupo control el 16% de los estudiantes y en el grupo experimental el 8% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 84% en el aprendizaje significativo en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 28% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo del área lógico Matemática. Segunda. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión saberes previos; ya que en el grupo control el 4% de los estudiantes y en el grupo experimental el 4% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión saberes previos. Tercera. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión asimilación; ya que en el grupo control el 0% de los estudiantes y en el grupo experimental el 8% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 36% en el aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 4% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa 82 que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión asimilación. Cuarta. Se determinó que el juego tiene un efecto favorable en el aprendizaje significativo del área Lógico Matemático de los niños de 5 años, 2017 desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento ; ya que se tiene, en el grupo control el 16% de los estudiantes y en el grupo experimental el 4% de los estudiantes presentan un nivel de logro en su aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento, luego de la aplicación de los juegos como estrategia, se tiene un nivel de logro del 56% en el aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento en el grupo experimental, mientras que el grupo control solo el 40% de los estudiante alcanzo el nivel de logro, lo que significa que la aplicación de los juegos como estrategia tiene efectos positivos en la mejora del aprendizaje significativo desde la dimensión construcción del nuevo conocimiento.

.12. Referentes Bibliográficos

Aiche. (2011). Metodología activa en la construcción del conocimiento matemático. Recuperado de <https://goo.gl/gj8ZNP>

Álvarez, M. (2015). El aprendizaje del idioma inglés por medio del juego en niños de 4 años. (Tesis en Maestría). Institución Educativa Particular “San Pedro -Villa Caritas, Lima, Perú.

Collado de de la Garza, G. (1971). El juego. Recuperado de <https://goo.gl/xDQYjK>

Couñago, E. (2006). Dibujo: oposiciones al cuerpo de profesores de enseñanza secundaria: programación didáctica: plástica y visual en la ESO y dibujo técnico en Bachillerato. Recuperado de <https://goo.gl/eRVVHh>

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? Nueva Aula Abierta. Recuperado de <https://goo.gl/VF398L>

Delgado, I. (2011). Juego infantil y su metodología. Recuperado de <https://goo.gl/2nRPQB>

Dolores, M y Sainz de Vicuña Barroso, P. (2009). Didáctica de la Educación infantil. Recuperado de <https://goo.gl/p0OMzF>

Flores. A. (2015). Los programas educativos como material didáctico y el aprendizaje significativo en las áreas de comunicación y matemática con niños de 5 años. Tesis en Maestría). Institución Educativa Inicial San Felipe de las Casas”593 Surco, Perú.

Flórez, R. (2000). Hacia una pedagogía del conocimiento. Colombia: Santafé de Bogotá: McGraw-Hill. 87

Franco, A. (2011). El juego educativo como recurso didáctico en la enseñanza de la clasificación periódica de los elementos químicos. (Tesis Doctorado). Universidad de Cádiz, España.

Galindo, M. (2014). Efectos del proceso de aprender a programar con “Scratch” en el aprendizaje significativo de las matemáticas. (Tesis de maestría). Colombia. Gálvez, E. (2013). Metodología Activa: Favoreciendo aprendizajes. Recuperado de <https://goo.gl/CFtRpD>

Gandón, L. (2009). El juego en la escuela. Innovación y experiencias educativas. Recuperado de <https://goo.gl/SmuWAU>

García, A. y Llul, J. (2009). Juego infantil y su metodología. Recuperado de <https://goo.gl/DASoT3>

González, F. (2000). Una aportación a la mejora de la calidad de la docencia universitaria: los mapas. Conceptuales Pamplona, España. Navarra.

Heredia, Y. y Sánchez, A. (2013). Teorías del aprendizaje en el contexto educativo. Recuperado de <https://goo.gl/9kca2z>

Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, P. (2006). Metodología de la investigación. Recuperado de <https://goo.gl/Eo3DNQ>

Hernández, R., Fernández, C. Y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Distrito federal, México: Mc Graw Hill Education

Labrador, J. y Andreu, A. (2008). Metodologías activas. Recuperado de <https://goo.gl/AayXX7>

88 López, F. (2008). El juego como estrategia didáctica. Recuperado de <https://goo.gl/24ykQX>

López, F. (2005). Metodología participativa en la enseñanza universitaria. Recuperado de <https://goo.gl/cS58Ys>

Martínez, J. (2008). El arte de aprender y de enseñar. Recuperado de <https://goo.gl/5S4YeM>

Maturana, L.D. (2010,07 de Febrero). El 89

Ontoria, A. (1992). Mapas conceptuales: Una técnica para aprender. Recuperado de <https://goo.gl/YUCmqR>

Penchansky de Bosch, L. (1992). El nivel inicial: Nuevos Caminos en Educación Inicial. Recuperado de <https://goo.gl/XozypS>

Rivera, J.L. (2004). El aprendizaje significativo y la evaluación de los aprendizajes. Revista de investigación educativa. Recuperado de <https://goo.gl/qhoFBP>

Rodríguez, L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la

psicología cognitiva. Barcelona, España. Octaedro. Ruiz. (2001). Aprendizaje significativo. Recuperado de <https://goo.gl/qkuAJ8>

Salinas, G. (2010) Programa didáctico basado en técnicas del trabajo cooperativo para mejorar el aprendizaje significativo en el área de Lógico Matemática de los alumnos del tercer grado de educación primaria. (Tesis en Doctorado). I.E. N° 80077 Alcides Carreño Blas de Trujillo, Perú. Sánchez, G. (2010, 11 de Julio). Las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico. Suplementos. Recuperado de <https://goo.gl/USDRws>

Santivañez, v. (2004). La didáctica, el constructivismo y su aplicación en el aula. Cultura. Recuperado de <https://goo.gl/PU94uC>

Silva, R. La enseñanza de la física mediante un aprendizaje significativo y cooperativo en Blended Learning. (Tesis Doctorado). Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile.

Soler, E. (2006). Constructivismo, innovación y enseñanza efectiva. Recuperado de <https://goo.gl/Pmm8aA>

90 Toro, A y Arguis M. (2015). Metodologías activas. Recuperado de <https://goo.gl/BVdt8A>

Torres, T. (2003, 26 de Julio). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel: Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. Universidades. Recuperado de <https://goo.gl/fxCpnC>

Unesco. (1980). El niño y el juego. Recuperado de <https://goo.gl/SfB7tx>

Valeria, A., Alfaro, M. y Andonegui, M. (2007, 24 de mayo). Constructivismo: Orígenes y perspectivas. Laurus. Recuperado de <https://goo.gl/WrUC4H>

Vázquez, R. El Juego en la Educación Escolar. Recuperado de <https://goo.gl/Cs59hh>

Zapata, O. (1989). El aprendizaje por el juego en la escuela primaria. Recuperado de <https://goo.gl/xtXjJ4>

Zarzar, C. (2001). La Didáctica Grupal. Recuperado <https://goo.gl/Aisc74>

91 Ane

9.3

ASPECTOS IMPORTANTES PARA LA ELABORACIÓN DE LA CARTILLA

PREGUNTAS	SI - NO
1. ¿Fue evidenciada la necesidad del juego en el plantel educativo Jardín Infantil La Granja?	✓
2. ¿Se da claridad cómo se puede llevar el juego en el plantel educativo?	✓
3. ¿Se contextualiza el lugar donde se llevaran a cabo los juegos de la investigación?	✓
4. ¿Se realiza un análisis para lograr tipificar los juegos en el aula polivalente del plantel educativo?	✓
5. ¿Se toma como importancia cada una de las palabras claves de la investigación?	✓
6. ¿Se realizan juegos para cada uno de los tipos de juego?	✓

7. ¿Se realiza un objeto físico para presenta los juegos en un aula polivalente?	✓
8. ¿Se toman evidencia de cada uno de los juegos propuestos para el objeto?	✓
9. ¿Se le da nombre y rumbo al objeto final de la investigación?	✓

9.4 LLUVIA DE JUEGOS PARA UN APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN ESPACIO POLIVALENTES

CARTILLA



Lluvia de
juegos,
para un
aprendizaje
significativo
en espacios
polivalentes

MÁNDALA LÍNEAS RECTORAS DEL

JARDÍN INFANTIL LA GRANJA





LA GRANJA

ESPACIO POLIVALENTE



MANUALIDADES



JUEGO



ARTES



LITERATURA

Zona verde

EXPLORACIÓN Y
AMBIENTE

JUEGOS EN DONDE LOS ESPACIOS

TE AYUDARAN A QUE TU
APRENDIZAJE SEAN ÚNICOS Y
SIGNIFICATIVOS



JUGANDO
APRENDO

SOY

¡UN
NIÑO!

JUEGOS POR DIMENSIÓN

- DIMENSIÓN COGNITIVA
- DIMENSIÓN COMUNICATIVA
- DIMENSIÓN CORPORAL
- DIMENSIÓN SOCIO- AFECTIVA
- DIMENSIÓN ESTÉTICA



JUGANDO
APRENDO
SOY

¡UN
NIÑO!

OBJETIVO

- **Proponer a los maestros del Jardín La Granja actividades relacionadas con diferentes tipos de juego para fortalecer el aprendizaje significativo en espacios polivalentes.**

JUGANDO
APRENDO

SOY

¡UN
NIÑO!

INTRODUCCIÓN

En el desarrollo de la monografía nos dimos cuenta la importancia del juego en cuanto a su aprendizaje significativo, las dinámicas influyen en sus actividades, físicas, motoras, comunicativas y cognitivas en el desarrollo del niño/niña.

Esta cartilla esta organizada, sistematizada y concebida en una orientación de estrategia metodológica en la que ayudara al niño/niña a tener un mayor aprendizaje significativo a medida que la maestra realiza sus actividades, ya que se organiza las actividades de acuerdo a tipos de juegos en los que cada uno de los niveles se encontraran teniendo logros curriculares diferentes pero en los que se pueden evidenciar de manera mas unánime en un espacio polivalente, en las que las distracciones o interés por lo que están haciendo sus compañeros no sean un motivo de des-motivación para el niño/niña en su aprendizaje.

Los juegos creados en esta cartilla son juegos adaptados para la primera infancia en la que a medida que el niño/niña va adquiriendo mayor agilidad en la realización de cada uno de ellos, la maestra deberá aumentar el grado de dificultad de este. en las que se pueda lograr habilidades desarrollas en el desarrollo del niño/niña.

Adicional a lo anterior, este trabajo tiene como fin proponer un conjunto de juegos dirigidos a mejorar su comunicación, capacidades, habilidades y destrezas en las que ayudan al niño/niña en su desarrollo integro.



JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN

JUEGO # 1

LOTERIA DE FIGURAS

MATERIALES: laminas de figuras con patrones, mesa de apoyo

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Desarrollar la memoria visual y concentración con laminas de figuras
- **NIVEL 2:** Identificar las figuras geométricas por medio del juego de lotería de figuras.

Desarrollo de la actividad

- Seleccione diez laminas de figuras diferentes , dos de cada figura
- Coloque en el suelo una ficha de cada figura y voltee ficha por ficha hasta completar la cantidad de las figuras
- Deje las fichas boca arriba encima de una superficie plana vertical (pared), donde el niño pueda cogerla y ubicar en frente donde corresponda y a si encontrar la pareja
- Pídale al niño que voltee una ficha boca abajo la muestre y luego la deje como estaba si no logro encontrar la pareja;
- Continué con los siguientes niños y pídales que ahora cojan una ficha de la mesa y la coloquen donde corresponde
- Aumente el grado de dificultad según corresponda a la necesidad del grupo

JUEGO # 2

EL JUEGO DE LOS COLORES

MATERIALES: Temperas de colores, cartulina, cuchara, periódico o papel para cubrir mesas, cinta

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Motivar a través del reconocimiento los colores por medio de la mezcla de cada uno de ellos a través de la técnica artística
- **NIVEL 2:** Reconocer por medio de la técnica artística que los colores secundarios son la mezcla de los primarios.

Desarrollo de la actividad

- Cada niño deberá escoger los colores de tempera con los que quiere trabajar
- Pedir que esparza la tempera por el centro de la hoja con la cuchara; (para esto se le dará al niños suficiente pintura)
- Untar por el medio de la cartulina "líneas" de diferentes colores creando una "mancha de colores"
- identificar las figuras que irán apareciendo al mezclarlas y relacionarlas con materiales de la vida cotidiana
- los primeros niños que logren identificar y clasificar la imagen obtendrán un premio

JUEGO # 3

JUEGO DE LINEAS RECTAS Y LINEAS CURVAS

MATERIALES: papel craft, colbón , papel crepe,
marcadores

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Identificar líneas curvas
- **NIVEL 2:** Repasar con mayor precisión líneas curvas , respetando espacios dados.

Desarrollo de la actividad

Repetir la rima para trazos
Subo y bajo, subo y bajo
las montañas del café, subo y bajo,
subo y bajo hasta desaparecer

Mi mamá en una montaña
me montaba en un mantel
una nube, un enano
un ciempiés podía ser

- Llevar al niñoa un espacio creando caminos curvos a través objetos en el suelo
- Pídale al niño y niña que repita la rima mientras va caminando por el camino que le estableció
- Haga grupos de cinco y entrégueles en papel craft caminos curvos en donde ellos decoren el camino pegando los papeles y llévelos a hacer un competencia sana
- El grupo ganador creara un camino donde se evidencie líneas curvas para que los demás grupos lo hagan

JUEGO # 4

TAPAS COLORIDAS EN EL VASO

MATERIALES: Tapas de colores, vasos plásticos, laminas con patrones

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Observar imágenes en los que pueda reconoces por medio de objetos coloridos y llamativos
- **NIVEL 2:** Identificar patrones por medio de cantidad y color

Desarrollo de la actividad

- Se entregara el materia didáctico a los niños en los que se dejara por cinco minutos, ellos deberán explorar y recrear diferentes acciones con los mismos.
- Se les recogerá el material didáctico, se le entregara a cada niño/niña una lamina con patrones de colores diferentes
- se les realizara preguntas como: ¿qué deben hacer para que estos queden igual en el vaso que estaban manipulando ?
- Entregar vaso y tapas que correspondan al patrón de sus laminas,
- dejar que el niño/niña descubra como puede hacer para que estos dos sean iguales

JUEGO # 5

ROMPECABEZAS

MATERIALES: rompecabezas

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Analizar las imágenes que tengan similitudes con un dibujo respectivo
- **NIVEL 2:** Mejorar la capacidad de observación y análisis , concentración y atención

Desarrollo de la actividad

- Eligir rompecabezas con objetos completos, como un círculo, cuadrado, triángulos, animales etc.
- recuerde entregar rompecabezas que tengas de cuatro a seis piezas que se desarmen con facilidad para volverlos a enviar
- aumente la cantidad de piezas e n la que su dificultad sea mayor según lo requieran los niños

EVIDENCIAS FOTOGRÁFICAS DE LAS ACTIVIDADES

JUEGOS DE CONTRUCCION





JUEGOS DE REGLAS

JUEGO # 6

CAMINOS DE VIENTO

MATERIALES: cinta en mascarar, bolas medianas de papel crepe, fichas de figuras

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Observar, reconocer y nombrar el cuadrado como figura geométrica
- **NIVEL 2:** Identificar las figuras geométricas tales como el cuadrado, círculo y triángulo

Desarrollo de la actividad

- Se le explica que el cuadrado es una figura geométrica que pueden encontrar en su entorno
- Pregúntele al niño que objetos cuadrados hay en el aula
- Pídale al niño que repase con el dedo índice superficies cuadradas que se encuentren a sus alcance
- Indíquele los pasos a seguir en el juego de los caminos del viento
- Explíquele en que consiste llevar su bolita de papel de color hasta la figura por el camino que le indica la cinta mascar
- Al llegar al final del camino encontrará un caja con una figura y deberá responder que figura le corresponde y si este es el cuadrado

JUEGO # 7

UNO, DOS, TRES AFUERA

MATERIALES: fichas y tarros

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Consolidar el uso de las nociones espaciales, adaptando el movimiento con los objetos a su alrededor
- **NIVEL 2:** Ser capaz de orientarse en el espacio en relación a uno mismo y su entorno

Desarrollo de la actividad

- .Entréguele el material didáctico al niño y haga que este juegue libremente
- Explíqueles los conceptos básicos de las nociones dentro-fuera realizando un juego en espacio libre (jugar con los aros saltando dentro y fuera de ella)
- Ingrese al espacio correspondiente a la actividad y entréguele de nuevo el material didáctico
- Dele instrucciones en los que los niños deben realizar con con las fichas indicándoles dentro y fuera.

JUEGO # 8

TELEFONO ROTO

MATERIALES: Nada

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Adquirir vocabulario nuevo
- **NIVEL 2:** Desarrollar las capacidades lingüísticas

Desarrollo de la actividad

- Colocar a los niños en dos filas, formando equipos, se les dice una palabra al oído al primer niño de cada fila
- Cada niño debe susurrar al oído del siguiente
- el último, dirá en voz alta lo que ha entendido
- ganara el equipo cuya palabra se parezca mas a la que se dijo inicialmente.

JUEGO # 9

JUEGO DE LAS ESCONDIDAS

MATERIALES: Nada

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Incentivar al niño a realizar el conteo del uno al diez
- **NIVEL 2:** Desarrollar su sentido de vigilia y alerta

Desarrollo de la actividad

- Decirles a los niños/niñas que la actividad se realizara al aire libre
- explicarles que el objetivo del juego es ocultarse sin ser descubierto, uno contara con los ojos tapados y los otros irán a esconderse
- Como una de las reglas del juego que se puede implementar para motivarlos es que al niño que encuentren de ultimas, este es el que contara para ir luego a buscar a sus compañeros

JUEGO # 10

JUEGO DEL PRISIONERO

MATERIALES: balón

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Ejercitar la motricidad gruesa y orientación espacial
- **NIVEL 2:** Ejercitar la motricidad gruesa y orientación espacial

Desarrollo de la actividad

- Los jugadores deben golpear con el balón a un jugador rival, (deben coger el balón con las manos)
- Puede realizar esta actividad dividiendo el grupo en dos, estos grupos podrán tener un nombre inventado por ellos y también deberán llevar el conteo de los puntos de juego ganados
- Tener una zona de ponchadas en un espacio en específico

JUEGO # 11

MIMOS INDIVIDUALES

MATERIALES: Laminas de oficios, deportes
animales

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Adquirir formas de expresión, relación y comunicación con el otro
- **NIVEL 2:** Reconocer acciones de los diferentes oficios, deportes y animales

Desarrollo de la actividad

- Hacer grupos de cinco o seis estudiantes
- darles una lamina a cada uno de los grupos
- Cada grupo deberá escoger a un niño/niña que represente el oficio este deberá representarlo con gestos al otro grupo
- el grupo que adivina el rol para adivinar ganara un punto

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DE LAS ACTIVIDADES

JUEGOS DE REGLAS





JUEGOS sensoriales

JUEGO # 12

MAGIA DEL PAPEL CELOFÁN

MATERIALES: papel celofán, animales, laminas de figuras

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Gozar de las creaciones artísticas en las que interfiere recreando su espacio
- **NIVEL 2:** Combinar colores, con elementos que lo llevan a relacionar su textura o sus formas

Desarrollo de la actividad

- Entregar un papel celofán a cada niño y pídale a los niños/niñas que explore el pape
- Entregarle al niño diferentes objetos los cuales el niño puede recrear diferentes situaciones con el objeto y el papel y descubrir que pasa cuando los pone debajo o encima del papel
- Luego hacer que los niños coloquen el papel celofan en sus ojos y nombren de que color ahora ven las cosas
- premie a los primeros niños que logren descubrir los colores secundarios

JUEGO # 13

JUGANDO CON BURBUJAS

MATERIALES: Espacio libre, burbujero, jabón adicional

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Rastrear burbujas visualmente y relacionar el espacio que se tiene con el otro
- **NIVEL 2:** Ejercer saltos y movimientos preciso para lograr un fin como explotar las burbujas

Desarrollo de la actividad

- Salir en un espacio amplio donde el niño y la niña pueda moverse libremente
- Hacer que el niño y la niña realicen el conteo de las burbujas que van explotando

JUEGO # 14

SABORES Y SIN SABORES

MATERIALES: Cuchara, alimentos

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Reconocer los sabores ácidos y dulces
- **NIVEL 2:** Desarrollar las papilas gustativas en las que identifica los sabores según su agrado

Desarrollo de la actividad

- Reconocer los sabores con el juego del alimento, Usar las papilas gustativas para poder acertar y ganar puntos
- Vendar los ojos de los niños con un pañuelo y hacer que pase uno a uno y conteste que alimento es? y si este es dulce, salado, ácido, picante etc.

JUEGO # 15

SINTIENDO LA PINTURA

MATERIALES: tapete, pintura, platos, agua

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Nombrar y reconocer sus colores preferidos
- **NIVEL 2:** Fomentar expresiones e interacciones con sus pares en los que logra respetar su turno

Desarrollo de la actividad

- Este día los niños llevaran ropa para untar de pintura
- Pedirles que se quiten los zapatos y medias
- hacer que los niños escojan los colores los cuales quieren pisar con sus manos y sus pies
- haga que el niño pase por los dos platos primero con sus manos y luego con sus pies por todo el tapete
- luego pídales que salgan a correr al rededor del parque hasta lograr que se le seque la pintura

JUEGO # 16

EL TAPETE SENSORIAL

MATERIALES: tapete y baldes

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Explorar diferentes texturas con sus pies
- **NIVEL 2:** Ampliar su coordinación, percepción táctil a través del tapete sensorial

Desarrollo de la actividad

- La actividad se realizara en la arenera, pídale que se quiten los zapatos y medias
- pídale que le ayuden a armar el tapete sensorial con arena donde cada uno de ellos ira echando un de arena sobre el tapete
- luego pídale que pasen uno a uno por el tapete (solo pasara el niños que este acostado mirando hacia el cielo descubriendo figuras en las nubes
- Cuando terminen de pasar todos pregúnteles que sintieron, si les agrado la sensación etc
- haga un nuevo tapete con los niños de pasto mojado
- y repita el mismo ejercicio

JUEGO # 17

HUELLAS Y MAS HUELLAS

MATERIALES: plantillas de los pies y manos de cartulina , cinta

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Desarrolla habilidades sociales y afectivas
- **NIVEL 2:** Desarrolla habilidades sociales y afectivas

Desarrollo de la actividad

- Ubicar las plantillas de los pies y manos sobre el piso
- Pídale a los niños que le ayuden a armarla
- Luego pase niño por niño y pídale que pase de acuerdo a lo que le pide la plantilla
- Que el pie y la mano concidan con el lado si este es derecho o izquierdo
- hágales preguntas en los que va aumentando su dificultad como
- Que pie esta apoyando? cuente cuantas manos a toado? pídale que repitan su nombre con una sola vocal etc.

JUEGO #18

DESCUBRIENDO CON MI MANOS

MATERIALES: Baldes, agua, animales plasticos

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Fortalecer la exploración y experimentación de forma natural
- **NIVEL 2:** Identificar que animales son acuáticos y que animales son terrestres

Desarrollo de la actividad

- Pídales a los niños que cojan un balde y salgan al parque
- aquí se les pedirá que cojan unos cuantos juguetes
- pregúnteles que pueden hacer con estos dos materiales y/o que harían con ellos
- Premie al primero que le responda que jugar con agua
- después de que lo adivinen, lleneles los baldes de agua
- deje que los niños jueguen libremente
- pase por cada uno de ellos y hágales preguntas de que animales viven en el agua ?

JUEGO #19

TEXTURAS Y SENTIRES

MATERIALES: Arcilla de colores, tablonos

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Fomentar su creatividad a partir de su imaginación
- **NIVEL 2:** Incentivar su creatividad a través de la motricidad fina teniendo mayor agilidad en sus manos

Desarrollo de la actividad

- Muéstreles el material, haga que los niños lo manipulen
- explíqueles que con ellos pueden crear cualquier objeto y/o muñeco y este no se les dañara por que su textura cambiara al dejarlo secar completamente
- pídales que cantilena la arcilla y realicen su obra de arte

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DE LAS ACTIVIDADES

JUEGOS SENSORIALES





JUEGOS MOTORES

JUEGO #20

JUEGO DE AROS

MATERIALES: aros, pelota de trapo, laminas:
conejo, rana, canguro

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Seguir instrucción básicas para interactuar en un juego guiado
- **NIVEL 2:** Saltar continuamente en un espacio determinado logrando realizar continuamente el ejercicio

Desarrollo de la actividad

- Ubicar los aros en el suelo
- En una bolsa colocar las laminas donde cada niño escogera una para realizar el salto correspondiente a el
- Realizar el ejemplo de como deben pasar los niños por los aros dependiendo el animal que les salga
- Pedirles que hagan dos filas unos de niñas y uno de niños
- pasar intercalado niño y luego niña para que realicen la actividad.

JUEGO #21

INHAO, EXHALO LA BOMBA

MATERIALES: Espacio amplio

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Manejo de ritmo para realizar ejercicios con su respiración
- **NIVEL 2:** Adquirir ritmo de respiración en lo que puede trabajar realizando actividades físicas y motrices

Desarrollo de la actividad

- Deberá sacar a los niños al parque
- Ubiquelos de manera que tengan espacio uno del otro
- Haga que el niño simule inflar y desinflar una bomba varias veces
- Cuando logre que todos o la mayoría hagan el ejercicio
- pídales que inhalen aire, y lentamente lo expulsen al tiempo que se encuentren sentado

JUEGO #22

CARRERAS DE OBSTACULOS

MATERIALES: pelotas, conos aros raquetas, chancha

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Lograr que el niño adquiera coordinación general
- **NIVEL 2:** Desarrollar las capacidades de adaptación, coordinación, velocidad y fuerza

Desarrollo de la actividad

- Realice un circuito con los materiales
- explíqueles a los niños que irán pasando por los obstáculos uno a uno para evitar incidentes
- cada niño obtendrá un premio al llegar al final
- haga que pasen de manera que ellos estén agachados gateando empujando la pelota
- Luego pídale que lo hagan de pie
- Aumente el grado de dificultad
- El niño podrá tener un intento si el maestro ve que le quedo difícil pasar la pelota

JUEGO #23

JUEGO DE EQUILIBRIO EN TRONCOS

MATERIALES: troncos de hiepo, espacio libre

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Realizar movimientos con objetos para estimular el sentido de equilibrio
- **NIVEL 2:** Aprender a mantenerse en una posición sin tambalearse en las que le ayudan a mantener un mejor equilibrio

Desarrollo de la actividad

- Indicar al niño que debe hacer con los troncos como:
- sentarse en el tronco
- apoyar su pecho en el tronco
- realizar pirámides uniendo todos los troncos
- incentivar al niño que se monte en el tronco por un tiempo determinado
- si este se cae deberá realizar una penitencia con el tronco como :
- colocárselo en la cabeza llevarlo en la espalda etc.

JUEGO #24

EL BAILE DEL CONEJO

MATERIALES: Música (la granja del zenón)

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Favorecer la coordinación teniendo en cuenta movimientos básicos y equilibrio
- **NIVEL 2:** Expresar diferentes ritmos por medio de la música

Desarrollo de la actividad

- Colocar la canción para que los niños identifique las acciones que deben realizar
- Pedirles a los niños como pueden bailar la canción
- Realizar la coreografía en grupos

JUEGO #25

VASOS EN PIRÁMIDE

MATERIALES: VASOS LASTICOS

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Construir una pirámide básica en la que el niño logre una mayor precisión en su motricidad fina
- **NIVEL 2:** Respetar el turno asignado realizando el conteo correspondiente al colocar el vaso en la pirámide grupal y/o individual

Desarrollo de la actividad

- Muestre el material a utilizar explicando la intención del juego, aquí se le realizara preguntas en las que el niño conteste que puede hacer con un material como este? es posible construir una pirámide? como es la pirámide? y que tan grande puede ser esta?
- A cada niño deberá intentar realizar la pirámide mínima de dos pisos e ir incrementando la dificultad de acuerdo a la habilidad de equilibrio que va adquiriendo
- Lleve al niño a realizar el conteo de cuantos vasos a colocado

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DE LAS ACTIVIDADES

JUEGOS MOTORES





JUEGOS DE IMITACIÓN

JUEGO #26

TÍTERES, CUENTO DE LAS FRUTAS

MATERIALES: Disfraz, cuento o temática para presentar el cuento de las frutas, títeres

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Distinguir diferentes tipos de lenguajes que los ayudan a captar mejor su atención
- **NIVEL 2:** Distinguir diferentes tipos de lenguajes según el personaje que manejen y fomentar el diálogo entre ellos

Desarrollo de la actividad

- Organice su stand donde aquí encuentra a la mano el material que necesite
- ubique las sillas en forma auditorio para que logre captar la atención de los estudiantes y lo puedan escuchar
- Inicie con saludo cordial y caluroso, tenga en cuenta un nombre agradable, explíqueles a los niños que viene a contarles
- Haga que los niños participen haciéndoles diferentes preguntas

JUEGO #27

CREO Y JUEGO CON MI PERSONAJE

MATERIALES: papel crepe, lana, cartulina, colbon,
marcador

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Crear personajes con materia de uso básico como lana y papel
- **NIVEL 2:** Desarrollar su motricidad fina logrando un nivel alto de creatividad

Desarrollo de la actividad

- Entregar el material en donde se indicara que debe hacer con cada uno
- el la cartulina deberá dibujar la cara de su personaje que a su vez puede que nombre le ira a colocar
- pegar el papel silueta y el papel crepe simulando que este es el pelo o el pelaje de su personaje
- La maestra deberá colocarle el palo de pincho
- hacer que los niños presente su personaje y jueguen con el

JUEGO #28

MATERIALES: Baldes, agua, animales plasticos

PROPÓSITO

- NIVEL 1: Fortalecer la exploración y experimentación de forma natural
- NIVEL 2: Fortalecer la exploración y experimentación de forma natural

Desarrollo de la actividad

Marcador de texto

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DE LAS ACTIVIDADES

JUEGOS DE IMITACIÓN





JUEGOS

Comunicativos

JUEGO #29

JUEGO DEL FONEMA "OSO"

MATERIALES: tablero, marcador de tablero, laminas de objetos, animales con palabras con la vocal O

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Lograr un aprendizaje significativo de las vocal O para los niños
- **NIVEL 2:** Fomentar el interés de encontrar la vocal O en palabras que lean de manera cotidiana

Desarrollo de la actividad

- Organizar los grupos por grupo
- Seleccionar el sonido específico y comenzar el juego
- Repetir: "en la barca llevo un cargamento de.. (tomates)
- El niño de la derecha continuara nombrando una palabra que tenga la vocal
- La maestra escribirá en el tablero las palabras que dirán los estudiantes en orden
- Los estudiantes luego pasaran uno a uno por turno a indicar que fonema encuentra en la palabra señalada y si esta es la vocal o

JUEGO # 31

TELÉFONO ROTO

MATERIALES: espacio libre

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Aumentar el vocabulario en el niño y niña
- **NIVEL 2:** Comprender el lenguaje de su par

Desarrollo de la actividad

- Ubicar a los niños en mesa redonda
- explicar de que se trata el juego y escoger una temática que pueda ir trabajando en otra dimensión, puede ser animales, números, fonemas etc.
- Recuerde que cuando el niño pierde deberá irse al final de la cola

JUEGO #32

LOS PESCADORES

MATERIALES: Juego de los pescadores, imanes, cartulina

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Adquirir motricidad fina para agarrar un objeto en particular a través del juego los pescadores.
- **NIVEL 2:** Clasificar por colores diferentes objetos desarrollando la habilidad viso-manual

Desarrollo de la actividad

- Explicar al niño como debe manejar el material de juego para que este no se dañe
- Darle al niño los pescados de colores y hacer que el niño juegue libremente con el
- Entréguele al niño una cartulina de color azul donde el crea que es su pecera y pueda iniciar con el juego
- Inicie el juego dándole pautas del juego
- Pídale al niño que coloque la cartulina en el suelo y encima los pescados
- Dele la oportunidad al niño para que pueda practicar su puntería pidiéndole que saque todos los pescados sin importar el orden y color
- Después de repetir la actividad pídale que saque por color, e incluso por cantidad dependiendo de como valla requiriendo la dificultad.

JUEGO #33

ENCUENTRO MI EDAD

MATERIALES: fichas (Números), tarros o recipiente

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Reconocer los números de acuerdo a su edades.
- **NIVEL 2:** Identificar el orden de los números del 1 a 10 reconociendo su edad

Desarrollo de la actividad

- Entregar las fichas a los niños e indiquele que debe hacer con ellos en los que se puede realizar diferentes dinámicas e indicaciones tales como :
- Agrupe en el tarro los números uno , luego el dos y así sucesivamente,
- Pídale que organice los número en orden del uno al diez

JUEGO #34

LEO, ESCUCHO Y APRENDO

MATERIALES: Cuento, hojas iris crepe, agua pincel, crayola

PROPÓSITO

- **NIVEL 1:** Crear una rutina donde el niño comparte un espacio como habito de lectura.
- **NIVEL 2:** Desarrollar la adquisición del lenguaje por medio de la lectura

Desarrollo de la actividad

- Ubicar a los niños y niñas en mesa redonda en el suelo y cantar una canción, luego de esto
- Leer un cuento mostrando las imágenes del cuento
- Haga preguntas de que vio, escucho y sucesos que pasaron en el cuento
- Pídales que se sienten en su puesto y entrégueles materia para realizar un dibujo del cuento
- Deberán explicar su dibujo en forma de teatrino, contando lo sucedido en el capítulo que tomo como preferencia
- Llevaran el dibujo a casa y lo repetirán en casa ,

EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS DE LAS ACTIVIDADES

JUEGOS COMUNICATIVOS



