

El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes
del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia



Paula Andrea Gutiérrez Muñoz

Jessica Del Carmen Gamboa Ortega

Leidy Beth Lemos Garrido

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Urabá (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

agosto de 2022

El juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del
grado 1^a del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia

Paula Andrea Gutiérrez Muñoz

Jessica Del Carmen Gamboa Ortega

Leidy Beth Lemos Garrido

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

Asesor(a)

Lina Marcela Bolívar García

Licenciada en Educación Preescolar y Especialista en Intervenciones Psicosociales

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Urabá (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

2022

Dedicatoria

Este trabajo es dedicado a Dios puesto que ha sido el creador de todas las cosas, el que me ha dado la fuerza y fortaleza para seguir a delante y continuar con mis metas cuando he estado a punto de caer, con todo mi amor y cariño a mi amado esposo Ariel Gutiérrez por su sacrificio y esfuerzo, por darme una carrera para nuestro futuro y por creer en mi capacidad aunque en ocasiones hemos tenido momentos difíciles pero sin embargo siempre ha estado ahí apoyándome y brindándome su comprensión su amor y cariño.

Es imposible no mencionar a luz de mis ojos, Thiago Gutiérrez Gamboa; mi hijo quien ha sido mi motivación e inspiración para poder superarme día tras día y así poder ofrécele un futuro mejor. También a mis padres, a mi abuela y demás familiares a quienes les debo toda mi vida, les agradezco el cariño y comprensión ya que me han sabido formar con buenos sentimientos, hábitos y valores, lo cual me ha ayudado a crecer como persona y salir adelante siempre buscando el mejor camino. Por ultimo a mis amigas, compañeras y colegas Paula Y Leidy, quienes sin esperar nada a cambio compartieron conmigo sus conocimientos, alegrías, tristezas y han sido mi bastón en momentos difíciles.

Jessica del Carmen Gamboa Ortega

Con muchas emociones y sentimientos encontrados quiero dedicarle este triunfo a Dios, ya que soy fiel creyente que sin él no somos nada y que es el único que nos puede guiar por el mejor camino, también a mis padres que fueron, son y seguirán siendo mi motivación para toda la vida, a mi pareja que de una u otra forma siempre me ha apoyado y no me ha dejado sola, y por ultimo a mis compañeras Jessica Gamboa y Leidy Lemos que en uno de mis momentos más duros y tristes y con ganas de desistir me dieron voz de aliento, me impulsaron a seguir adelante y a ver la vida de la mejor manera posible.

Paula Andrea Gutiérrez Muñoz

En primer lugar, Dios y luego a mi hermana Karen Nayith Lemos Garrido, que hoy me acompaña desde el cielo, en mi proceso siempre estuvo y deseaba que en algún momento de la vida Dios me permitiera crecer como persona, de tal manera que lograra superarme en compañía de Rosibet Lemos Garrido quien hoy puede gozar junto a mí, el esfuerzo, la luchas, las trasnochadas que solo Dios y cada una de las personas cercanas a mi proceso lo conocen, a ellos dedico y entrego mi logro.

Leidy Beth Lemos Garrido

Agradecimientos

Agradezco principalmente a Dios por permitirnos realizar este proyecto a bien de la comunidad educativa, también a mi padre Alberto y a mi madre Claudia y en especial a mi abuela Carmen quienes han sido siempre mi apoyo, brindándome su amor incondicional. A mis docentes María Trespalacios y Lina Bolívar por compartirme sus conocimientos ya que de esta manera pude concluir con éxito esta carrera profesional. Para finalizar a la *Corporación Universitaria Minuto De Dios* por abrirme las puertas y acogerme de una manera fraternal para poderme realizar como profesional, mujer y persona.

Jessica del Carmen Gamboa Ortega

Desde lo más profundo de mi corazón quiero expresar mis agradecimientos principalmente a Dios, nuestro señor dador de vida, como segundo a mi madre y a mi padre que fueron los proveedores de mis estudios y que de una u otra forma siempre me apoyaron y motivaron para no rendirme y llegar hasta donde estoy, y aunque ya no se encuentran a mi lado terrenalmente, los siento tan presente que puedo decir que me dan la fuerza para seguir adelante y cumplir mi sueño de ser una profesional, por ultimo a la *Corporación Universitaria Minuto De Dios*, a docentes y demás que han aportado en mi formación como profesional y persona.

Paula Andrea Gutiérrez Muñoz

Expreso mi agradecimiento en primer lugar a Dios, quien me regalo las fuerzas para llegar hasta este momento, seguidamente a mi madre Cenith Garrido Mendoza quien ha sido mi apoyo fundamental dentro de mi proceso, mi padre Carlos Enrique Lemos Mena que desde el cielo sigue siendo luz en mi vida, mi sobrino James Denilson y demás sobrinos que cada día me inspiran a seguir hacia delante, mis hermanos; Deimer Lemos, Rosibet Lemos, Jaider Lemos, Yessica Arroyo; por el afecto y el amor que

siempre me brindan en medio de la distancia. Sin embargo, como no agradecerle a Dios por mi hermana Karen Nayith Lemos garrido y Zamir Lemos que hoy por cosas de la vida no están conmigo para compartir junto este triunfo pero que desde el cielo me cuidan.

También, a la profesora María Elena Córdoba, por su apoyo a través de este tiempo y animo durante el camino, especialmente a Mercedes Gómez, que se mantuvo ahí transmitiéndome fuerzas en medio de cada oración, los consejos que recibía cada que era necesario, mi amiga Claudia Mosquera, en los momento que tuviste la posibilidad de apoyarme en medio de mis luchas, las guías, las correcciones en los momentos que necesitaba de ti, y esa pequeña parte de mi familia que hoy no menciono dentro de estas línea pero saben que contribuyeron a mi crecimiento personal y profesional, gracias.. Lo hemos logrado.

Leidy Beth Lemos Garrido

Contenido

Resumen	1
Introducción.....	3
Capítulo I	5
1 Definición del problema.....	5
1.1 Descripción del problema	5
1.2 Formulación del problema.....	8
1.3 Justificación.....	9
1.4 Objetivos	10
1.4.1 Objetivo general.....	11
1.4.2 Objetivos específicos	11
Capítulo II	12
2. Marco referencial.....	12
2.1 Antecedentes o estados del arte.	12
CAPITULO III	37
3. Diseño metodológico	37
3.1. Enfoque	38
3.2. Diseño	39
3.3. Alcance	40
3.4. Población.....	41
3.5. Muestra.....	44
3.6. <i>Técnicas e instrumentos de recolección de información</i>	45
3.7. Procesamiento de la información	49
CAPÍTULO IV	56
4. Resultados y Discusión.....	56
4.1. Triangulación y análisis de la información	56
5.1. Conclusiones	61
5.2. Recomendaciones.....	64
Referencias.....	67
Anexo	

Listado de Tablas

Tabla 1 Población educativa.....	43
Tabla 2 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información. Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.....	46
Tabla 3. <i>Ficha de Observación</i>	51
Tabla 4. <i>Matriz de recurrencias y frecuencias.</i>	55

Lista de figuras

Figura 1 Mapa de ubicación de la población.....	44
Figura 2 Infraestructura de la población.....	44

Lista de anexos

Anexo 1 Consentimiento informado.....	72
Anexo 2 Ficha de observacion	73
Anexo 3 Guia de entrevista	¡Error! Marcador no definido.

Resumen

El presente proyecto, retoma la importancia del juego como mediador de los procesos de aprendizaje en la infancia partiendo desde la inquietud de las investigadoras quienes trazaron su ruta de investigación desde la siguiente inquietud: ¿Cómo implementar el juego como estrategia pedagógica para mejorar el rendimiento académico en el grado 1ª del Colegio Adventista del municipio de Turbo Antioquia?, teniendo en cuenta las diversas perspectivas teóricas que fundamentan dicha estrategia y que al interior de este documento se estarán abordando. No obstante, se establece como objetivo de la investigación Implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego como herramienta didáctica, que ayuda a mejorar el rendimiento académico de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia. Siendo este un aporte para obtener mejores resultados académicos; esto se abordó a través de una investigación cualitativa.

Es por ello, que dentro de la metodología se hizo necesario utilizar técnicas e instrumentos como la entrevista y la observación en la recolección de los datos por ser más confiable en esta clase de trabajo dada las características de heterogeneidad presentadas en la población objeto de estudio.

Donde se pudo determinar, que ante estas condiciones la orientación pedagógica que el grupo recibe en la actualidad no es la más adecuada porque adolece de acciones metodológicas que no corresponde por lo requerido para la formación y los intereses de los estudiantes.

Por lo tanto, se evidencia la necesidad de diseñar nuevas estrategias acorde con las exigencias del grado 1ª, partiendo que de ello depende cada uno de los procesos de enseñanza y aprendizaje que se experimentan en el aula, al potenciar dichos aspectos se puede garantizar a largo plazo que los docentes puedan tener su dominio a través del tiempo y por ende le permita actuar en contexto y hacer frente a situaciones problemáticas.

Palabras clave: Juego, estrategia, proceso de aprendizaje.

Abstract

In this project, we seek to answer the question: How can the game be implemented as a pedagogical strategy to improve academic performance in the 1st grade of the Adventist College of the municipality of Turbo Antioquia? And for this, it is established as a general objective to implement pedagogical strategies through games as a didactic tool to strengthen and improve meaningful learning in 1st grade students of the Adventist College of the municipality of Turbo Antioquia, this being a contribution to obtain better academic results; through qualitative research.

That is why, within the methodology, it became necessary to use techniques and instruments such as interviews and observation in data collection, since they are more reliable in this kind of work given the characteristics of heterogeneity presented in the population under study.

Consequently, it was possible to determine that under these conditions the pedagogical orientation that the group currently receives is not the most appropriate because it suffers from methodological actions that do not correspond to what is required for the training of students.

Therefore, the need to design new strategies in accordance with the demands of the 1st grade is evident, assuming that each of the teaching and learning processes experienced in the classroom depends on it, by enhancing these aspects it can be guaranteed in the long run. term that teachers can have their domain over time and therefore allow them to act in context and deal with problematic situations.

Keywords: Play, strategy, learning process

Introducción

El presente documento presenta el proceso de investigación etnográfica, participativa, desde el enfoque cualitativo que se llevó a cabo con los estudiantes del grado 1^a del Colegio Adventista en el municipio de Turbo Antioquia. Adicional a esto se presenta todo el contexto poblacional, teórico, conceptual que soporta la importancia de la implementación del juego como estrategia o mediador del aprendizaje y a su vez los diferentes elementos que este involucra como los materiales, el espacio y el ambiente de aprendizaje para los niños y niñas de la institución.

Partiendo de algunas concepciones conceptuales vistas a lo largo de la formación académica se logra visibilizar que el juego es la primera actividad creativa del ser humano, en la que la están involucrada una serie de habilidades que demuestran todas sus potencialidades hacia las diferentes tareas que hacen parte de su vida cotidiana.

En este sentido, nuestro objetivo es implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego como herramienta didáctica para fortalecer y mejorar el aprendizaje en los estudiantes del grado 1^a del Colegio Adventista en el municipio de Turbo Antioquia. Es lógico pensar que mediante la actividad del juego el niño puede aprender más rápido porque hace parte de su mundo, por tanto, el juego es una actividad inherente a su aprendizaje en el proceso enseñanza – aprendizaje, el docente debe estar conectado con el fantástico mundo de los niños entendiendo que él no es un adulto pequeño por esta razón, debe estar en la capacidad de transportarse hasta ese mundo.

Este proyecto fue diseñado con la intención de dar respuesta a la necesidad latente en esta población de estudiantes quienes anhelan de manera permanente seguir aprendiendo dentro de ese fantástico mundo que viven. En este orden de ideas, existe la clara intención de diseñar una serie de estrategias lúdicas recreativas que se puedan articular con el proceso de enseñanza – aprendizaje

reorientándolas con las actividades rectoras (el juego, exploración del medio, arte y la literatura) de este grupo de acuerdo a sus edades, necesidades e intereses.

Se decidió seleccionar el método cualitativo para este proyecto, debido a la necesidad evidenciada en el grupo 1ª, a través del diagnóstico realizado. Cuyo aspecto más relevante se centró en la falta de implementación de estrategias pedagógicas para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. Debido a la falta de homogeneidad del grupo en cuanto a edades, necesidades especiales, ritmos de aprendizajes y estrato sociales.

En cuanto a las limitantes encontradas para desarrollar este proyecto sobresalen: El cambio climático debido a que se ven afectados por las diferentes lluvias e inundaciones en los espacios estipulado para desarrollar las actividades y no es posible llevar a cabo lo propuesto, también el orden social ocasionado y la alternancia académica por no cumplir el horario estipulado, dinámicas propias institucionales, reuniones y entrega de actividades propuestas para ser ejecutadas con los niños.

Finalmente se contempla dentro del documento la presentación de las herramientas para la recolección de la información, los hallazgos, recomendaciones y conclusiones a la luz de la ruta ejecutada en el grupo, destacando las evidencias de lo que se realizó con el grupo beneficiado.

Capítulo I

1 Definición del problema

1.1 Descripción del problema

Procurando contextualizar a los lectores de este proyecto frente a algunos asuntos del territorio en que se desarrolla la investigación y que dan lugar a identificar como esto puede aportar a algunas situaciones al interior de las instituciones educativas y que se ven reflejadas en el rendimiento académico de los estudiantes se presenta al municipio de Turbo, Antioquia. Este un distrito especial portuario el cual se encuentra ubicado en la zona del Urabá antioqueño. Demográficamente está habitado, por 124.552 habitantes; en el casco urbano por 48.787 habitantes, en la zona rural por 75.765 habitantes. Con un nivel de alfabetización del 81,0% (Censo Poblacional, Dane , 2005). De igual forma, según las cifras presentadas por el DANE del censo el 2005, la composición étnica está distribuida así: Negros 77 %, mestizos y blancos 21 % e indígenas 2%.

Esta población, se dedica a actividades económicas como: el turismo, la producción agrícola, la exportación de plátano y banano y a la comercialización de productos y servicios. Su población presenta un alto porcentaje de familia monoparentales donde uno de los cónyuges es el responsable de las necesidades del hogar, y se caracterizan por ser familias extensas.

La comunidad Turbeña presenta ciertas características sociales, culturales, peculiares entre las que sobresalen la tendencia folclórica, ruidosa y alegre, por lo que se percibe una baja cultura por la lectura y la escritura, ya que gran parte de los hogares los jóvenes y niños dedican su tiempo libre en actividades como: el deporte, la música y el baile.

Partiendo de este contexto, como estudiantes del programa de Licenciatura en Educación Infantil de la Corporación Universitaria Minuto de Dios sede Urabá, y orientadas a desarrollar las

prácticas de profundización III, dentro del ciclo de formación se dio inicio a este escenario de aprendizaje a partir del mes de septiembre del 2021 en el Colegio Adventista del Municipio de Turbo y se nos asignó el grado 1ª bajo dirección de la docente Arlys Contreras en la jornada de la mañana.

Partiendo de las orientaciones de la docente a cargo se asignaron las siguientes funciones al inicio de esta práctica: observación de las clases, acompañamiento en las actividades académicas, aseo y organización del aula, organización de la biblioteca.

Para el año 2022, se nos asignaron otro tipo de actividades bajo la dirección de la docente Yajaira Gutiérrez entre ellas: orientación pedagógica de las clases siguiendo todos sus partes, oración y saludo, desarrollo de la clase, preparación de material didáctico, evaluación de los temas vistos en cada asignatura, revisión de talleres, entre otros.

Desde la perspectiva pedagógica, y el haber interactuado con los procesos académicos del grupo 1ª del Colegio Adventista del municipio de Turbo Antioquia, se lograron identificar algunas falencias, que se plasmaron en el diagnóstico realizado, cuyo aspecto más relevante se centró en la falta de implementación de estrategias pedagógicas para fortalecer el proceso de enseñanza – aprendizaje de los estudiantes. También la falta de homogeneidad en el grupo en cuanto a edades, algunos estudiantes con dificultades de aprendizaje, ritmos y estilos de aprendizaje y porque no estrato socio económico también tenía una influencia marcada en asuntos comportamentales o de interacción grupal.

Así mismo, se logró identificar que algunas de las actividades que realiza la maestra en clase correspondían a actividades memorísticas, enfocadas en que los estudiantes aprendan tal cual lo que está escrito en los libros y no se permitía aprender por medio de la exploración y construcción de conocimientos a partir de experiencias a través de actividades lúdicas que motivaran e incentivaran a los estudiantes a conocer y reconocer lo que hay a su alrededor permitiéndole la relación con el entorno y lo que esto implica social y académicamente.

Esta situación generaba en el grupo desinterés, desmotivación, desconcentración, falta de participación de los niños y niñas, algunos de ellos bajo rendimiento ya que no se tenía en cuenta sus habilidades y otros estilos de aprendizaje. En consecuencia, en el grado 1^a de esta institución educativa se evidencia una práctica sistemática propias de la escuela tradicional.

Lo que llevo a las estudiantes a proponer otras formas y estrategias para mejorar dicha situación al interior del grupo, sugiriendo desde los lineamientos del ministerio de educación nacional y el aporte de algunos pedagogos que toman el “juego” como el principal elemento para romper con los métodos tradicionalistas como metodología y modelo de enseñanza.

En este sentido, encontramos los siguientes referentes teóricos, en este caso, Calero 2003, Habla 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” (p-45). como lo indica este autor y pese a que han surgido actualizaciones curriculares y nuevos paradigmas en la educación que invitan al maestro a dinamizar y gestionar el conocimiento a través de métodos y estrategias didácticas que dan mayor relevancia al estudiante en el proceso de aprendizaje aun en el contexto académico encontramos docentes que aun sus prácticas pedagógicas están arraigadas al tradicionalismo, conductismo y al maestro que es único en conocimiento y el que tienen la última palabra.

No obstante, tanto en la escuela como en el hogar y pese a los adelantos modernos, todavía se logran evidenciar prácticas vergonzosas que no permiten que los niños y niñas tengan una mayor participación en su proceso de desarrollo y aprendizaje. Y esto nos lleva a recordar como desde la escuela tradicionalista se asume a los niños en los procesos de en la enseñanza, sometiéndoles a la rigidez escolar, la obediencia ciega, la a criticidad, la pasividad y la ausencia de iniciativa. Este

tradicionalismo es logocéntrico y 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).

En este orden de ideas, como indica Carvajal (1993) entre las funciones importantes del docente está manifestar actitudes positivas hacia su trabajo en aspectos tales como el estudio y el gusto por la ciencia, el fomento de una educación dinámica que incluya las realidades del contexto y que se centra en las literacidades humanas para fomentar el alcance de las competencias y aprendizajes de los estudiantes.

Por lo tanto concluimos que para promover un aprendizaje significativo no basta con orientar y guiar la enseñanza a partir de las habilidades intelectuales, el nivel de competencia, los conocimientos previos de los estudiantes, sus estilos de aprendizaje o hábitos de estudio, sino que también es necesario promover la construcción del conocimiento conjunto en el aula, además de considerar el pensamiento o representaciones de los profesores, se hace inevitable considerar las expectativas, motivaciones e intereses de los estudiantes. Es por esto que al no estarse implementando este tipo de actividades en el grupo de primero ha generado mayores dificultades en el rendimiento académico de los estudiantes y que nos lleva desde la responsabilidad que nos corresponde como profesionales en formación a proporcionarle a la institución desde la investigación participativa hecha en el grupo el sustento para priorizar al juego como mediador de aprendizaje.

1.2 Formulación del problema

Partiendo del planteamiento del problema, las necesidades generales del grupo y las reflexiones hechas como practicantes se generaron diversas inquietudes que invitaron a formular la siguiente pregunta:

¿Cómo implementar el juego como estrategia pedagógica orientada para mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del grado 1^a del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia?

1.3 Justificación

Después de realizar una observación participante e interacción con todo el contexto institucional del Colegio Adventista de Turbo Antioquia, en el grado 1^a, se pudo determinar que las actividades pedagógicas que se vienen orientando no están siendo articuladas con nuevas estrategias como elemento sustancial y motivador para los procesos de enseñanza – aprendizaje, Por tanto, es pertinente realizar un proyecto que responda a las necesidades de motivación y de actitudes positivas de los niños frente al trabajo académico.

Además, se considera relevante tener en consideración que las estrategias de aprendizaje no solo entrenan la capacidad de aprender y resolver problemas, sino que esto en sí mismo implica el desarrollo intelectual del estudiante, la potencialización de sus habilidades, entendiéndose estas como estructuras flexibles y susceptibles de ser modificadas e incrementadas y que a nivel social le pueden permitir a los niños y niñas una interacción en sociedad con mayor fluidez y apropiación.

La importancia de este proyecto radica en retomar y resaltar que en la dinámica educativa se encuentra una cantidad de estrategias didácticas, lúdicas, participativas para trabajar en el aula que permite a los alumnos hallar la manera de aprender nuevos conceptos o fortalecer los ya obtenidos, de una manera fácil y porque no, divertida.

Por otro lado, se tiene en cuenta que la evaluación constante de las estrategias que se emplean con los estudiantes, también proporciona información para generar acciones de mejora en la práctica docente y que aportan para determinar qué estrategia es más efectiva de acuerdo a la población con que se trabaja. Es por ello, que dentro de esta serie de estrategias *el juego* toma especial relevancia dentro del presente proyecto, para ser promovido en las diferentes áreas del conocimiento.

En este orden de ideas, la población beneficiaria en primer lugar serán los alumnos del grado 1^a del Colegio Adventista del municipio Turbo, a su vez toda la comunidad educativa en general quienes a través de estas implementaciones metodológicas tendrán la oportunidad de interactuar de una manera más asertiva dándole posible respuesta a cada una de las diferentes necesidades que presenta cada individuo de acuerdo a sus ritmos de aprendizajes.

De ante mano, se podrá garantizar que con el desarrollo de este tipo de estrategias metodológicas la población de objeto de estudio del grado 1^a podrán avanzar en el desarrollo de su formación social, psicomotora y académica.

Como lo afirma, Moreno 2002, como se citó en Leyva (2011):

Los niños y niñas desde que nacen están expuesto a un ambiente social, por lo cual, cada una de sus habilidades y facultades deben potenciarse, por tanto dentro del ámbito escolar el juego ayuda en la construcción constante de su identidad dentro de un grupo social al cual pertenecen; es válido mencionar que cuando los niños se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral. (p.12)

Dando validez a la necesidad de la propuesta que surge como escenario de la sistematización de esta experiencia investigativa en el aula.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Implementar estrategias pedagógicas centradas en el juego como herramienta didáctica, orientado al mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia.

1.4.2 Objetivos específicos

- Identificar las falencias metodológicas en el proceso de enseñanza – aprendizaje en los niños del grado 1ª del Colegio Adventista del municipio de Turbo Antioquia.
- Diseñar estrategias pedagógicas centradas en el juego como elemento primordial para el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia.
- Supervisar los resultados obtenidos a partir de la implementación de las nuevas estrategias pedagógicas en el grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia.

Capítulo II

2. Marco referencial

El ser humano en su formación y desarrollo tanto en el aspecto somático como en lo social y psicológico necesita de la actividad física y en este caso del juego como algo inherente a su propia naturaleza. Sin el juego el niño o niña no será capaz de crecer y desarrollar con plenitud sus etapas de acuerdo al ciclo vital en que se encuentre, por esta y otras razones el juego se convierte en un medio de ejercitación, promoción de la disciplina, el desarrollo corporal, los auto esquemas y el dinamismo; que se suma a la enseñanza y aprendizaje y que desde las perspectivas y aportes teóricos de diferentes autores son relevantes y deben reconocerse a partir de los antecedentes o estados del arte para esta investigación:

2.1 Antecedentes o estados del arte.

- ***Antecedentes internacionales***

Baquiáx (2014) realizó una investigación enfocada en la realidad sobre la ***“implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego”*** realizada en Guatemala, el cual presentaba como objetivo general; implementar actividades lúdicas como recurso didáctico pedagógico a través de la estrategia el *Baúl del Juego*, dentro de la cual se afirma que, la importancia que tiene el juego en la etapa inicial del niño es muy trascendental para garantizar los procesos de formación como un instrumento imprescindible para el desarrollo de sus capacidades. En este trabajo se utilizó un enfoque cualitativo mediante la investigación acción con instrumentos documentales y de observación directa.

Es así entonces como este proyecto afianza sus ideas y contenidos desde el aspecto epistemológico en los siguientes fundamentos teóricos:

Dirección General de Equidad y Desarrollo 2005, citó en Baquiáx, 2014, p.2) define la actividad lúdica como:

Un paquete didáctico que en determinado sentido va acompañar al juego en dicho proceso metodológico que se ejecute, buscando desde un sentido amplio apoyar el desarrollo de las capacidades, habilidades, actitudes y conocimientos de las niñas y los niños según su etapa de crecimiento y con perspectiva de género en el aspecto físico, social y psicológico, para fortalecer su condición y calidad de vida, su proceso de socialización y crecer en un ambiente de participación para identificar, asimilar y ejercer sus derechos, todo esto mediante el juego. (p.2)

En esta misma línea, (García y Llull, como se citó en Baquiax, 2014, p.2) hablan acerca de lo siguiente:

Indican que, las utilidades de las actividades lúdicas son consideradas como uno de los recursos más adecuados en los proyectos educativos dirigidos a la primera infancia por diversas razones: porque así lo han definido numerosas teorías y corrientes pedagógicas; porque existe una amplia experiencia previa que ha demostrado el éxito de los métodos lúdicos en los procesos de aprendizajes. Algunos autores hablan incluso de la necesidad de favorecer una pedagogía lúdica en las aulas que permita la creación de un clima positivo y motivador, caracterizado por actividades que despierten la imaginación. (p.2)

En concordancia, se puede decir que el aula es uno de los ambientes más privilegiados en los que el niño puede desarrollarse, por lo que se vuelve indispensable, que los docentes de aula posean gran creatividad para hacer que los contenidos vistos en las aulas sean llamativos fomentando un aprendizaje permanente en el niño, aquel que coadyuve a despertar diversas facultades en este como la capacidad de explorar, crear entre otros aspectos.

Ahora en cuanto a los resultados, se cumplieron de manera satisfactoria ya que dicho Baúl ya existe incorporados con diversos materiales educativos, en el área de inicial de dicho centro, el cual enriquece la labor docente partiendo de que el juego es una acción movilizadora del conocimiento.

Por último, en cuanto a los hallazgos se identificó que el juego dentro del aula de clase se convirtió en un medio trascendental para enseñar con sentido llevando al niño a crear y por ende asimilar cada uno de los conocimientos.

Se suma a esta investigación los aportes brindados por diversos escritos como se menciona a continuación en la investigación ***“El juego como estrategia pedagógica para mejorar el proceso de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa “Santa Rosa de Lima” - Yanacancha – Pasco”*** el cual , plantea un objetivo general orientado en determinar los efectos juego como estrategia pedagógica en el mejoramiento de los procesos de atención y concentración de los niños de 5 años de la Institución Educativa "Santa Rosa de Lima" –Yanacancha Pasco citados por Arias y Huaynate (2021) llegando a concluir por medio de procesos de rastreo de información e investigación que los efectos del juego como estrategia pedagógica en el mejoramiento de la atención y concentración de los niños de 5 años tienen efectos importantes para el desarrollo de sus habilidades físicas, sociales y de aprendizajes. Para su desarrollo se empleó un enfoque cualitativo con una metodología mixta de investigación acción, con la técnica de observación directa y documental.

Finalmente se puede decir que al implementar el juego como estrategia pedagógica son muchos los aspectos que se pueden mejorar con relación al proceso de aprendizaje de los niños, coadyuvando a potenciar la concentración, la atención y demás aspectos que hacen que este se desenvuelva de manera idónea dentro de su contexto social.

Para afianzar los contenidos en esta investigación, desde el aspecto epistemológico se tomaron como base los siguientes fundamentos teóricos:

Aroca Barrios. (2014) como se citó en Arias y Huaynate (2021) centraron su investigación en la identificación de aspectos concernientes a "La lúdica como estrategia para mejorar los procesos de atención en los niños de grado primero del colegio americano de Ibagué" (p. 17).

En el anterior proyecto, se esbozan aspectos sumamente significativos los cuales parten de un proceso de investigación previo que cobija actores del plantel educativo como lo son, los docentes y directivos docentes quienes direccionan el accionar desde lo que se fundamenta principalmente en el proyecto educativo institucional, donde se concentran aspectos importantes desde el modelo pedagógico, el currículo y todo aquello que debe trascender en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los infantes dentro del aula de clase y que generan bases sólidas para contribuir de forma constante y significativa a la calidad en educación; que es lo que se espera dentro de cada uno de los ambientes educacionales.

Este proyecto además de enfocarse en el juego dentro de las aulas de clase, entendiendo la trascendencia de los padres, cuidadores o adultos cercanos como actores participantes y veedores de este proceso, manifiesta como la lúdica y demás medios didácticos si son aplicados no solo en la escuela si no también dentro del entorno familia pueden rendir excelentes frutos.

Aportando también a este escenario de construcción del conocimiento, se vincula la tesis sobre ***“El Juego Y Su Influencia En El Aprendizaje En Estudiantes De 5 Años De La I.E.I. N° 584- Marangani, Canchis-Cusco”*** realizado por (Tuni et. al 2017) se pretende resaltar la importancia que tiene el juego libre en el aprendizaje del educando del nivel inicial de esta institución. Para tal efecto, se utilizó un enfoque cualitativo; Con un tipo de investigación descriptivo - explicativo a través de la técnica de observación directa y documental.

Se llegó a concluir que, el juego libre brinda espacio a los niños y niñas de 5 años de edad para poner en práctica sus habilidades sociales, destrezas de organización, como también mejora los niveles de comunicación entre los participantes.

Para sustentar los contenidos y la hipótesis de esta investigación el autor se soporta en las bases epistemológicas a través de los referentes teóricos siguientes:

El juego es un concepto muy difícil de definir quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Sin embargo, podemos decir que es una actividad espontánea y placentera en la cual el niño recrea y transforma la realidad, trayendo su experiencia interna y haciéndola dialogar con el mundo exterior en el cual participa. Schiller (2002), nos dice que "el hombre es realmente hombre cuando juega". El juego es algo innato en la persona, todos los hombres vienen capacitados para jugar como parte de un proceso de crecimiento y evolución" (p. 22)

La Real Academia de la Lengua Española define al juego como "la acción de jugar", la cual al mismo tiempo se encuentra definida como "hacer algo con alegría"; es decir, el juego es una acción que produce alegría en la persona que lo realiza.

Por consiguiente, (Ortega, como se citó en Arias y Huaynate 2021, p.25) nos dice que:

El juego infantil constituye una plataforma de encuentro de los actores con el mundo, con los otros y consigo mismo y que por ello, es una ocasión de aprendizaje y de comunicación. El niño, al jugar, va tener una relación con las otras personas que le permitirá crear redes marcadas por la espontaneidad y dará una dinámica de comunicación coherente. Por lo tanto, cuando el niño juega va aprender, ya que va a comunicarse y crear lazos con las demás personas que integran su mundo, a la vez, va a poder fortalecer su lenguaje debido a que tendrá que comunicar sus pensamientos e ideas (p.25)

Entonces, el juego es una actividad esencial en el ser humano pues le permite explorar y conocer de manera significativa el mundo que lo rodea pues permite que el niño socialice y tenga contacto con diferentes aspectos que rodean el medio, haciendo en un sentido amplio que pueda desarrollar la

imaginación y demás procesos que le permiten actuar en el medio y hacer frente a situación problema que se le presentan.

(Garvey, como se citó en Tuni, 2017, p.9)

Describe el juego como algo placentero y divertido, es un disfrute de medios, es espontáneo y voluntario, implica cierta participación activa por parte del jugador, y guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego como la creatividad, la solución de problemas, el aprendizaje del lenguaje y otros fenómenos cognoscitivos y también sociales. Por lo tanto, el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos. Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido. (p.9)

- ***Antecedentes Nacional***

En esta dirección el trabajo titulado “***el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizajes en el nivel preescolar***”, realizado por María del Pilar Medina en la ciudad de Ibagué – Tolima (2015). Presenta en su escrito como 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”. En este escrito los investigadores determinan los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo con estrategias pedagógicas apoyadas en el juego buscan identificar los escasos de actividades motivadoras para el aprendizaje de los niños. Para ello se utilizaron la técnica de observación directa con un enfoque cualitativo.

Ahora en cuanto al juego se habla en Ospina M (2015, p.25) se dice lo siguiente:

Abordar el tema del juego como estrategia fundamental para lograr la motivación en las aulas de clase de la educación inicial y su incidencia en el desarrollo del niño y la niña constituye para el pedagogo infantil un asunto inherente a su labor educativa, pues de su conocimiento y manejo adecuado en el aula depende en gran medida, alcanzar objetivos fundamentales para el desarrollo futuro de los educandos menores de siete años. (p.25)

Son varios los autores, especialmente en el campo de la psicología y la pedagogía, que sustentan el juego como herramienta para la motivación y el aprendizaje, considerándolo como un factor determinante para lograr el desarrollo de los niños y niñas ya sea en los procesos de socialización, cognitivo y en general de su formación integral. Por ello, se abordarán los principales aspectos que se consideraron como principios conceptuales y teóricos del proyecto de investigación, desde las respectivas perspectivas y sustentos que lo fundamentan.

En esta misma línea, dentro de la investigación en mención, 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.

En cuanto a 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.

Desde esta misma perspectiva, el trabajo de investigación realizado por Arévalo y Carreazo Torres , realizado en la ciudad de Cartagena en el año (2016) titulado ***El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballo***, el cual parte del objetivo general direccionado en identificar como el juego en sectores influye en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de cinco años de la I.E Marangani, Canchis- Cusco.

Ahora bien, desde una perspectiva amplia dentro de esta investigación se sostiene que se debe planear con anticipación las actividades metodológicas direccionada a lograr objetivos propuestos; teniendo en cuenta que los diferentes tipos de juego favorecen distintas áreas de desarrollo en los niños, del mismo modo, se dice el juego permite que el niño exprese sus deseos, intereses e inquietudes a través de su interacción social con otros niños o con los adultos.

Los materiales que utiliza en esta actividad son los juguetes que vienen a ser todos los objetos que permiten que el niño explore y se entretenga captando su atención para la manipulación, exploración y manejo repetido.

Desde otra perspectiva, (Según Villarroel Jorge, como se citó en, Tuni, 2017, p.11)

El modelo Cognoscitivo o Cognitivo explica el aprendizaje en función de las experiencias, información, impresiones, actitudes e ideas de una persona y la forma como esta las integra, organiza y reorganiza. Es decir, el aprendizaje es un cambio permanente de los conocimientos, debido la reorganización de las experiencias pasadas cuanto a la información nueva que se va adquiriendo. Cuando una persona aprende sus esquemas mentales sus reacciones emotivas y motoras entran en juego para captar un conocimiento, procesarlo y asimilarlo. El conocimiento no es una mera copia figurativa de lo real, es una elaboración subjetiva que desemboca en la adquisición de representaciones mentales"(p.11)

Así mismo, la investigación realizada por Ana María Leyva Garzón en la ciudad de Bogotá en el (2011) sobre ***el juego como estrategia didáctica en la educación infantil*** donde el objetivo general estaba enfocado en caracterizar el juego como estrategia didáctica que facilita los procesos de aprendizajes en los niños y niñas de la educación infantil, lo cual permitió abordar diversas perspectivas del juego para dar respuesta a la pregunta directriz, que caracterizan al juego como estrategia didáctica en la educación infantil y del mismo modo comprender las prácticas de enseñanza de los docentes en la educación infantil y entender el juego como una herramienta educativa que el docente debería utilizar en las prácticas educativas para lograr en los niños procesos de aprendizajes significativos que contribuyan a su formación como seres humanos.

Dentro de esta investigación se sustenta que por medio del juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además, es un “factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, al abrir diálogos entre individuos de orígenes lingüísticos o culturales distintos” (Organización de las Naciones Unidas para la Educación UNESCO, como se citó en Leyva, 2011, p.25)

En cuanto a las conclusiones, se pudo comprender cómo el juego es entendido por los docentes, y cómo estas definiciones se relacionan con la teoría, cuando se menciona que es; una actividad libre y espontánea, por la que el niño y la niña pueden aprender y a su vez conocer el mundo que los rodea sin ser juzgados por nada ni por nadie.

- ***Antecedentes local***

En el proyecto de investigación ***“la incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 De noviembre Municipio De Turbo”***, realizado por Manyoma et al, (2016) en Turbo Antioquia cuyo

contenido se expresa que su intención es analizar la incidencia que tiene el juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Para ello se usó la línea de investigación mixta, con un enfoque cualitativo y cuantitativo, a través del método investigación acción.

En consecuencia, se concluyó que el juego es fundamental en todos los aspectos de la vida y la niña ya que ellos lo practican desde que nacen, por ello es importante que en el salón de clase se fortalezcan aún más los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la implementación de la lúdica.

Esta investigación empleó la metodología cualitativa con el método investigación acción el cual responde a los problemas sociales, debido a que el juego es un proceso social que involucra a diferentes personajes con una misma finalidad.

Las bases epistemológicas de esta investigación están sustentadas en los siguientes fundamentos teóricos:

Es importante reconocer que el juego ya existe desde muchos años atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute, toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones.

Ahora, desde la perspectiva de (Torres, como se citó en Manyoma et al. 2016, p.20) y que, además, se citó en Lomelli, en el 1999) define el juego de la siguiente forma:

Acciones propias de los niños y ya que pueden expresar por medio de ellos tanto los conocimientos que adquieren como las travesuras como normalmente se le llaman y con el paso del tiempo en la historia el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquirir conocimientos. Incidencia del juego

como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero. (p.20)

En consecuencia, desde el trabajo investigación ***“Influencia del juego, el arte y la literatura en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los y las estudiantes del grado de transición de la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama Valderrama de Turbo”***, realizado por Agudelo et al. (2016) en Turbo, se hace un el reconocimiento de la influencia que tiene el juego, el arte y la literatura en los procesos de enseñanza y aprendizaje y como este es de gran beneficio en la educación. Para materializar esta investigación se utilizó un enfoque cualitativo mediante la investigación acción con la técnica de la observación directa y documental.

En consecuencia, se determinó que los y las estudiantes del grado transición se interesan más por aprender cuando se utiliza el juego y la literatura representativa recreada que cuando se utilizan otros medios didácticos.

Para afianzar los contenidos de este trabajo desde el aspecto epistemológico se tomaron los siguientes fundamentos teóricos:

(Cadavid, como se citó en Agudelo, 2016, p.27) investigaron aspectos concernientes al juego exponiendo así que es un vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectora, estimulando y mejorar las competencias lectoras de niños con dificultades en los procesos de aprendizaje dentro del aula pues estimula la capacidad de crear y del mismo modo de poner su imaginación a volar. (p.27)

Tras dicho proceso, dentro de la investigación se obtuvieron resultados que ponen en evidencia una tendencia a la mejoría en los niños que participaron de esta adaptación del programa Niños sin Fronteras. El desempeño tiende a mejorar en cada momento de la evaluación con rendimientos que son estadísticamente significativos para cada momento. Se encontraron diferencias significativas en siete de las nueve medidas realizadas a los niños.

Como se esperaba, el desempeño de los niños en las pruebas de lectura aumenta con el tiempo. Por otra parte, destaca que los niños también mejoraron en su razonamiento perceptual, velocidad de procesamiento y rendimiento cognoscitivo general.

Continuando con los antecedentes que preceden esta investigación se retomó la investigación: ***“Influencia del juego, el arte y la literatura en desarrollo del proceso de aprendizaje de las y los estudiantes del grado (1°) de la Institución Educativa Gonzalo Mejía del Municipio de Turbo”*** realizado por Pérez et al. (2016) invita al docente a comprometerse realizando actividades didácticas que inciten a la reflexión sobre la constante necesidad de implementar estrategias articuladas con el juego, el arte y la literatura en el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

Para efecto de su desarrollo, se empleó un enfoque cualitativo a través del método investigación acción y utilizando la técnica de observación directa y documental.

Se logró determinar la importancia de articular de manera sistemática el juego, el arte y la literatura como mecanismo que contribuye en el desarrollo de los procesos de aprendizaje en los estudiantes.

Para afianzar el propósito y contenido de la investigación desde el aspecto epistemológico, se tomaron bases en los siguientes fundamentos teóricos:

(Colombia aprende, como citó en Martínez y Moreno, 2016, p.20) habla acerca de lo siguiente: El juego, la exploración del medio, las expresiones artísticas y la literatura se constituyen en las actividades rectoras que hacen parte de la vida cotidiana de las niñas y los niños y, en esta medida, puede decirse que forman parte de los contenidos de la educación inicial. (p.20)

No obstante, desde las investigaciones retomadas y en especial la anteriormente mencionada se puede precisar que el entorno educativo es un espacio en el que se vive intensamente la primera infancia porque allí las niñas y los niños juegan, se acercan y disfrutan de la literatura, exploran el medio y descubren diversas expresiones artísticas; dicho esto se puede deducir entonces que desde todos los

aspectos estas herramientas buscan trabajar la educación desde las diversas necesidades de los niños y niñas enfocándose en potenciar sus habilidades de diversas formas.

2.2 Marco teórico

Toda investigación se nutre a través de unos fundamentos teóricos, que deben pasar los filtros epistemológicos y como evidencia estar relacionadas con los principios científicos. El conocimiento científico no es absoluto la misma ciencia exige que la busca del conocimiento debe ser permanente. Por ello se hace necesario abordar este trabajo de investigación tomando como referente una serie de fundamentos teóricos que a continuación se relacionan:

- ***Concepciones sobre infancia***

Como no es posible hablar de una única concepción de infancia sino de varias, y donde las infancias están ligadas por las distintas posiciones en la estructura de poder social, político y económico, se abordará la conceptualización de la infancia desde una perspectiva sociocultural, donde se entiende la pluralidad y el contexto cultural, distanciándose de un concepto biológico, vista como una etapa en la vida del individuo por la cual es necesario pasar y cuyo fin lo determina cierta edad.

De este modo, se entienden las infancias, en plural, como “una cristalización de estructuras y procesos sociales que dan lugar a la construcción de un ser social singular” (Pérez, 2004, p.150).

En palabras de Jaramillo (2007):

Se entiende por primera Infancia el periodo de la vida, de crecimiento y desarrollo comprendido desde la gestación hasta los 7 años aproximadamente y que se caracteriza por la rapidez de los cambios que ocurren. Esta primera etapa es decisiva en el desarrollo, pues de ella va a depender toda la evolución posterior del niño en las dimensiones motora, lenguaje, cognitiva y socio afectivo, entre otras (p.110)

En este contexto, (Jaramillo, como se citó en Puertos Santos, 2002, p.108) establece que:

En los 354 - 430 hasta el siglo IV se concibe al niño como dependiente e indefenso (los niños son un estorbo, los niños son un yugo). Durante el siglo XV en la concepción de infancia se observa cómo “los niños son malos de nacimiento. Luego, en el siglo XV, el niño se concibe como algo indefenso y es por ello por lo que se debe tener al cuidado de alguien y se define el niño como propiedad. Para el siglo XVI ya la concepción de niño es de un ser humano pero inacabado: el niño como adulto pequeño. En los siglos XVI y XVII se le reconoce con una condición innata de bondad e inocencia y se le reconoce infante como un ángel, el niño como bondad innata. Y en el siglo XVIII se le da la categoría de infante, pero con la condición de que aún le falta para ser alguien; es el infante como ser primitivo. (p. 108)

En esta misma línea, Bustelo, (2011). sustenta que la infancia no puede quedar reducida al desarrollo de una subjetividad individual: el niño o la niña singular (...) Como lo he anticipado, una tesis central de nuestro análisis es la definición de la infancia como una categoría social, colocándola en el juego de relaciones sociales que se constituyen históricamente con los adultos. (p. 139).

- ***Concepciones sobre el juego***

El juego es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y aprehender la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven. (Gallardo et. al 2018, p.11)

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

A través del juego, el niño comprende y construye su propia realidad social y cultural la cual se da a través de la exploración, interpretación y representación del mundo.

Además, el autor Huizinga en el año 1978, realiza una caracterización del juego como:

Una actividad libre, desinteresada, circunscrita a límites de espacio y tiempo, regulada por reglas y orden específico, que además es incierta ya que no se puede determinar el resultado, con un alto grado de motivación intrínseca, y generadora de tensión en el jugador” (Contreras Ampuero & Venturo Huanes, s.f.), resaltando así su importancia e implicancia en las esferas de desarrollo social y cultural. (p.2)

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

- ***El juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje***

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

El aprendizaje no tiene por qué ser aburrido, al contrario, debe ser algo que vaya de la mano con el juego y la diversión para generar mayor impacto en la memoria del niño.

En este sentido, el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje es importante porque:

- Acelera los procesos de aprendizaje.
- Construye la capacidad lúdica y de creatividad.

- Fomenta la imaginación.
- Propicia la integración entre los niños.
- Genera placer (diversión, espontaneidad, sociabilización) en el niño.

El desarrollo del juego, como estrategia didáctica, permite que los alumnos puedan construir sus propios conocimientos a través de la experimentación, exploración, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los alumnos un aprendizaje que sea realmente significativo. De esta manera, se abre un abanico de posibilidades para la creación y/o desarrollo de juegos didácticos (Contreras Ampuero & Venturo Huanes, s.f. p.3).

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

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

El juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano, ya que contribuye de forma relevante al desarrollo físico, cognitivo, afectivo, social y moral de niños. El juego potencia el desarrollo psicomotor, la motivación y las emociones, desarrolla la imaginación y la creatividad, favorece el lenguaje, la comunicación y la socialización, promueve la interacción con los demás, facilita la

cooperación en actividades conjuntas entre iguales, fomenta el desenvolvimiento de los sentimientos sociales, incrementa la atención y la memoria, despierta la curiosidad.

- ***La importancia del juego en el proceso de aprendizaje***

En diversas investigaciones se puede reconocer aspectos concernientes a la importancia del juego identificando que este se vuelve importante porque sirve para facilitar el aprendizaje, pero es válido aclarar que se logra siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora.

Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional - individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad.

En este orden, Minerva 2002, sustenta que el juego tomado como estrategia de aprendizaje no solo le permite al estudiante resolver sus conflictos internos y enfrentar las situaciones posteriores, con decisión, con pie firme, siempre y cuando el facilitador haya recorrido junto con él ese camino, puesto que el aprendizaje conducido por medios tradicionales, con una gran obsolescencia y desconocimiento de los aportes tecnológicos y didácticos, tiende a perder vigencia. (p.7)

Asimismo, Mariotti Cruz & Santos Da (2021) Los juguetes, juegos y juegos son reconocidos por muchos educadores y otros profesionales involucrados en la educación como un factor importante en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la educación de la primera infancia, ya que las actividades lúdicas promueven la oportunidad de desencadenar el desarrollo del niño. Jugando, el niño inventa, descubre, aprende, experimenta y refina habilidades. (p.2)

- ***El proceso de aprendizaje en la infancia***

El aprendizaje ha sido estudiado a lo largo del tiempo y más aún sobre la forma como este se constituye en los individuos, desde esta perspectiva se parte en definirlo, como “proceso en el que los seres humanos cambian sus ideas, acciones, comportamiento y actitudes” (Papalia, 1998, p.5) como se cita en (Zapata y Restrepo 2013,) que influye directamente en el desarrollo, el cual a su vez es condición y posibilidad del aprendizaje; se establece por tanto una estrecha reciprocidad entre aprendizaje y desarrollo. Coherente con lo anterior, para el caso de la investigación asumimos el aprendizaje como un proceso permanente de cambios que se manifiestan en la historia personal–social del sujeto, siendo por tanto un proceso activo, propio, de construcción y reconstrucción de conocimientos, a los que se asigna un sentido vital, y que generan nuevos aprendizajes y potencian desarrollos.

Ahora, es preciso mencionar que desde diversas teorías el aprendizaje es definido teniendo en cuenta diferentes aspectos, sean sociales, culturales, ambientales, biológicos etc., coadyuvando así a comprender el entramado tan grande que existe ante esta facultad.

De acuerdo con las ideas Vygotskianas-, todo aprendizaje tiene su historia previa, puesto que el conocimiento se construye de forma social, es decir, entre personas que interactúan. La importancia del aprendizaje no radica en la edad del niño o niña para aprender, sino más bien en el nivel de desarrollo potencial que este tiene.

En esta misma línea Zapata y Restrepo (2013) manifiestan que hay que tener en cuenta que la gran capacidad de aprendizaje del niño o niña en edades más tempranas está determinada fundamentalmente por dos características importantes: su plasticidad neuronal y el intenso desarrollo de sus órganos sensoriales. (p.7)

2.3 Marco legal

Partiendo de los diferentes referentes legales que rigen el sistema educativo nacional y desde las orientaciones que han sido construidas para brindar una ruta desde la normativa y en especial desde la defensa de los derechos de los niños y niñas en cuanto a el derecho a la educación, la investigación retoma algunos documentos legales que se expresan a continuación:

La ley general de educación en marcada en el decreto ley 115 de 1994 señala las normas generales para regular el servicio público de la educación que cumple una función social acorde con las necesidades e interese de las personas, de la familia y de la sociedad en general. Dándole prioridad a la educación como un servicio público con responsabilidad administrativa y fiscal del estado.

En este orden, se exponen artículos extraídos de Función pública Decreto 490 de 2016:

Artículo 2º

Servicio Educativo. El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

Artículo 3º

Prestación del Servicio Educativo. Modificado por el art.1, Ley 1650 de 2013. El servicio educativo será prestado en las instituciones educativas del Estado. Igualmente, los particulares podrán fundar establecimientos educativos en las condiciones que para su creación y gestión establezcan las normas pertinentes y la reglamentación del Gobierno Nacional.

De la misma manera el servicio educativo podrá prestarse en instituciones educativas de carácter comunitario, solidarios, cooperativo o sin ánimo de lucro. Ver Decreto Nacional 1203 de 1996

Decreto Nacional 2253 de 1995 Regulan tarifas, matrículas, pensiones y cobros periódicos, Ver la Sentencia de la Corte Constitucional SU-624 de 1999, Ver el Decreto Nacional 2216 de 2003.

Artículo 4º

Calidad y cubrimiento del servicio. Corresponde al Estado, a la sociedad y a la familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

El Estado deberá atender en forma permanente los factores que favorecen la calidad y el mejoramiento de la educación; especialmente velará por la cualificación y formación de los educadores, la promoción docente, los recursos y métodos educativos, la innovación e investigación educativa, la orientación educativa y profesional, la inspección y evaluación del proceso educativo. Ver Decreto Nacional 907 de 1996 Suprema inspección y vigilancia.

Artículo 5º

Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respecto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación.
4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios.

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber.

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país, como fundamento de la unidad nacional y de su identidad.

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artísticas en sus diferentes manifestaciones.

8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe.

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de la vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país.

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

A partir de la sanción y publicación del decreto 1290 del 2009 se dictaron nuevas normas para crear nuevo régimen dentro de la carrera profesional docente y se aplicaron nuevas formas para la evaluación docente:

Decreta: Capítulo I, Objeto, aplicación y alcance.

Artículo 4

Función docente. La función docente es aquella de carácter profesional que implica la realización directa de los procesos sistemáticos de enseñanza - aprendizaje, lo cual incluye el diagnóstico, la planificación, la ejecución y la evaluación de los mismos procesos y sus resultados, y de

otras actividades educativas dentro del marco del proyecto educativo institucional de los establecimientos educativos. La función docente, además de la asignación académica, comprende también las actividades curriculares no lectivas, el servicio de orientación estudiantil, la atención a la comunidad, en especial de los padres de familia de los educandos; las actividades de actualización y perfeccionamiento pedagógico; las actividades de planeación y evaluación institucional; otras actividades formativas, culturales y deportivas, contempladas en el proyecto educativo institucional; y las actividades de dirección, planeación, coordinación, evaluación, administración y programación relacionadas directamente con el proceso educativo. Las personas que ejercen la función docente se denominan genéricamente educadores, y son docentes y directivos docentes.

Artículo 5

Docentes. Las personas que desarrollan labores académicas directa y personalmente con los alumnos de los establecimientos educativos en su proceso enseñanza aprendizaje se denominan docentes. Estos también son responsables de las actividades curriculares no lectivas complementarias de la función docente de aula, entendidas como administración del proceso educativo, preparación de su tarea académica, investigación de asuntos pedagógicos, evaluación, calificación, planeación, disciplina y formación de los alumnos, reuniones de profesores, dirección de grupo, actividades formativas, culturales y deportivas, atención a los padres de familia y acudientes, servicio de orientación estudiantil y actividades vinculadas con organismos o instituciones del sector que incidan directa o indirectamente en la educación.

Capítulo 3: Decreto 490 de 2016(marzo 28)

Provisión de cargos del Sistema Especial de Carrera Docente

Artículo 2.4.6.3.3. Tipos de cargos docentes. Los cargos docentes son de dos tipos: docentes de aula y docentes líderes de apoyo, así, citado en (suin-juriscal 2016.):

1. Docentes de aula: Son los docentes con asignación académica, la cual desarrollan a través de asignaturas y actividades curriculares en áreas obligatorias o fundamentales y optativas definidas en el plan de estudios. Igualmente son responsables de las demás actividades curriculares complementarias que le sean asignadas por el rector o director rural, en el marco del proyecto educativo institucional del establecimiento educativo. (P.1)

Los cargos de docentes de aula serán ejercidos por:

- a) Docentes del grado de preescolar;
- b) Docentes de grado de primaria;
- c) Docentes de cada una de las áreas de conocimiento de que tratan los artículos 23 y 31 de la Ley 115 de 1994.

Para el área de educación artística, habrá docentes de aula para las especialidades que se determinen en la convocatoria al respectivo concurso de méritos para el ingreso al servicio educativo estatal, de acuerdo con los planes de estudio y el proyecto educativo de las instituciones educativas oficiales.

Para el nivel de educación media técnica, los cargos de docentes de aula corresponderán a la especialidad de este nivel de formación, según lo determinado en el proyecto educativo institucional de las respectivas instituciones educativas.

La asignación académica y la jornada laboral de los docentes de aula serán las establecidas en los artículos 2.4.3.2.1 y 2.4.3.3.3 del presente decreto.

2. Docentes líderes de apoyo: Son los docentes que desarrollan su actividad académica a través de proyectos pedagógicos y otras actividades de apoyo para la formación integral de los estudiantes, relacionadas con la orientación y convivencia escolar: el fortalecimiento de competencias matemáticas, comunicativas y científicas; las áreas transversales de enseñanza obligatoria; el uso como espacio pedagógico del bibliobanco de textos, las bibliotecas y el material educativo para desarrollar proyectos

de oralidad, escritura y lectura; el desarrollo de proyectos de mejoramiento de la calidad educativa; la aplicación de modelos pedagógicos flexibles para la prestación del servicio educativo; y las necesidades que surjan de la puesta en marcha de los planes de estudio y los proyectos educativos institucionales. Igualmente, son responsables de las demás actividades curriculares complementarias que les sean asignadas por el rector o director rural en el marco del proyecto educativo institucional del establecimiento educativo.

La ejecución de los proyectos pedagógicos y de las otras actividades académicas de apoyo que formulen los docentes líderes de apoyo será desarrollada durante la jornada escolar de los estudiantes y de acuerdo con la asignación académica y los horarios que defina el rector o director rural del establecimiento educativo.

La jornada laboral de los docentes líderes de apoyo será igual a la establecida en el párrafo 2° del artículo 2.4.3.3.3 del presente decreto.

Parágrafo 1°. Para los cargos de docentes de aula y líderes de apoyo de qué trata este artículo, el Ministerio de Educación Nacional establecerá el manual de funciones, requisitos y competencias previsto en el artículo 2.4.6.3.8 del presente decreto.

Parágrafo 2°. Los títulos que acrediten los aspirantes a cargos docentes para el cumplimiento de los requisitos de estudio que ordena el artículo 116 de la Ley 115 de 1994, modificado por el artículo 1° de la Ley 1297 de 2009, deben haber sido expedidos por una institución prestadora del servicio educativo legalmente habilitada para ello.

Para participar en el concurso de méritos que se convoque para la provisión del cargo respectivo, los títulos de educación superior obtenidos en el extranjero deben estar debidamente convalidados ante el Ministerio de Educación Nacional.

Actividades rectoras

Díaz et, al 2021, expresa que las actividades rectoras se definen como dinámicas innatas en los niños y las niñas que fortalecen habilidades y aprendizajes entre este grupo poblacional. De este modo, ellos y ellas aprenden a través del arte, el juego, la literatura y la exploración del medio, es por esto que se tienen como un medio facilitador para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje y la potenciación de habilidades (Ministerio de Educación Nacional. 2009). (p.28)

A través de estas actividades, los niños y niñas desarrollan habilidades, aprenden y se obtienen experiencias significativas para su desarrollo personal y social. A partir de esto, es importante generar la implementación de cada una de las actividades rectoras para contribuir en cada uno de los aspectos anteriormente mencionados y así ser una parte fundamental en el desarrollo personal de cada niño y niña generando bases importantes para su futuro.

Dentro de dichas actividades se encuentran:

El arte, lenguaje artístico, expresión dramática, el juego, el juego de construcción, la literatura, poesía, exploración del medio, recursos didácticos, innovación, creatividad, población migrante en educación, hospitalización educativa, competencia comunicativa.

CAPITULO III

3. Diseño metodológico

El presente proyecto está inscrito dentro de la línea de investigación en Educación, Transformación Social e Innovadora estipulada desde la Corporación Universitaria Minuto de Dios y se desarrollará con la sublínea educación para las Infancia, mediante un tipo de investigación de tipo formativo siendo definida por Cerda, como se citó en Espinoza, 2020, p.4) como parte de un proceso de preparación teórica, metodológica, y técnica para la investigación, o sea formación de recursos humanos para la investigación. (p.4).

Del mismo modo, se refiere a la investigación como herramienta del proceso enseñanza aprendizaje, es decir su finalidad es difundir información existente y favorecer que el estudiante la incorpore como conocimiento aprendizaje.

Dentro de la complejidad de los procesos de investigación en el campo educativo existen diversas teorías y corrientes que con sus valiosos aportes pueden apuntar hacia la necesidad requerida en un contexto educativo determinado. La investigación formativa también puede denominarse la enseñanza a través de la investigación, o enseñar usando el método de investigación. En este sentido, la investigación formativa tiene dos características adicionales fundamentales: es una investigación dirigida y orientada por un profesor, como parte de su función docente y los agentes investigadores no son profesionales de la investigación, sino sujetos en formación. (Espinoza 2020, p.5)

Y desde este contexto, se permito orientar el actuar investigativo que surge desde el proceso de formación como estudiantes de licenciatura a través de las prácticas, los cursos de investigación y otros escenarios formativos que poco a poco aportaron para la consolidación de este producto.

3.1. Enfoque

Dentro de este proyecto de investigación enfocado en el juego como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado 1^º del Colegio Adventista en el municipio de Turbo Antioquia, se implementará como enfoque metodológico el cualitativo siendo definido por Hernández (2014) como:

Un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural, esto se debe a que en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías en detrimento del empleo de un instrumento de medición predeterminado. (p.7)

En este enfoque las variables no se definen con la finalidad de manipularse experimentalmente, y esto indica que se analiza una realidad subjetiva además de tener una investigación sin potencial de réplica y sin fundamentos estadísticos.

En esta misma línea, este enfoque se caracteriza también por la no completa conceptualización de las preguntas de investigación y por la no reducción a números de las conclusiones sustraídas de los datos, además busca sobre todo la dispersión de la información en contraste con el enfoque cuantitativo que busca delimitarla. Con el enfoque cualitativo se tiene una gran amplitud de ideas e interpretaciones que enriquecen el fin de la investigación.

Desde esta perspectiva, el enfoque cualitativo permite por medio del dialogo y el acercamiento con los actores foco de investigación conocer que aspectos movilizan el actuar en el aula y como a partir de allí se efectúan los procesos de enseñanza y aprendizaje; los cuales llevan al sujeto a formarse y adquirir información verdaderamente significativa por medio de esta metodología se podrá ahondar en como el juego puede ser regulador de experiencias significativas y como esto se ve reflejado en cada una de las acciones que suscitan dentro de dicho contexto.

3.2. Diseño

Teniendo en cuenta, que dentro de este proceso de investigación nos apoyaremos del enfoque cualitativo, el diseño acorde y mediante el cual se pueden generar hallazgos significativos es el etnográfico, teniendo en cuenta que este es muy amplio puesto que permite conocer de cerca a la población, interactuar con ella, conocer sus aspiraciones, inquietudes, las formas como viven como se relacionan y través de ello como construyen el conocimiento aspecto trascendental en este camino o donde se pretende fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje por medio del juego como herramienta movilizadora este diseño de carácter etnográfico coadyuva al contacto directo dentro del aula, conocer a los estudiantes, que piensan estos, como conciben la forma de enseñanza de sus docentes que aspectos los movilizan aprender y que los motiva, información que genera bases sólidas para saber de qué manera enfocar los métodos y procesos en el aula.

Ahora desde una perspectiva teórica, apoyada desde la visión de Martínez (2005): se puede decir que:

El enfoque etnográfico se apoya en la convicción de que las tradiciones, roles, valores y normas del ambiente en que se vive se van internalizando poco a poco y generan regularidades que pueden explicar la conducta individual y de grupo en forma adecuada. En efecto, los miembros de un grupo étnico, cultural o situacional comparten una estructura lógica o de razonamiento que, por lo general, no es explícita, pero que se manifiesta en diferentes aspectos de su vida. (p.2)

Esto se logra al comparar o relacionar las investigaciones particulares de diferentes autores. La intención básica de toda investigación etnográfica es naturalista, es decir, trata de comprender las realidades actuales, entidades sociales y percepciones humanas, así como existen y se presentan en sí mismas, sin intrusión alguna o contaminación de medidas formales o problemas preconcebidos.

La etnografía como bien se ha dicho en párrafos anteriores, permite conocer particularidades y en este caso desde lo educativo, permite vislumbrar de manera precisa que practicas están siendo acordes y beneficiosas para lograr que los educandos dentro del aula adquieran aprendizajes significativos que le permitan actuar en contexto y hacer frente a las necesidades presentes y futuras, además permitirá vislumbrar sus fortalezas en la práctica socioeducativa.

3.3. Alcance

Por medio de este proyecto de investigación, se pretende visibilizar el juego, como aquella estrategia didáctica por medio de la cual, se puede lograr dentro del aula de clases aprendizajes con sentido, aquellos que le permitan al niño concebir el conocimiento como algo llamativo, que moviliza su creatividad e ingenio, del mismo modo se busca que dentro de las aulas de clase específicamente en el Colegio Adventista de Turbo, asimilen esta estrategia como una de las más factibles para obtener resultados promisorios dentro del aula de clases, llevando a los docentes a innovar y construir estrategias que permeen cada uno de los escenarios de vida donde el niño se desenvuelve.

Esta investigación es de tipo descriptiva, partiendo de que esta se efectúa cuando se desea describir, en todos sus componentes principales, una realidad, además se encarga de puntualizar las características de la población que está estudiando.

Para, (Mario Tamayo y Tamayo, como se citó, en Guevara, 2020, p.28) se define la investigación científica como registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente. (p.8)

No obstante, con esta investigación se pretende indagar sobre referentes teóricos que brindan estrategias asociadas al juego y que sería de gran ayuda y relevancia dentro de las aulas de clase, logrando así que día a día se avance en la forma de enseñar y transmitir el conocimiento, según María

Montessori (1907), el juego viene siendo una forma de aprendizaje que une la mente, el cuerpo y el espíritu por tanto se debe tener en cuenta e instaurar dentro de las aulas de clase.

En esta investigación, se realiza una descripción de las formas en cómo piensa, conviven y se devuelven los actores involucrados dentro de los ambientes educacionales, se muestra un alcance de tipo descriptivo, pues permite caracterizar de forma amplia la población estudiada, lo que trasciende en medio de ella y como a lo largo del tiempo y proceso sortean diversas situaciones que se presentan, esta además, permite tener presente los acontecimientos, características y cualidades que manifiestan los niños en su proceso de aprendizaje, y a su vez, poder analizar las estrategias y metodologías que implementa la maestra en el aula para enseñarle a los estudiantes, conociendo si las mismas son acertadas o carecen de fundamentos didácticos que hacen que los menores no adquieran un conocimiento que permanezca a lo largo del tiempo.

3.4. Población

Este proceso de investigación se efectúa en el distrito especial portuario y logístico de Turbo, un distrito que presenta gran diversidad de culturas por la cantidad de personas que producto al desplazamiento han emigrado a este territorio asentándose en las cabeceras de este hermoso distrito, Turbo Antioquia cuenta con una población global de 124.552, los cuales enfocan sus labores, en la pesca la agricultura, la docencia entre otros.

Esta territorio, a nivel de educación cuenta con 12 instituciones educativas en el casco urbano, entre ellas el colegio adventista de Turbo quien es el foco de este proceso de investigación siendo este de carácter privado cuya población estudiantil es de un total de 494 estudiantes, entre los cuales se encuentra el grado 1, donde se efectúa todo este proceso de análisis y recolección de información, este grupo está conformado por 29 estudiantes cuyas edades oscilan entre los 5 y 6 años, distribuidos entre 11 niños y 18 niñas.

Esta Institución educativa está ubicada específicamente en el Barrio Fondo Obrero, sector Estadio, uno de los lugares más emblemáticos de este distrito, a nivel socio económico, las familias pertenecen a los estratos 2, 3, 4, considerándose familias acomodadas con un nivel económico medio, en cuanto a sus creencias religiosas profesan mucho la fe, siendo este el pilar en sus enseñanzas.

En esta línea, posee la misión de formar ciudadanos altamente capacitados para desenvolverse en cada uno de los ambientes en los que están inmersos, además de eso, busca formar personas con creencias cristianas, donde prime el amor a Dios y al prójimo, al igual que el respeto a quienes los rodean y a ellos mismos, fundamentando su estadía en la tierra en el servicio.

En correlación, su misión se fundamenta en ofrecer a esta sociedad Turbeña en el 2022, una educación de calidad, que sirva como ejemplo no solo a nivel académico si no también humano, enfatizando en la construcción de valores éticos y morales.

En otro orden, esta institución cuenta con un área administrativa, académica y el área de bienestar estudiantil, conformado por una psicóloga, un practicante y un instructor de deporte, cuenta con alrededor de 10 docentes distribuidos en las diferentes áreas del conocimiento, formados tecnológica y profesionalmente en áreas asociadas a la educación, es válido mencionar que los profesionales que integran este centro educativo, hacen parte de las diferentes congregaciones adventistas con las que cuenta el municipio Turbo Antioquia.

Filosofía de la educación cristiana ASD.

El fundamento ideológico del Colegio Adventista de Turbo este cimentado en la filosofía de la educación cristiana ASD. Este importante documento ha sido elaborado por la Oficina de Educación de la Conferencia General de los Adventistas del Séptimo Día y da sentido a todo el Sistema Educativo que tiene la Iglesia alrededor del mundo.

Principios que orientan la acción educativa

Como principio pedagógico fundamental se destaca el amor, pues “Dios es amor” (1 Juan 4:8). Todo otro principio confluye en el amor a Dios y el amor al prójimo. White señala: “El amor, base de la creación y de la redención, es el fundamento de la verdadera educación”. En el Colegio Adventista de Turbo se cree que “cada ser humano, no importa quien sea, esconde dentro de sí, un mundo de posibilidades, las cuales lo tornan potencialmente educable. Es urgente llegar a estos seres humanos a través de la pedagogía universal del amor, la cual es aplicable indistintamente a todas las personas, las razas, las etnias y las ideologías.

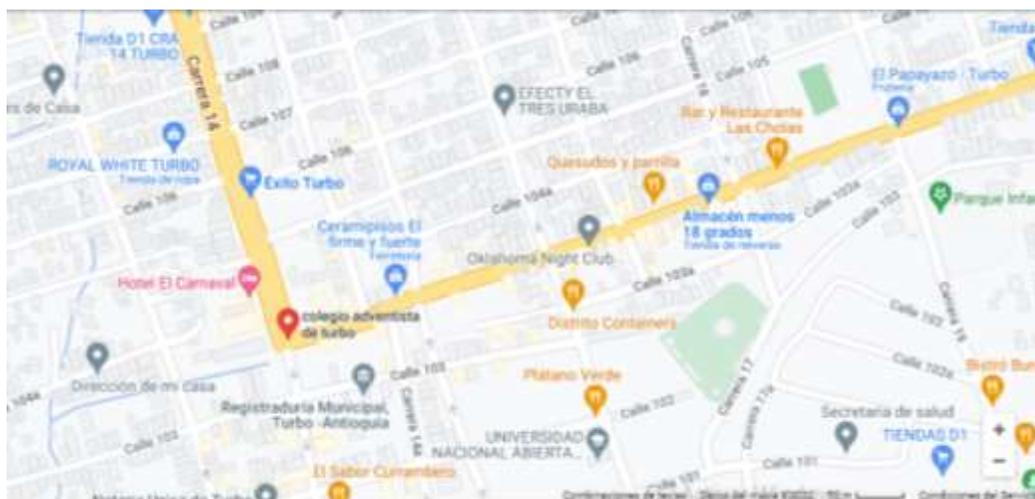
El Colegio Adventista de Turbo, fomenta en su comunidad académica, la vivencia de valores derivados de las Sagradas Escrituras. Destacándose la excelencia, la integridad, la honradez, la responsabilidad, el servicio y la individualidad en el pensar y en la acción. Busca que, como resultado de su quehacer educativo, docentes y discentes desarrollen un carácter bondadoso, expresado en la vivencia de valores construidos sobre principios cristianos, desde una perspectiva educativa integral que los habilite para el servicio a Dios y a sus semejantes.

Tabla 1. Población educativa

Categorías	Cantidad
Directivos	2
Administrativos	1
Docentes	18
Estudiantes	494
Total	515

Fuente.Tabla con descripción de muestra la población dentro del contexto educativo de la institución Adventista de Turbo. 2022

Figura 1 Mapa de la ubicación de la población.



Fuente: Ubicación poblacional en el mapa de la cabecera municipal Turbo, mediante la cuenta Google Mapa. 2022

Figura 2 Infraestructura de la poblacional.



Fuente: ubicación de la población objeto de la investigación, exactamente el colegio Adventista de Turbo Antioquia. 2022

3.5. Muestra

La muestra seleccionada para esta propuesta de investigación se basa en las características de la población. En este caso son niños que se encuentran en las primeras etapas de la edad escolar y por

tanto su proceso de enseñanza debe ser más dinámico para lograr que de manera directa puedan adquirir un conocimiento de forma divertida que no vean en un término amplio la enseñanza como un proceso tedioso y que genera estrés en los niños en esas edades y en el grado de estudio.

Ahora bien, es preciso mencionar que se efectuara una muestra no probabilística definiéndose esta según Otzen y Manterola (2017) como:

Una técnica de muestreo donde las muestras se recogen en un proceso que no brinda a todos los individuos de la población iguales oportunidades de ser seleccionados, la muestra no probabilística no es un producto de un proceso de selección aleatoria. Los sujetos en una muestra no probabilística generalmente son seleccionados por conveniencia, en función de su accesibilidad o a criterio personal e intencional del investigador. (p.2)

Habiendo expresado lo anterior de 494 alumnos con los que cuenta el Colegio Adventista de Turbo Antioquia, la muestra que se tomó hace referencia a 29 niños del grado 1^a entre 5 a 6 años de edad contando con 11 niños 18 niñas identificados como afrocolombianos los cuales viven en barrios tales como ciudadela bolívar, instituto y fondo obrero del mismo modo sus familias se caracterizan por ser nucleares con presencia de ambos padres dentro del hogar.

3.6. *Técnicas e instrumentos de recolección de información*

Para este proceso de investigación se hizo uso de tres instrumentos, la entrevista estructurada, la observación participante y la recolección de información, por medio de diarios de campos, lo cuales se describen de forma más detallada a continuación.

Tabla 2 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

Técnica	Definición	Instrumentos	Participantes
Observación participante	<p>Esta técnica, según Vitorelli et al. (2014) consiste en la inserción del investigador en el interior de un grupo estudiado, desnudándose de prejuicios e integrándose en él para comprender mejor sus rituales y significados culturales. Para ello, el mismo debe interactuar con sus componentes y permanecer por determinados periodos de tiempo en el grupo, buscando compartir el cotidiano con la finalidad de darse cuenta del significado de estar en aquella situación.</p> <p>La principal particularidad de esta estrategia es admitir el contacto directo del investigador con el fenómeno estudiado, aproximándose desde las perspectivas de los sujetos, hecho éste que reduce la subjetividad que permea las investigaciones cualitativas</p>	Ficha de registro observacional	Docente, estudiantes
Entrevista estructurada	<p>Aquí las preguntas se fijan de antemano, con un determinado orden y contiene un conjunto de categorías u opciones para que el sujeto elija. Se aplica en forma rígida a todos los sujetos del estudio. Tiene la ventaja de la sistematización, la cual facilita la clasificación y análisis, asimismo, presenta una alta objetividad y confiabilidad. Su desventaja es la falta de flexibilidad que conlleva la falta de adaptación al sujeto que se entrevista y una menor profundidad en el análisis. Citado en Díaz et al.(2013)</p>	Cuestionario	Docente de grado primero
Diario de campo	<p>El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día permite sistematizar prácticas investigativas; además, permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. (Según Bonilla y Rodríguez citado en</p>	Cuaderno de notas	Docente y estudiantes

Martínez, 2017, p.5) “El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”.

Observación participante

Esta es una de las técnicas implementadas dentro de este procesos de investigación, la cual de forma amplia permite conocer aspectos concernientes al foco que se investiga que en este caso son las practicas pedagógicas que la docente implementa dentro del aula por medio del juego para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el aula y así lograr que los educandos aprendan de forma significativa y por ende su conocimiento sea puesto en práctica en cada uno de los escenarios que se desenvuelven.

Por medio de la observación, se puede corroborar hasta qué punto dentro del aula la docente hace uso de este método de enseñanza y como es asimilado por los estudiantes durante el desarrollo de las clases.

Ahora desde una perspectiva teórica se define la observación participante según Bárbara B (2005) como,

El primer método usado por los antropólogos al hacer trabajo de campo. El trabajo de campo involucra "mirada activa, una memoria cada vez mejor, entrevistas informales, escribir notas de campo detalladas, y, tal vez lo más importante, paciencia". La observación participante es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades. (p.5)

Entrevista estructurada

Como instrumento de recolección de información, permitió indagar acerca de las prácticas metodológicas de la docente, conociendo de primera mano, hasta qué punto concibe el juego como método de enseñanza y que aspectos dentro del proceso de formación de los niños y niñas se ha potenciado.

En este orden de ideas, se concibe la entrevista como una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar. Es un instrumento técnico que adopta la forma de un diálogo coloquial. “La comunicación interpersonal establecida entre el investigador y el sujeto de estudio, a fin de obtener respuestas verbales a las interrogantes planteadas sobre el problema propuesto”. Canales, la define como se citó en Díaz, 2013, p.4).

Por otra parte, Heinemann propone para complementarla, el uso de otro tipo de estímulos, por ejemplo, visuales, para obtener información útil para resolver la pregunta central de la investigación.

Por otra parte, entre las ventajas del empleo de la entrevista se encuentran las siguientes Díaz (2013):

- Amplio espectro de aplicación, ya que es posible averiguar hechos no observables como pueden ser: significados, motivos, puntos de vista, opiniones, insinuaciones, valoraciones, emociones, etc.
- No se somete a limitaciones espacio-temporales: debido a que es posible preguntar por hechos pasados y también por situaciones planeadas para el futuro.
- Posibilidad de centrar el tema, es decir, orientarse hacia un objetivo determinado o centrarlas en un tema específico.
- Observación propia y ajena, porque da la posibilidad de averiguar tanto informaciones propias (opiniones, motivos, motivaciones del comportamiento, etc.), como observaciones realizadas referentes a un suceso o a otra persona.

Diario de campo

Esta técnica se constituyó como una gran herramienta dentro de este proceso de investigación en el colegio adventista, pues permitió captar información relevante sobre aspectos evidenciados en clase que coadyuvan a dar un rumbo significativo al proceso de indagación (Sanjek, como se citó en Luna, 2022)

El diario de campo es una técnica que mediante la creación de anotaciones funge como un apoyo a la memoria, estimulando la recreación de las vivencias experimentadas, llevando a quien escribe a la reflexión y a la autocrítica mediante un proceso catártico, y es importante en el proceso formativo, pues da un recuento de las opiniones personales, las frustraciones y los logros de quien escribe (p.5.)

Es también un instrumento que tiene en su elaboración un carácter personal y de consulta que es valioso tanto para el trabajo individual como en equipo, y es una fuente de información para profesionales que trabajan sobre un mismo asunto, pues ayuda a dar continuidad o a supervisar un proyecto.

3.7. Procesamiento de la información

Observación participante

La observación fue empleada en diversos momentos en el aula de clases del grado 1^a del Colegio Adventista del municipio de Turbo Antioquia, de manera consecutiva durante el tiempo de práctica, con el fin de realizar un proceso de seguimiento de las clases que se realizan en el colegio.

Esto responde al *tercer objetivo específico* de investigación el cual su intención es: Realizar un proceso de seguimientos de las clases que se realizan en el grado 1^a del Colegio adventista del municipio de Turbo Antioquia. A continuación, se presenta la evidencia de dicho seguimiento.

Tabla 3. Ficha de Observación

Aspectos a observar	Descripción	Interpretación
<p>Observar las estrategias que utiliza la docente a la hora de dar las clases y qué tanto implementa ella el juego con los estudiantes del grado 1°</p>	<p>En el aula de clase donde se encuentran los infantes de primero, se evidencia con frecuencia el uso de copias a la hora de desarrollar las actividades propuestas durante la clase o como propuesta para desarrollar en el hogar. Sin embargo, es poco los espacios que los niños utilizan para aprender por medio del juego.</p> <p>Asimismo, la docente al iniciar la clase les comparte citas bíblicas donde relata algunos acontecimientos que han pasado.</p> <p>Por otro lado, la docente se le dificulta la interacción con todos los niños al mismo tiempo y algunos desean tener su atención siempre, cabe aclarar que en el grupo existen dos estudiantes con NEE, lo cual requiere acompañamiento continuo.</p> <p>Así pues, las diferentes oportunidades que se han presentado dentro del aula a la hora de enseñar a los estudiantes es de gran importancia que los niños sean más autónomos de aprender y explorar no siendo la docente dependiente de ello.</p>	<p>Se puede vislumbrar dentro de estos procesos de observación, falta de implementación de estrategias metodológicas asociadas al juego dentro del aula de clases del grado 1ª siendo un hallazgo sumamente importante puesto que en las edades en las que se encuentran los infantes se hace indispensable que las actividades propuestas sean llamativas y en ellos despierte un interés y ganas de explorar el medio que lo rodea.</p> <p>En concordancia, la falta de tiempo que la docente posee, obstaculiza de manera permanente la adquisición del conocimiento en los niños y más aún en esa etapa de continua adaptación a la vida escolar.</p> <p>Ahora en cuanto al proceso inclusivo dentro del aula, se debe prever de estrategias antes las diversidades que se presentan en un aula de clase. Por ello la importancia de dotarse de herramientas que fortalezca el aprendizaje de todos los infantes</p>

Actitud de los estudiantes en la clase.

Los niños se muestran dependientes ante las actividades que la docente plantea, se necesita acompañamiento en todo momento y se hace complejo poder estar disponible en todo lo que los niños requieran, es decir; ir al baño, a la tienda, entre otros.

Sin embargo, cuando las clases se tratan de salir al parque a jugar o pintar se les hace más emocionante y se obtienen un comportamiento diferente al que se presenta en el aula y es bajó órdenes. En algunas oportunidades cuando la docente escribe en el tablero para transcribir en el cuaderno se quejan y dicen que es mucho, de momento le toca enviar al WhatsApp grupal para que ellos puedan terminar en casa.

Estrategias empleadas por la docente para el desarrollo de la temática de la clase.

En esta ocasión la docente siempre inicia las clases con un devocional, una canción de bienvenida y luego la clase como tal, en la que la maestra presenta a los niños y niñas las actividades centrales como elaboración de fichas entre otros. Utiliza las clases preparadas que trae lista. Se evidencia poca estrategia dentro de las actividades.

Si bien los niños están en una edad temprana se vuelve necesario, trabajar en la autonomía de estos, dándole la posibilidad de aprender en contexto y hacer frente a cada una de las necesidades que se presentan en el contexto social, y que mejor manera que hacerlo por medio del juego como una metodóloga didáctica movilizadora de los pensamientos de los niños.

Desde esa perspectiva, la docente debe facilitar herramientas a los infantes para que puedan resolver de manera sencilla problemas que se presentan en el aula y por ende se vaya formando a lo largo de la vida, la docente debe tener un papel integral en la formación, acompañarlos, pero al mismo tiempo guiarlos aprender y a solucionar desde sus edades más tempranas problemas que no requieran de mayor esfuerzo.

En este sentido, desde nuestra perspectiva podemos decir, que existen múltiples herramientas que favorecen una clase con un ambiente de aprendizaje motivador, donde le permite al infante ser autónomo de sí mismo y de gozar de los conocimientos adquiridos y dados por el docente. Sin embargo, depende la estrategia que se presente en el aula de clase para lograr cada uno de los objetivos propuestos.

La anterior tabla permite reconocer el diagnóstico que se realizó al interior del aula del grado 1° del Colegio Adventista y que responde al objetivo de investigación que sugiere una observación participante para contextualizar, diagnosticar y participar activamente del acompañamiento de los estudiantes logrando explorar, reflexionar y determinar el problema de estudio objeto de esta investigación.

No obstante, permite validar y sugerir a los investigadores la ruta para la generación de innovaciones educativas que llevan a la implementación del juego dentro de la planeación pedagógica no solo de la docente sino también de las practicantes.

Dando respuesta a la intención manifestada desde el primero objetivo específico de investigación se recurre al instrumento para la recolección de datos entrevista lo que permitirá poder abordar a la docente para indagar sobre sus prácticas docentes en el aula.

Entrevista

El día 27 de mayo siendo las 02:00 pm en Turbo Antioquia en el colegio Adventista se entrevistó a la docente Yajaira Gutiérrez de manera presencial en la cual dialogamos acerca de la implementación del juego como estrategia pedagógica acerca de la problemática en la cual nos manifestó las siguientes preguntas que guiarán el desarrollo de la conversación en la entrevista y darán puesta a ella.

1. Defina lo que para usted es el juego

E1JMS *El juego son actividades de interacción social que requiere el uso de habilidades motoras, cognitivas siguiendo un conjunto de reglas. Ya que es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia del niño, aptitudes físicas, emocional, sociales, imaginación, creatividad y para equilibrio físico emocional de su edad.*

2. ¿Tiene conocimiento sobre juegos que potencien el aprendizaje en los estudiantes?

Nombrar cuáles son.

E1JMS *“Si, las rondas infantiles, juegos de roles, relevos rompecabezas y juegos de pensamientos críticos”*

- 3. ¿Conoce algún teórico que describa la importancia sobre la utilización del juego como estrategia para aprender?**

E1JMS *“Desde los diferentes autores que utilizan las estrategias a la hora de enseñar están; María Montessori, Jean Piaget, Lev Vygotsky”*

- 4. ¿Implementa usted el juego con sus estudiantes para generar experiencias y conocimientos a partir de la diversión? ¿de qué manera lo utiliza?**

E1JMS *“Si, en ocasiones, el juego debe estar planeado para dejar una experiencia significativa, y de esta manera estar relacionado con los temas anteriores.”*

- 5. ¿Considera el juego como una estrategia para aprender? ¿Por qué?**

E1JMS *“Si, ya que por medio de este adquieren conocimientos, competencias y habilidades. No obstante, con el juego los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y contribuyen a su capacidad de explorar los diferentes escenarios y ambientes.”*

- 6. Desde su perspectiva como docente, ¿qué características debería tener el juego para ser utilizado como metodología de aprendizaje?**

E1JMS *“Debe ser ordenado, debe tener instrucciones claras, debe llamar la atención debe estar articulado con el objetivo de aprendizaje.”*

- 7. ¿Cómo el juego favorece el proceso de aprendizaje?**

E1JMS *“La metodología del juego dentro y fuera del aula de clase tiene el poder de potencializar el conocimiento, porque jugando el niño aprende, obtiene nuevas experiencias y a la vez es una oportunidad de cometer aciertos, errores y de resolver problemas que se le presente.”*

8. ¿A partir de qué punto el juego empieza a ser visto como una estrategia para aprender, más que como un espacio de diversión?

E1JMS “A partir de que se pueda obtener un aprendizaje significativo, si se nota en el estudiante que obtuvo un conocimiento”

9. ¿Qué tipo de aprendizaje se logra potenciar a partir del juego?

E1JMS “Destrezas motoras, habilidades cognitivas, estética e interacción social”

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

La anterior entrevista se implementó como parte de los instrumentos para la recolección de datos y validación de los mismos contrastados con las vivencias, observación y diagnóstico que se pueden realizar al interior del grupo y también desde la reflexión realizada al desempeño y metodología de la docente en el aula de clase.

Tabla 4. Matriz de recurrencias y frecuencias.

Objetivos específicos	Categoría	Recurrencias	Frecuencia
Llevar un proceso de seguimientos de las clases que se realizan en el grado 1 ^a del Colegio adventista del municipio de Turbo Antioquia.	Enseñanza por medio del juego	Emocional	2
		Juegos	5
		Significativo	2
		Aprendizaje	2

Fuente: Elaboración propia.2022

CAPÍTULO IV

4. Resultados y Discusión

4.1. Triangulación y análisis de la información

Categoría: Estrategias de enseñanza implementadas en el aula

Tras el proceso de investigación realizado en el Colegio Adventista del municipio de Turbo Antioquia se pudieron identificar una serie de aspectos los cuales permiten vislumbrar situaciones concernientes a la forma como se comparte el conocimiento en el aula lo cual hace referencia a las estrategias de enseñanza, las cuales se convierten en un vector fundamental para el aprendizaje de los niños.

En este orden de ideas, Según, (Martínez y Zea (2004) citado en Pamplona. 2021, p.3) las estrategias de enseñanza son:

Los recursos y actividades que implementa el educador para promover el aprendizaje del alumnado, de igual manera se definen las estrategias de enseñanza como los medios, los procedimientos y las herramientas pedagógicas que planifica y utiliza el docente para apoyar y facilitar al estudiante el aprendizaje de forma que este sea llamativo y significativo. (p.3)

Con relación a la postura anterior, se percibe dentro del aula del grado primero que la principal estrategia que implementa la docente está alejada de métodos didácticos puesto que tras una observación participante se evidencio lo siguiente:

E1JHR1: *En el aula de clase donde se encuentran los infantes de primero, se evidencia con frecuencia el uso de copias a la hora de realizar las actividades, ya sean durante la clase o las tareas para la casa. Sin embargo, es poco los espacios que los niños utilizan para aprender por medio del juego.*

E1JHR2: *Los niños se muestran dependientes ante las actividades que la docente plantea, se necesita acompañamiento en todo momento y se hace complejo poder estar disponible en todo lo que los niños requieran, es decir; ir al baño, a la tienda, entre otros.*

Lo anterior enmarca que dentro del aula de clase el juego no es un método constante en los procesos de enseñanza lo cual puede influir de manera significativa en el aprendizaje de los menores, es necesario entonces comprender que dentro los procesos académicos el niño debe estar motivado y sentirse apasionado por lo que se le enseña, por lo tanto, estrategias de enseñanza como el juego deben instaurarse dentro de las aulas de clase y no lecturas mecánicas.

Por consiguiente, el juego se caracteriza por generar aprendizajes significativos de una forma práctica y divertida, y también favorece la interacción de los integrantes del grupo.

Ahora desde la teoría, Citado en (Pamplona, 2021, p.5) esta estrategia no se categoriza como tradicional o innovadora, ya que por su fundamentación en intencionalidad permite facilitar la comprensión y asimilación de todo tipo de contenido al movilizar procesos cognitivos y estructuras de pensamiento, la dinamización depende del docente, de la planeación y la caracterización del grupo de estudiantes que acompaña (p.5).

Categoría: El juego como estrategia de aprendizaje

Este proyecto de investigación se planteó como objetivo general diseñar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado 1^a del Colegio Adventista en el municipio de Turbo Antioquia, por lo cual se diseñaron una serie de instrumentos para determinar hasta qué punto dentro del aula del grado en mención la docente implementa esta estrategia y la concepción que posee la misma sobre dicho aspecto.

Estas estrategias se encuentran mencionadas en los anexos presentados, en donde se presenta la planeación pedagógica para los encuentros con los niños y niñas del grado primero y así mismo las evidencias fotográficas de la ejecución de estas estrategias propuestas.

Ahora bien, al aplicar los demás instrumentos para la recolección de datos para la investigación y tras una entrevista, la cual poseía como propósito identificar prácticas metodológicas asociadas al juego dentro del aula del grado primero para potenciar los procesos de enseñanza se pudieron extraer los siguientes aspectos:

En su relato la docente manifiesta **E1JMS** *El juego son actividades de interacción social que requiere el uso de habilidades motoras, cognitivas siguiendo un conjunto de reglas. Ya que es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia del niño, aptitudes físicas, emocional, sociales, imaginación, creatividad y para equilibrio físico emocional de su edad*

La docente propone que **E1JMS** *“por medio del juego adquieren conocimientos, competencias y habilidades. No obstante, con el juego los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y contribuyen a su capacidad de explorar los diferentes escenarios y ambientes.”*

De acuerdo a lo anterior, se pudo visibilizar en el discurso de la docente que conoce de forma muy acertada la importancia del juego en los procesos de enseñanza de los menores, entiende que por medio de este se moviliza el pensamiento y por ende los menores aprenden de manera más factible además de que es considerado este una experiencia placentera y significativa para los menores, aunado a lo anterior, permite vislumbrar el respaldo y la confianza que ella posee con relación a este método, no obstante es poco utilizado, dentro de su aula, lo cual puede verse permeado por múltiples factores internos, que hacen relación a falta de recursos en el aula.

Tiene claridad ante la importancia del juego en la enseñanza, pero de cierto modo no se promueve en las clases, debido a la falta de espacios y compromisos estipulados en sus demás

quehaceres, por eso se entiende que más que ponerlo en práctica necesita una reestructuración que permita generar un horario que acoja el desempeño completo de las clases.

Según, Putton (2021, p.4) el proceso de enseñanza del aprendizaje con el juego ofrece un desarrollo saludable y armonioso. Cuando juegan, los niños se vuelven más independientes, su sensibilidad visual y auditiva se vuelve más aguda, aprenden a valorar la cultura popular, las ocurrencias de agresividad disminuyen, mejoran la imaginación y con ella fluye la creatividad, equilibran su inteligencia emocional y aumentan la capacidad de crecimiento mental y adaptación social. (p.4).

Categoría: Importancia del juego en el aula de clases

Ahora según Melo y Hernández (2014) La importancia del juego radica en las habilidades que puede desarrollar el niño dentro del aula por medio de este, diversas concepciones conceptuales desde los pedagogos históricos en el contexto de la educación infantil como lo son Piaget, Montessori, Ausbel o Vigostky convergen en que el niño es la prioridad en el proceso de aprendizaje y en esa medida las estrategias que se utilizan para llevar a ellos el conocimiento deben estar diseñadas a la luz de sus necesidades, edades, contexto, o porque no pensar en los pares como su primer contacto para promover habilidades sociales, académicas y personales. Dándole también gran importancia al juego en grupos, por retos e intereses con la premisa de la intensión desde cada juego.

Así mismo, para Nimnicht & Arango (1991) es claro que el juego ofrece una forma excelente de ayudar a los niños y niñas a aprender y desarrollar un auto-concepto realista, pues a través de él pueden ganar confianza en sí mismos, arriesgarse a experimentar y reconocer sus propias capacidades y limitaciones (p.4).

Con respecto a lo anterior, dentro de la entrevista la docente resalta los siguientes aspectos:

En primera instancia se señala que **E1JMS** *“A partir del juego se pueda obtener un aprendizaje significativo, si se nota en el estudiante que obtuvo un conocimiento”* Aunado a ello,

E1JMS *“La metodología del juego dentro y fuera del aula de clase tiene el poder de potencializar el conocimiento, porque jugando el niño aprende, obtiene nuevas experiencias y a la vez es una oportunidad de cometer aciertos, errores y de resolver problemas que se le presente.*

Ahora bien, desde la perspectiva de las investigadoras se puede identificar, que dentro de los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula el juego no es prioridad para formación de los estudiantes del grado primero, puesto que la docente encargada de aula, no posee de las herramientas y el tiempo necesario para dedicarse a la construcción de materiales didácticos, toda vez que la docente debe cumplir con otros compromisos institucionales que la sacan un poco de su dinámica como docente.

Yajaira Gutiérrez, dentro de su quehacer, enfoca sus enseñanzas más en los procesos lecto-escriturales de los menores, siendo una metodología donde el ingenio, la imaginación y la creatividad de los estudiantes no se visibilizan, los estudiantes tienen poca participación en su proceso y no se contemplan otros estilos de aprendizaje para quienes requieren de otro tipo de acompañamiento por parte de la docente.

Por lo anterior, se vuelve indispensable que, dentro de la institución Adventista de Turbo, se contemple un plan metodológico enfocado en el juego, donde los niños y niñas puedan aprender y que dicha forma no sea mecánica y más aún en las edades tan tempranas en las que estos se encuentran; es válido mencionar que esta falencia a nivel pedagógica se debe a que la docente Yajaira Gutiérrez, además de brindar las clases a los estudiantes del grado 1^a es coordinadora de dicha institución, por lo cual su tiempo es limitado.

5.1. Conclusiones

Retomando el contexto legal de esta investigación donde se menciona que la educación preescolar o básica no está estructurada solo para proporcionar al infante espacios adecuados para una buena calidad educativa, sino también como base de todos los procesos integrales de los niños y las niñas desde su nacimiento y a lo largo de su trasegar por las modalidades de educación contempladas por el Ministerio De Educación Nacional. Y que nos remite a mencionar que el proceso de educación es integral y que involucran el crecimiento, el desarrollo del niño en distintas dimensiones una de ellas base de todas sus actitudes; la dimensión socio-afectiva donde trabajamos sobre la emocionalidad, las relaciones con el otro y consigo mismo y con el contexto, logrando observar como todo lo afectivo tiene gran influencia en los comportamientos del niño, ayudándolo en la adquisición de habilidades sociales, lingüísticas, éticas, motrices, espirituales y estéticas; procurando ser explotadas desde el juego como principio fundamental en todo el contexto educativo.

Desde este escenario se muestra como la educación es entonces un desafío, está siempre en continua evolución tratando de encontrar las mejores estrategias y recursos que le permitan educar a los niños bajo la calidad deseada. Teniendo en cuenta su entorno familia, cultural, escolar, social, donde el niño aprende y trasmite conocimientos lo que nos lleva a concluir que:

El juego hace parte del desarrollo del niño y la niña desde el inicio de su ciclo vital inicialmente desde el hogar y luego pasa a tener relevancia en los escenarios educativos y esto se enlaza a la oportunidad de facilitar el aprendizaje siendo este un apoyo fundamental en su enseñanza. Ahora bien, es de reconocer que el juego, no por jugar, el juego con una intención pedagógico, académica y lúdica puede permitir al docente no solo oxigenar su práctica en el aula sino también tener un mayor grado de empatía con sus estudiantes para facilitar el aprendizaje y es por ello es necesario implementarlo en su proceso cognitivo, dando estrategias pedagógicas centradas en el juego como herramienta didáctica,

para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo Antioquia.

Según Ausubel (1993) plantea que el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por "estructura cognitiva", al conjunto de conceptos, ideas que el un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización. En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad. (p.2)

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede identificar las falencias que se encontraron en el grado 1ª los estudiantes no tienen concentración a la hora de aprender, se distraen con facilidad, no encuentran en el aula motivación para realizar sus actividades, dialogan mucho con los compañeros que tienen a su alrededor, reacción negativa ante las estrategias empleadas por la docente, se duermen en los espacios de transcribir del tablero al cuaderno y desean desesperadamente salir a jugar o que los padres puedan ir por ellos cuando no han estado el tiempo estipulado dentro del centro educativo, todo esto se presenta debido a la metodología dada por la docente cuando ingresa al aula de clase en la falta de juegos pedagógicos que complementen la enseñanza.

Se vio la necesidad de buscar estrategias didácticas articuladas con el juego para obtener ambientes de aprendizaje distinto, teniendo en cuenta que el juego sirve como estrategia de aprendizaje y debe ser implementado en el aula de clase ya que propicia en el niño la capacidad para la resolución de conflictos, la elaboración de nuevos procesos neuronales y cognitivos, en muchos aspectos sin ser conscientes de ello, el juego le permite al niño crear y recrear elementos al igual que conceptos en torno al lenguaje, el arte y su cultura, al deporte entre otros, incidiendo en cada uno de los escenarios en los que el infante se desenvuelve de forma constante. Se llega a la conclusión que, al implementar diversas estrategias didácticas y lúdicas como el juego de roles, juegos tradicionales,

actividades de juego dirigido, juegos de mesa, el uso de materiales didácticos novedosos entre otros, se logró evidenciar cambios en las actitudes de los niños en el aula de clase, la participación activa dentro del aula, mayor motivación, y aprendizaje significativo.

Al realizar el seguimiento a las clases de grupo 1ª se logró evidenciar que durante este proceso de acompañamiento a la docente tiene mucha recurrencia a las copias y al aprendizaje tradicional con los niños, ya que por su falta de tiempo por cumplir otros cargos en el colegio se veía en la obligación de tomar estas como primera opción en el aprendizaje de los infantes.

En consecuencia, y retomando la pregunta problematizadora de esta investigación ¿Cómo implementar el juego como estrategia pedagógica orientada para mejoramiento del rendimiento académico de los estudiantes del grado 1ª del Colegio Adventista en el municipio de Turbo, Antioquia?

En este orden de ideas, se puede decir que una de las formas mejorar la participación, concentración, interés y avances de los niños y niñas de primero es a través del juego como estrategia pedagógica intencionada, y partiendo de este generar una propuesta que incluya una ruta de trabajo para la docente en la que el juego pasa a ser parte de su dinámica de aula y que a través de retos que para los niños son llamativos, atractivos y motivadores se articulen a la intencionalidad pedagógica desde los conceptos, temas o actividades que se deban profundizar con los niños de dicho grado sin desatender la calidad académica que la institución ha trazado en su Proyecto Educativo Institucional.

También es importante que no solo la docente con que se aplicó la investigación se motive a generar este tipo de cambios, sino que también desde las directivas de la institución puedan dar orientaciones claras desde las rutinas de trabajo que lleven inherente al día a día institucional el juego como parte de su esencia.

Para finalizar, lo mencionado en una de las categorías significativas que encontramos es el juego como estrategia de aprendizaje, ya que por medio de este se crea una mayor facilidad para la enseñanza

divertida y didáctica que lleva a que los estudiantes estén prestos para participar activamente de su proceso de educativo.

5.2. Recomendaciones

Tras este proceso de investigación donde se pudieron identificar diversos aspectos entornos a las prácticas y metodologías de enseñanza que la docente del grado 1ª implementa dentro del aula de clase, logrando percibir que mayormente se trabajan copias con textos y demás actividades que para la edad de los educandos pueden mostrarse poco llamativas dentro del proceso de enseñanza.

Por lo anterior, se recomienda a la docente implementar actividades abordando el juego como herramienta de aprendizaje.

En primer lugar, se le recomienda realizar un seguimiento de acuerdo a las necesidades presentadas en el aula que por medio de este se muestre las diferentes falencias antes los procesos de enseñanza – aprendizaje que le permitan a la docente y al colegio hacer cambios metodológicos que eviten que la comunicación sea vertical, y dar paso a espacios recreativos que promuevan el aprendizaje significativo.

Utilizar estrategias pedagógicas que involucren el juego como desarrollo de las clases a realizar siendo este un apoyo fundamental en el aprendizaje del niño y proponiendo aspectos que son útil desde el momento que nacen y se involucran con el mundo a partir de la enseñanza por medio del juego y actividades lúdicos recreativas generando espacios diferentes ante el proceso de los estudiantes.

También, es importante involucrar a los niños y niñas de forma participativa en la generación de ideas para dinamizar sus clases, ya que el sentirse incluidos y tenidos en cuenta en su proceso motiva su participación.

Involucrar a toda la comunidad educativa como corresponsable de los procesos de aprendizaje, integralidad y garantía de los derechos de los niños para que la responsabilidad de este tipo de

estrategias que involucran nuevas prácticas pedagógicas no esté solo a cargo de la docente, ya que por sus ocupaciones ha tendido a desatender algunos asuntos importantes para los estudiantes a su cargo.

Sugerirle a la institución que las docentes que acompañen este grupo tengan solo la carga laboral centrada en los niños y niñas más no en otras actividades administrativas que en ocasiones limiten el proceso con los niños.

Estructurar un proceso que permita el seguimiento antes las clases del grado 1^a dando oportunidad de reconocer las falencias antes los procesos de aprendizaje que garanticen solución ante el desempeño de los estudiantes de manera oportuna, siendo un proceso que el colegio mismo lidere y se encargue de su protocolo, esto se puede dar desde una caracterización y diagnóstico de los estudiantes donde también se involucran a los adultos responsables de estos.

De la anterior investigación también surge la posibilidad de facilitar a nuevas practicantes o docentes en ejercicio en el aula con los niños y niñas del grupo primero y que pasarían al grado segundo, tener un escenario de diagnóstico previo sobre las actividades o preferencias de estos estudiantes para que las maestras lo tomen como guía para la elaboración de su planeación o proyectos de aula.

No obstante, se recomienda basado en este estudio el poder generar nuevas investigaciones con esta población amarradas a las siguientes variables:

1. Motivación en el aula
2. Dificultades de aprendizaje
3. Ambientes de aprendizaje para el desarrollo de habilidades en los estudiantes de básica primaria.
4. La importancia del uso de materiales didácticos para la enseñanza

Finalmente se recomienda al Colegio en general se articule a cada uno de estos aspectos y que se gestionen herramientas didácticas que puedan permanecer en el aula del grado 1^a y en el colegio en

general proporcionando otros elementos que complementan y aportan al desarrollo de las actividades que se propongan por parte de la docentes o docentes de la institución, reconociendo la importancia de los materiales pedagógicos, los ambientes de aprendizaje y la ambientación que influyen en el aprendizaje y las formas de enseñanza.

Referencias

- Agudelo, Y., Carrillo, S. & Murillo D. (2016). Influencia del juego, el arte y la literatura en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los y las estudiantes del grado transición A en la Institución Educativa Francisco Luis Valderrama en el municipio de Turbo. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios Urabá - Colombia] Repositorio Institucional UNIMINUTO.
- Arévalo Berrio, M y Carreazo Torres, Y. (2016). El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín —a|| del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. Universidad de Cartagena.
- Arias s y Huaynate a (2021) El juego como estrategia para mejorar el proceso de atención de los niños de 5 años de la institución educativa santa rosa de lima- Yanacancha-pasco:
<http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/2204>
- Baquiax s (2014). Implementación de actividades lúdicas a través del baúl del juego:
<http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2014/05/84/Baquiax-Judith.pdf>
- Barbara B (2005): La observación participante como método de recolección de datos. Forum: Qualitative Social Research Volumen 6, No. 2, 1- 23, <http://diverrisa.es/uploads/documentos/La-observacion-participante.pdf>
- Barcia-Briones, M. F. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media. Revista Científica Especial Vol 7, No 1.
- Bojaca (2002): El proyecto de investigación etnográfica en el aula marco teórico-operativo; Revista Hallazgos - Revista de Investigaciones: <file:///C:/Users/HP/Downloads/2135-Texto%20del%20art%C3%ADculo-6758-1-10-20150806.pdf>
- Carvajal, Carlos. (1993). Características afectivas ideales del docente universitario. Educación. Vol. 17, núm. 1, pp. 25–29.

- Colegio adventista de turbo. (2022). Proyecto Educativo Institucional (PEI). Contreras Ampuero, G. M., & Venturo Huanes R. (s.f.). El juego como estrategia didáctica para el aprendizaje del patrimonio cultural. <https://qhapaqnan.cultura.pe/sites/default/files/articulos/El%20juego%20como%20estrategia%20didactica.pdf>
- Función pública; Decreto 490 del 28 de marzo (1994): Provisión de cargos del Sistema Especial de Carrera Docente: https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma_pdf.php?i=69073
- Díaz-Bravo, Laura, Torruco-García, Uri, Martínez-Hernández, Mildred, & Varela-Ruiz, Margarita. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. *Investigación en educación médica*, 2(7), 162-167. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-50572013000300009&lng=es&tlng=es.
- Gallardo López, J. A., & Gallardo Vázquez, P. (2018). Teorías del juego como recurso educativo. ResearchGate.
- García, B., Gonzáles, S., Quiroz, A., & Velásquez, Á. (2022). Técnicas interactivas para la investigación social cualitativa. Funlam.
- Guevara, Verdesoto y Castro (2020): Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción): <http://recimundo.com/index.php/es/article/view/860>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). Metodología de la investigación. México D.F.: McGraw-Hill. (6a. ed)
- Jaramillo, L. (2007). Concepciones de infancia. Zona Próxima, 110. Larrañaga, A. (2012). El modelo educativo tradicional frente a las nuevas estrategias de aprendizaje. Re-Unir.
- Ley 115 de febrero 8 de (1994): Por la cual se expide la ley general de educación. El congreso de la república de Colombia: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Leyva G (2011): El juego como estrategia didáctica en la educación infantil: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

- Luna-Gijón, Gerardo, Nava-Cuahutle, Anahí Abysai, & Martínez-Cantero, Diana Angélica. (2022). El diario de campo como herramienta formativa durante el proceso de aprendizaje en el diseño de información. *Zincografía*, 6(11), 245-264. Epub 23 de mayo de 2022. <https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.131>
- Manyoma, O., Palacios, D. & Causil, C. (2016). Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 de noviembre municipio de Turbo. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Urabá - Colombia.
- Mariotti, G., & Cruz, P. (2021). La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*, 11, 114-125.
- Martinez (2005): El Método Etnográfico de Investigación: <http://prof.usb.ve/miguelm/metodoetnografico.html>
- Martinez (2017): La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. perfiles libertadores - Institución Universitaria Los Libertadores: <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Melo Herrera, Mónica Patricia, & Hernández Barbosa, Rubinsten. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732014000300004&lng=es&tlng=es.
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001, pp. 113-124 Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica Revista Educación.
- Monje Álvarez, C. A. (2011). Técnicas interactivas para la investigación cualitativa y cuantitativa: Guía Didáctica. *Revista de Educación y Desarrollo Comunitario*, 12.

Martinez, N. & Moreno, E. (2016). Influencia del juego, el arte y la literatura en desarrollo del proceso de aprendizaje de las y los estudiantes del grado primero (1°) de la Institución Educativa Gonzalo Mejía del municipio de Turbo. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Urabá - Colombia.

Minerva, C (2006): El juego: una estrategia importante Educere, vol. 6, núm. 19, octubre-diciembre, 2002, pp. 289-296 Universidad de los Andes Mérida, Venezuela

Organización de las naciones unidas para la educación (UNESCO).

<http://www.inclusioneducativa.org/ise.php?id=1>

Ospina M (2015): El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizajes en el nivel preescolar: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Onostre Guerra, R. (2009). Síndrome de alienación parental: otra presentación de maltrato infantil. Revista de la Sociedad Boliviana de Pediatría.

Operti, R. (2009). La educación inclusiva: el ADN de la educación . Santillana.

Otzen T & Manterola C (2017): Técnicas de Muestreo sobre una Población a Estudio: Int. J. Morphol:

<https://scielo.conicyt.cl/pdf/ijmorphol/v35n1/art37.pdf>

Párraga-Salvatierra, N. d., Vera-Arcentales, F. O., Bazurto-Briones, N. A., Mendoza-Castro, A. M., &

Pamplona, Cuesta y Cano (2021): Estrategias de enseñanza del docente en las áreas básicas: una mirada al aprendizaje escolar: DOI: <https://doi.org/10.17151/eleu.2019.21.2>

Putton, Gisele Mariotti. CRUZ, Pollyanna Santos da. La importancia del juego en el proceso de aprendizaje de la enseñanza en la educación infantil. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Año 06, Ed. 05, Vol. 11, págs. 114 y 125. Mayo de 2021. ISSN: 2448-0959, Enlace de acceso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacion-es/aprendizaje-de-la-ensenanza>

- Rekalde, Itziar; Vizcarra, Maria Teresa; Macazaga, Ana María (2014): La Observación Como Estrategia De Investigación Para Construir Contextos De Aprendizaje Y Fomentar Procesos Participativos Educación XX1, vol. 17, núm. 1, , pp. 201-220 Universidad Nacional de Educación a Distancia Madrid, España
- Rodríguez Rojas, A. d. (2018). Concepciones de Infancia y su influencia en la interacción con los niños y niñas de Primera Infancia.
<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2575/CONCEPCIONES%20DE%20INFANCIA%20Y%20SU%20INFLUENCIA%20EN%20LA%20INTERACCIO%CC%81N%20CON%20LOS%20NIN%CC%83OS%20Y%20NIN%CC%83AS%20DE%20PRIMERA%20IN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Suin-juricol (2016): DECRETO 490 DE 2016. <https://www.suin-juricol.gov.co/viewDocument.asp?id=30020306>
- Torres, C. M. (2002). El juego: Una estrategia importante. Educere.
- Tuni p. (2017): El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la i.e.i. nº 584- marangani, canchis-cusco.
<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Vitorelli Diniz Lima Fagundes, Karolina, Almeida Magalhães, Avani de, dos Santos Campos, Carla Cristina, Garcia Lopes Alves, Cristina, Mônica Ribeiro, Patrícia, & Mendes, Maria Angélica. (2014). Hablando de la Observación Participante en la investigación cualitativa en el proceso salud-enfermedad. *Index de Enfermería*, 23(1-2), 75-79. <https://dx.doi.org/10.4321/S1132-12962014000100016>
- Zapata C, Restrepo M(2013): Aprendizajes relevantes para los niños y las niñas en la primera infancia Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, vol. 11, núm. 1, pp. 217-227 Centro de Estudios Avanzados en Niñez y Juventud Manizales, Colombia

Anexos

Anexo 1

UNIMINUTO – REGIONAL URABÁ CONSENTIMIENTO INFORMADO

Título de la investigación: El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado primero del Colegio Adventista en el municipio de Turbo.

Objetivo de la Investigación: Implementar estrategias pedagógicas mediante el juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en los estudiantes del grado primero del Colegio Adventista en el municipio de Turbo.

Los Investigador/es:

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

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

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

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

Firma _____

Documento de identidad No _____ de _____

Firmas de los investigadores: _____ C.C. _____

_____ C.C. _____

_____ C.C. _____

Anexo 2

UNIMINUTO - REGIONAL URABÁ REGISTRO DE OBSERVACIÓN

Fecha: 27 de mayo de 2022

Hora: 8:00AM – 12:00M

Institución: Colegio Adventista de Turbo

Dirección: Turbo – Antioquia, sector Estadio.

Situación observada y contexto: Estrategias y metodologías utilizadas por la maestra para generar aprendizaje.

Aula del grado primero.

Tiempo de observación: 4 horas.

Observador/es: Paula Andrea Gutiérrez Muñoz – Jessica Del Carmen Gamboa Ortega – Leidy Beth Lemos Garrido.

Aspectos a observar	Descripción	Interpretación (lo que pienso, siento, conjeturo, me pregunto)
<p>Observar las estrategias que utiliza la docente a la hora de dar las clases y qué tanto implementa ella el juego con los estudiantes del grado 1°</p>	<p>En el aula de clase donde se encuentran los infantes de primero, se evidencia con frecuencia el uso de copias a la hora de realizar las actividades, ya sean durante la clase o las tareas para la casa. Sin embargo, es poco los espacios que los niños utilizan para aprender por medio del juego.</p> <p>Asimismo, la docente al iniciar la clase les comparte citas bíblicas donde relata algunos acontecimientos que han pasado.</p> <p>Por otro lado, la docente se le dificulta la interacción con todos los niños al mismo tiempo y algunos desean tener su atención siempre, cabe aclarar que en el grupo existen dos estudiantes con dificultades NEE, lo cual requiere acompañamiento continuo.</p> <p>Así pues, las diferentes oportunidades que se han presentado dentro del aula a la hora de enseñar a los estudiantes es de gran importancia que los niños sean más autónomos de aprender y explorar no siendo la docente dependiente de ello.</p>	<p>Según el autor Roberto Operti, (2009), la inclusión social y educativa requiere necesariamente de un enfoque que sea transversal a la organización y al funcionamiento del sistema educativo, incluyendo las ofertas educativas y los ambientes de aprendizajes públicos y privados, así como la diversidad de modalidades de educación formal, no formal e informal.</p> <p>La educación inclusiva es, en efecto, la búsqueda de respuestas personalizadas a las motivaciones, las expectativas, las necesidades y los ritmos de progresión de cada alumno entendido como un ser único y especial en las maneras en que se compromete con y se responsabiliza por sus aprendizajes y se vincula con pares y docentes.</p> <p>La diversidad de cada alumno es una fuente y no una restricción para potenciar aprendizajes. Si ahogamos o desconocemos la diversidad que anida en el centro educativo y en el aula, terminamos más por excluir que por incluir. La indiferencia o la ignorancia frente a la diversidad penaliza más severamente al más diferente o al más vulnerable (Operti, 2009)</p> <p>De acuerdo a lo que plantea el autor, se debe ser claro y conciso antes las estrategias brindadas por el docente y a su vez implementar cada día las responsabilidades ante las diversidades que se presentan en un aula de clase. Por ello la importancia de dotarse de herramientas que fortalezca el aprendizaje de todos los infantes.</p>

**Actitud de los
estudiantes en la clase.**

Los niños se muestran dependientes ante las actividades que la docente plantea, se necesita acompañamiento en todo momento y se hace complejo poder estar disponible en todo lo que los niños requieran, es decir; ir al baño, a la tienda, entre otros.

Sin embargo, cuando las clases se tratan de salir al parque a jugar o pintar se les hace más emocionante y se obtienen un comportamiento diferente al que se presenta en el aula y es bajo órdenes. En algunas oportunidades cuando la docente escribe en el tablero para transcribir en el cuaderno se quejan y dicen que es mucho, de momento le toca enviar al WhatsApp grupal para que ellos puedan terminar en casa.

**Estrategias
empleadas por la
docente para el
desarrollo de la temática
de la clase.**

En esta ocasión la docente siempre inicia las clases con un devocional, una canción de bienvenida y luego la clase como tal. Utiliza las clases preparadas que trae lista. Se evidencia poca estrategia dentro de las actividades.

De acuerdo a lo observado, el autor Raúl Onostre Guerra (2009), plantea que los niños que presentan dependencia emocional, se deben en algunos casos a un fenómeno cada vez más frecuente que se manifiesta debido a las rupturas matrimoniales que tienen sus padres, ya que los niños(as) sienten miedo a ser abandonados por el progenitor con el que conviven, ya que saben, y así lo sienten, que su cariño está condicionado. Tienen que odiar a uno para ser querido y aceptado por el otro, y ese odio tiene que ser sin ambivalencias; todo ello va a crear una fuerte dependencia emocional para el/la menor. Todo ello va a tener como consecuencia la creación de una relación patológica entre progenitor e hijo(a) (Onostre Guerra, 2009)

Desde las diferentes posturas mencionadas por el autor, los niños y niñas se muestran dependiente por las rupturas que se presentan en los padres y en algún momento se muestran afectados por las situaciones manifestada dentro de este y son notorias en su lugar de estudio queriendo manejar las mismas situaciones que se evidencia en su hogar. Expresándola de acuerdo a su comportamiento, la forma con la que tratan a sus compañeros y queriendo ser el centro de atención por la docente.

En el trabajo realizado por Ane Larrañaga, (2012) se expone brevemente la necesidad de cambio del sistema educativo actual-tradicional que rige en nuestra sociedad. Para ello se ha analizado la situación del modelo educativo actual-tradicional y se han conocido los modelos educativos de dos grandes autores (Larrañaga, 2012)

Por un lado, el modelo educativo de Ken Robinson y el de John Taylor Gatto, con el propósito de

conocer cómo se pueden adaptar la educación a las nuevas exigencias de la sociedad del siglo XXI.

En este sentido, desde nuestra perspectiva podemos decir, que existen múltiples herramientas que favorecen una clase con un ambiente de aprendizaje motivador, donde le permite al infante ser autónomo de sí mismo y de gozar de los conocimientos adquiridos y dados por el docente. Sin embargo, depende la estrategia que se presente en el aula de clase.

Anexo 3

Diario de campo #1

	<p>LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD</p> <p>DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN</p>	<p>FORMATO A</p>
<p>12. ANÁLISIS SITUACIONAL:</p>	<p>De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención en relación a su propuesta pedagógica: Estrategias de aprendizaje Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citas) y deben obedecer a las normas APA.</p>	
<p>Según, (Gamarrá, 2012) La educación es un factor importante para el desarrollo de un país; donde los docentes deben conocer y utilizar estrategias de enseñanza - aprendizaje; sin embargo, existen distintas investigaciones que han comprobado que algunos educadores no conocen, ni practican, tampoco las aplican; dificultando un aprendizaje significativo en los estudiantes (Hernández, 1999).</p> <p>Más que transmitir información y ejercitar la capacidad para memorizar (enfoque conductista); la educación debe ser desarrollada a partir de la utilización de estrategias de enseñanza, que preparen a los alumnos para ser capaces de “aprender a aprender” (enfoque constructivista), (Kohler, 2005) Lograr un aprendizaje significativo, quiere decir que aprendan a comprender, partiendo de la idea fundamental de que el docente en lugar de suministrar conocimientos participa en el proceso de construir conocimientos (Díaz, 1999).</p>		
<p>13. INTERPRETACION CRITICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA</p>	<p>Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)</p>	
<p>En síntesis, me permite reconocer la importancia de crecer de manera exigente en la educación para sostenerme de herramientas pedagógicas que fortalezcan el modelo de enseñanza, siendo un instrumento fundamental en la vida de cada uno de los niños aprendiendo desde una perspectiva diferente, lo que busca la sociedad es la transformación de romper paradigmas y salir de la monotonía construyendo saberes propios y ambientes de aprendizajes que motiven e identifiquen al infante.</p>		

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	-----------

12 ANÁLISIS SITUACIONAL:	De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención en relación a su propuesta pedagógica: Estrategias de aprendizaje Posterior a ello realice un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes bibliográficas como (autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros). Debe utilizar al menos (2 citas) y deben obedecer a las normas APA.
<p>Según, (Gamarra, 2012) La educación es un factor importante para el desarrollo de un país; donde los docentes deben conocer y utilizar estrategias de enseñanza - aprendizaje; sin embargo, existen distintas investigaciones que han comprobado que algunos educadores no conocen, ni practican, tampoco las aplican; dificultando un aprendizaje significativo en los estudiantes (Hernández, 1999).</p> <p>Más que transmitir información y ejercitar la capacidad para memorizar (enfoque conductista); la educación debe ser desarrollada a partir de la utilización de estrategias de enseñanza, que preparen a los alumnos para ser capaces de “aprender a aprender” (enfoque constructivista), (Kohler, 2005) Lograr un aprendizaje significativo, quiere decir que aprendan a comprender, partiendo de la idea fundamental de que el docente en lugar de suministrar conocimientos participa en el proceso de construir conocimientos (Díaz, 1999).</p>	
13. INTERPRETACION CRITICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGOGICA	Es importante que acuda a su reflexión crítica. Enuncie sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. Indique aspectos a mejorar o aspectos positivos de la experiencia (puede evidenciar, cómo se sintió, que emociones y aprendizajes le dejó la experiencia, retos y desafíos para el trabajo con las infancias)
<p>En síntesis, me permite reconocer la importancia de crecer de manera exigente en la educación para sostenerme de herramientas pedagógicas que fortalezcan el modelo de enseñanza, siendo un instrumento fundamental en la vida de cada uno de los niños aprendiendo desde una perspectiva diferente, lo que busca la sociedad es la transformación de romper paradigmas y salir de la monotonía construyendo saberes propios y ambientes de aprendizajes que motiven e identifique al infante.</p>	

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
---	--	-----------

14. ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	Evalúe aspectos positivos o aspectos a mejorar de su propuesta pedagógica como oportunidad de mejora.
<p>Los resultados ante los aportes mediante la propuesta pedagógica fueron excelente gracias a las implementaciones didácticas dadas en el aula de clase, lo cual ayudaron a disminuir la continuidad de las clases y lograr tener espacios lúdicos y que a su vez ayudara a la enseñanza y aprendizaje del niño. Cada una de los momentos quedaron plasmados en los niños; la risa, las ganas de querer participar todos a la vez motivan mi camino hacia el éxito de poder implementar estrategias a la hora de enseñar que contribuyan un aprendizaje cognitivo.</p> <p>Asimismo, hizo falta tiempo y espacios donde los niños pudieran seguir disfrutando al menos a la semana 1 o 2 veces de actividades de sirven para su quehacer diario lo aprenda desde los espacios que le gusta.</p>	
15. REFERENCIAS (Con los lineamientos APA)	Relacione en este espacio los distintos autores, normativa, lineamientos, referentes, entre otros que sirvieron de apoyo en el proceso de la elaboración del diario de campo.
<p>Juárez, Y. L. M., & Gamarra, J. E. M. (2012). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LOS DOCENTES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DEL ALTIPLANO-PUNO 2012. <i>COMUNICACION: Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo</i>, 3(1), 58-67.</p>	
16. Observaciones del profesor de práctica:	18. NOTA VALORATIVA
17. Firma profesor de práctica	

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA – UVD DIARIO DE CAMPO PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN	FORMATO A
<p>De igual importancia, las observaciones presentadas en el aula de clase requieren que la docente logre implementar estrategias y que las clases tomen un rumbo diferente logrando en el aprendiz motivación, participación y seguridad. En cada uno de los espacios me senti feliz, motivada saber que pude lograr obtener experiencias, realizar la tarea de conocer cada uno de los niños, su ritmo de aprendizaje, sus falencias y que tanto se encuentran afectados por el apego que presentan algunos con su papitos todo esto me ayuda recoger experiencias significativas en mi proceso como docente en formación de aprender a convivir con los espacios, de seguir una madre más dentro del aula que toque ir a la tienda a comprarles el desayuno, dárselos si es necesario, ir de compañía al baño, sentarse junto a ellos para que pueda transcribir y un sin número de momentos que se viven dentro de un aula de clase que me transformaron a seguir amando este camino pero también de buscar estrategias para obtener espacios educativos diferentes y lograr despertar en el infante amor hacia el estudio recordando que son el futuro del mundo entero.</p> <p>El reto que tiene los educadores de hoy es difícil porque existen controversias desde los estilos y ritmos de enseñanza, donde la inclusión es otro tema que se suma a la educación. El docente tiene como tarea capacitarse y llenarse de herramientas que favorezcan los espacios de aprendizaje, adaptación para niños de todos en general. Se viene un trabajo arduo que lograre contribuir de la mejor manera.</p>		

UNIMINUTO - REGIONAL URABÁ GUÍA PARA EL DESARROLLO DE LA ENTREVISTA

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

Fecha: 27 de mayo de 2022

Hora: 2:00PM – 4:00PM

Lugar de la entrevista: Colegio Adventista de Turbo

Dirección: Turbo – Antioquia, sector Estadio.

Tema de la entrevista: El juego como estrategia de aprendizaje

Nombres y apellidos del entrevistado: Yajaira Gutiérrez Ospina.

Profesión o estudios realizados: Licenciada en Pedagogía Infantil – Coordinadora del colegio y, además, docente del grado primero.

Entrevistador/es: Paula Andrea Gutiérrez Muñoz – Jessica Del Carmen Gamboa Ortega – Leidy Beth Lemos Garrido.

Cuestionario.

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

10. Defina lo que para usted es el juego

R: “El juego son actividades de interacción social que requiere el uso de habilidades motoras, cognitivas siguiendo un conjunto de reglas. Ya que es una necesidad básica para un buen desarrollo de la inteligencia del niño, aptitudes físicas, emocionales, sociales, imaginación, creatividad y para equilibrio físico emocional de su edad”

11. ¿Tiene conocimiento sobre juegos que potencien el aprendizaje en los estudiantes?

Nombrar cuáles son.

R: “Si, las rondas infantiles, juegos de roles, relevos rompecabezas y juegos de pensamientos críticos”

12. ¿Conoce algún teórico que describa la importancia sobre la utilización del juego como estrategia para aprender?

R: “Desde los diferentes autores que utilizan las estrategias a la hora de enseñar están; María Montessori, Jean Piaget, Lev Vygotsky”

13. ¿Implementa usted el juego con sus estudiantes para generar experiencias y conocimientos a partir de la diversión? ¿de qué manera lo utiliza?

R: “Si, en ocasiones, el juego debe estar planeado para dejar una experiencia significativa, y de esta manera estar relacionado con los temas anteriores.”

14. ¿Considera el juego como una estrategia para aprender? ¿Por qué?

R: “Si, ya que por medio de este adquieren conocimientos, competencias y habilidades. No obstante, con el juego los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y contribuyen a su capacidad de explorar los diferentes escenarios y ambientes.”

15. Desde su perspectiva como docente, ¿qué características debería tener el juego para ser utilizado como metodología de aprendizaje?

R: “Debe ser ordenado, debe tener instrucciones claras, debe llamar la atención debe estar articulado con el objetivo de aprendizaje.”

16. ¿Cómo el juego favorece el proceso de aprendizaje?

R: “La metodología del juego dentro y fuera del aula de clase tiene el poder de potencializar el conocimiento, porque jugando el niño aprende, obtiene nuevas experiencias y a la vez es una oportunidad de cometer aciertos, errores y de resolver problemas que se le presente.”

17. ¿A partir de qué punto el juego empieza a ser visto como una estrategia para aprender, más que como un espacio de diversión?

R: “A partir de que se pueda obtener un aprendizaje significativo, si se nota en el estudiante que obtuvo un conocimiento”

18. ¿Qué tipo de aprendizaje se logra potenciar a partir del juego?

R: “Destrezas motoras, habilidades cognitivas, estética e interacción social”

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

Se presentan también como anexo la estructura de la planeación pedagógica que se desarrolló respondiendo a las necesidades de los niños y niñas del grupo primero.

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA				FORMATO B	
Fecha de ejecución de experiencia	Día: 18	Mes: 07	Año: 2022	Institución o escenario de práctica: Colegio Adventista de Turbo	Grado, curso o nivel que acompaña: 1		
Nombre estudiante en Formación	Leidy Beth Lemos Garrido						
ID estudiante en formación	723077			Número de Planeación	1		
Propósito de trabajo	Las niñas y los niños disfrutar aprender, exploran y se relacionan con el mundo para comprenderlo y construirlo.						
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	En la siguiente actividad se trabajará con el juego, permitiéndole al niño por medio de lo que le gusta logre identificar algunas letras del abecedario y a su vez logre escribirlas.						
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL							
Eje 1: Desarrollo social y personal	De manera individual y personal se busca estrategias y beneficios que el niño a partir de este pueda aprender desde diferentes ambientes manejando el compañerismo para que logren hacer actividades mucho más significativas y en conjuntos.						
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Desde esta perspectiva juega un papel fundamental la lúdica donde el niño aprende y las personas que están a cargo de su aprendizaje debido a que la comunicación y el acercamiento que se busca es lograr interpretar las miradas, las quejas y demás con la mejor intenciones y de ello sacar alternativas que den respuesta a lo positivo.						
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Uno niño tiene la capacidad de experimentar y del mismo modo realizar un pensamiento lógico desde una sopa de letra hasta llegar a crear su propio rompecabezas, es darle la autonomía y disposición de que se atrevan aprender y realizar las cosas por sí mismo.						

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------



DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Motivación: Saludo - https://www.youtube.com/watch?v=kDXyRTT9JGI Oración - credo https://www.youtube.com/watch?v=sZCbYuQJM1E Matutina	Bafle Celular	Los niños y las niñas del grado primero explican que entendieron sobre la matutina.
Desarrollo: En el día de hoy tendremos la oportunidad de aprender el abecedario Como primero, los estudiantes escucharan desde su puesto una canción que menciona las letras del abecedario. https://www.youtube.com/watch?v=cz/mVllGDZ4 El abecedario Es una colección ordenada de sonidos y letras; el aprendizaje de este consiste en nombrar, distinguir las grafías, escribir e identificar los sonidos de cada letra. Los estudiantes se apoyan de una implementación didáctica con el fin de observar cada una de las letras del abecedario acompañadas de figuras que las representan.	Foami Pega loca Lápiz Marcador	Los niños comparten la experiencia con el docente y a su vez repite y escriben el abecedario.

	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

 <p>Luego en una ronda los estudiantes en compañía de la docente jugaran tingo tingo tango, consiste que donde quede tango le tocara participar y ese estudiante deberá sacar una ficha de la bolsa y mencionar que es, con que letra inicia, escribirla en el tablero y por ultimo incluirla en el bolsillo de la letra que corresponda.</p>		
Cierre de la experiencia: En el cuaderno de cada niño se pegó una copia para que logre identificar el orden del abecedario, pero también deben colorear y reconocer el dibujo que acompaña cada letra.	Cuaderno Lápiz Fotocopia	Finalmente, los niños desde su cuaderno recibirán una copia donde deben completar el abecedario y asimismo colorearlo.
BIBLIOGRAFIA: (Citar según normas APA)		

Foto 1: Bingo de letras relacionadas con imágenes para que los niños del grado 1ª puedan reconocer las letras del abecedario.



Foto 2: se evidencia el desarrollo del bingo y la participación de los infantes.



Foto 3. Estudiante seleccionando la letra e imagen que canto la docente en formación.



Foto 4: *estudiantes en posición para iniciar el juego tingo, tingo, tango como complemento de jugar con las fichas y ubicarla en el abecedario.*



Foto 5. Estudiante tomando el marcador en su mano para escribir en el tablero figura que le correspondió.



Foto 6: Estudiante ubicando en la casilla de la letra P



Foto 7: Docente en formación explicando sobre los valores apoyándose en fichas complementadas con imágenes.



Foto 8: Estudiante ubicando la ficha en la letra correspondiente y demás compañeros observando su participación.





Foto 9: Estudiante lanzando el dado para conformar palabra que corresponde.



Foto 10: Estudiante buscando las letras para escribir la palabra correcta.



Foto 11: Docentes en formación y estudiantes en medio de tensión para saber que ficha le correspondió a su compañero.