

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO
COGNITIVO Y PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE
PREESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO WINNY POOH EN OCAÑA, NORTE DE
SANTANDER

Autora:

SANDRA MILENA TORRES GONZALES

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
DECANATURA DE DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA CONTRIBUIR AL DESARROLLO
COGNITIVO Y PROCESOS DE SOCIALIZACIÓN DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE
PREESCOLAR DEL CENTRO EDUCATIVO WINNY POOH EN OCAÑA, NORTE DE
SANTANDER

Autora:

SANDRA MILENA TORRES GONZALES

Trabajo de grado para obtener el título:

Licenciada en Educación Infantil

Asesor:

Manuel Andrés Lázaro Quintero

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

DECANATURA DE DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL

NOTA DE ACEPTACIÓN

El trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh de Ocaña, norte de Santander” presentado por Sandra Milena Torres Gonzales en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Infantil, fue aprobado por:

Director asesor

Jurado

Jurado

Ocaña, Abril del 2021

ADVERTENCIAS

“La universidad no se hace responsable de los conceptos emitidos por el estudiante en su trabajo. Solo velará por que no se publique nada contrario al dogma ni a la moral católica, y porque el trabajo de grado no contenga ataques personales y únicamente se vea en ella el anhelo de buscar la verdad y la justicia”.

(Artículo 23 Res. No. 13 de julio de 1956)

TABLA DE CONTENIDO

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS	03
1.1 Tema	<i>Error! Bookmark not defined.</i>
1.2 Planteamiento del problema	03
1.3 Formulación de la pregunta de investigación	06
1.5 Objetivos	06
1.5 Justificación	07
2. FUNDAMENTOS	11
2.1 Antecedentes	11
2.2 Fundamento teórico	18
2.3 Fundamento conceptual	20
2.4 Fundamento legal	26
2.5 Fundamento social	31
2.6 Fundamento institucional	33
2.7 Fundamento histórico	33
3. METODOLOGÍA	36
3.1 Enfoque de la investigación	36
3.2 Tipo de investigación o enfoque metodológico	36
3.3 Población	37
3.4 Técnicas e instrumentos de recolección	37
3.5 Aplicación de los instrumentos	40
3.6 Análisis de los resultados	42
4. PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	60
4.1 Talleres ludico-pedagogicos	61
5. CONCLUSIONES	71
BIBLIOGRAFIA	73
ANEXOS	76
EVIDENCIAS	79

TABLA DE ANEXOS

ANEXO 1 Formulario de observación

ANEXO 2 Entrevista a docente

ANEXO 3 Encuesta a padres de familia

ANEXO 4 Evidencias

TABLA DE FIGURAS

Figura 1: Características del juego infantil según la Unicef

Figura 2: Categorías metodológicas de la investigación

TABLA DE CUADROS Y GRÁFICAS

Tabla 1: Juego en casa

Tabla 2: Juegos en familia

Tabla 3: Los amigos que tengo

Tabla 4: Compartir con los amigos

Tabla 5: Espacios recreativos

Tabla 6: Los dispositivos tecnológicos

Tabla 7: Comunicación en casa

Tabla 8: Relación con los que lo rodean

Tabla 9: Responsabilidad en casa

DEDICATORIA

Este trabajo de investigación está dedicado a mi guerrera personal, mi héroe vestida de mamá, ella que entre las tinieblas buscó luz para sus hijas, ella que se dejó guiar por papá Dios para colocarnos en manos de ángeles terrenales a quienes llamamos sor. (Religiosas)

Te amo madre, y prometo cuando sea mi momento buscarte o preguntarle a Dios por ti para poder disfrutar eternamente de tu presencia. Gracias mamá por pensar en nuestro bienestar antes de partir, sé que mi historia no sería la misma, si hubiese tenido una madre diferente.

Ahora solo miro el pasado y mi presente y agradezco a Dios por todo lo vivido; por bendecirme con esta maravillosa profesión.

AGRADECIMIENTOS

Doy gracias en primer lugar a mi creador, Él mi arquitecto favorito por este gran logro, por presentarme a tantos ángeles terrenales que colocaron su granito de arena para que este sueño sea una realidad. A mi hermana Doreida porque, aunque no lo sepa es ella el motivo por el que tengo claro lo que quiero, es ella mi motor de vida, la que siempre inclina rodilla para pedirle a Dios por mí.

Agradezco a la familia Paredes Vanegas, y a cada una de mis hermanas porque desde siempre han creído en mí, me brindaron su incondicional apoyo y me han dado ese voto de confianza con la certeza que lograría.

Podría en estas líneas mencionar a una gran cantidad de personas que sé que en silencio me han mantenido en sus oraciones; y es ese precioso e inigualable regalo que hace que hoy mi rostro se vista de alegría.

Gracias mi Dios por mirarme con ojos de amor, por consentirme y hacerme entender que estoy de paso por esta tierra para servir, para amar, para perdonar y para transformar vidas desde mi pequeñez.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, llamado “El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del centro educativo Winny Pooh en Ocaña, norte de Santander” surge a partir de la realización de una de mis prácticas en dicho centro educativo donde se observó que el juego no estaba ligado a las actividades realizadas en el aula de clase, esto generó en mí una gran preocupación e inquietud; que me llevó a investigar y conocer más del tema y así poder darle una posible solución a esa problemática que de forma notoria afecta el aprendizaje de los infantes. El actual documento esta dividió en cinco capítulos, que facilitan evidenciar el proceso que se realizó:

Capítulo 1: Planteamiento del problema y objetivos, en este se enuncia de forma clara y concisa de dónde surge el problema, la viabilidad de la investigación y se delimita el objeto de estudio por medio de preguntas que serán resueltas en el desarrollo del proyecto; también se definen los objetivos con los que se desarrolló este trabajo y se presentan los argumentos sobre la importancia de la ejecución del proyecto.

Capítulo 2: Fundamentos, en él se encuentra la respectiva consulta sobre las diferentes investigaciones que se han realizado alrededor del tema a investigar; por otro lado, se cuenta con el Marco teórico, conceptual, legal, social, institucional e histórico que contienen información pertinente para la comprensión de la problemática que ha sido abordada.

Capítulo 3: Metodología, aquí se presenta la descripción del tipo de investigación, la definición de la población, las técnicas e instrumentos para la recolección de la información, se describe como fue el proceso para aplicar los instrumentos y también contiene el análisis e

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

interpretación final de la información recolectada, lo cual permite dar cuenta del desarrollo y los hallazgos del proceso investigativo.

Capítulo 4: planeación y alternativas de solución educativa y pedagógica al problema de investigación, en el cual se plantean talleres lúdico-pedagógicos para abordar dificultades que se dieron a conocer durante cada una de las observaciones que se realizaron al grupo de niños y niñas del “Centro educativo Winny Pooh” del grado transición.

Capítulo 5: Conclusiones, en este punto se describe de modo puntual los logros y alcances finales del proyecto, incluyendo algunas limitaciones que interfirieron con el trabajo de investigación.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

1.1 Tema: El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del centro educativo Winny Pooh en Ocaña, norte de Santander.

El juego es considerado como una herramienta de corte transversal, con alta incidencia en el logro de diversos objetivos de enseñanza-aprendizaje. A continuación, se presenta el ¿Por qué? ¿Cómo? Y ¿Para qué? de la investigación, haciendo un recorrido desde el contexto general hasta llegar a la situación específica del grado transición, centro educativo Winny Pooh de la ciudad de Ocaña. Se han identificado factores que no vienen permitiendo que el juego sea utilizado tal como lo propone el Ministerio de Educación Nacional y los mismos resultados de estudios científicos sobre el tema. La justificación permite identificar las bondades del juego en el grado transición del mencionado centro educativo.

1.2 Planteamiento del Problema

El juego aparece como un elemento propio de la historia del ser humano y progresivamente ha venido tomando un importante lugar dentro de la pedagogía infantil, tal como lo registra (Payá Rico, 2013), quien en un recorrido cronológico correlaciona el juego como factor de formación como ser individual y social, especialmente para niños de **preescolar**, para quienes el juego es una actividad que ocupa amplia parte de su día a día. En palabras de García (como se citó por Payá Rico, 2013) “El juego como un gran elemento de educación, en él se funda en gran parte el método [...] entretener y a la vez dirigir al niño agradablemente, en educarle haciéndole jugar.” (p. 38)

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

En este contexto de divertirse aprendiendo es donde se gesta la pedagogía lúdica, que tiene en el juego un importante apoyo, especialmente para niños. El juego puede darse de forma libre o estructurada. Ambas alternativas aplican para la presente investigación, con la salvedad y necesidad de enfocarlo hacia la motivación al desarrollo cognitivo y a procesos de socialización.

De esta manera, los procesos de enseñanza-aprendizaje en preescolar buscan incidir en comportamientos y estructuras del conocimiento (Rivas, 2008), porque de no direccionarse correctamente pueden afectar el contacto con su familia, sus pares, su entorno físico y social. Es así como desde su infancia comienzan a interactuar, compartir y desarrollar habilidades y amplios lazos sociales que le permiten la adaptación al entorno y van recreando las normas, valores, comportamientos y actitudes que lo preparan para asumir la vida adulta.

De acuerdo con este escenario, toda herramienta pedagógica, incluyendo el caso particular del juego en preescolar, debe tener en cuenta que el sujeto (niño) extrae del entorno, significados, trascendiendo lo físico. De esta manera, el significado es un factor crucial en el aprendizaje implícito y también ha de serlo en el aprendizaje explícito, intencional y sistemático (Rivas, 2008). Actualmente el centro educativo Winny Pooh no está asumiendo el juego desde el aprendizaje significativo, lo que incide negativamente en las capacidades cognitivas y sociales de los niños de preescolar. Algunos educadores ofrecen solo espacios de juego libre a niños y las niñas, sin la debida intencionalidad.

La anterior situación ocasiona un bajo nivel de reacción ante la actividad lúdica, lo que, según González, Solovieva y Quintanar (2014) propicia que los preescolares no estén preparados para enfrentar las nuevas habilidades en la edad escolar, situación que ha ido en crecimiento en el plano general de la educación infantil. Para el caso particular, se ha hecho de la educación inicial algo tradicional, donde solo está la preocupación para que el niño o la niña aprendan por

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

medio de fichas, videos y tareas, estas actividades no se realizan con juegos que ayuden a que los estudiantes se apropien de los conocimientos brindados.

El Centro Educativo Winny Pooh no es ajeno a esta problemática en la que el juego no está ligado a las actividades realizadas en el aula de clase para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización, pues los maestros no se apoyan en el juego como estrategia pedagógica al momento de impartir sus clases, esto hace que los estudiantes tengan poca participación en las actividades, no tienen mucho interés en aprender y se distraen con facilidad. También se evidencia que durante la jornada académica es muy poco el tiempo que tienen para jugar libremente y no se realizan actividades grupales que permitan la socialización entre los niños y las niñas.

Los niños además manifiestan que solo salen dos veces a recrearse en el patio de la institución durante la semana, que la mayor parte del tiempo están en su aula de clase donde solo juegan con muñecos y carros, dicen querer realizar otra clase de juegos como correr, jugar futbol, a las escondidas, al cacho, entre otros. Esto ha hecho que durante la explicación de cada clase los niños (as) estén inquietos, que mientras la docente explica ellos corren, se pelean por los materiales que deben compartir, lloran y se irritan por diversas razones, algunos se acuestan en la mesa, otros realizan la actividad como desean porque no observan ni escuchan las indicaciones de la profesora, al preguntarles por el tema visto se ven inseguros al dar la respuesta pues son muy pocos los que están al pendiente de la clase.

Cabe entonces señalar que el hecho de que algunos niños(as) no estén interesados o motivados en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se les está brindando; puede traer consecuencias más adelante en su proceso educativo y social, pues como bien sabemos son los primeros años en los que están más aptos para aprender. Por eso conociendo la importancia que tiene el aprendizaje en

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

la educación inicial y el juego como elemento fundamental para el desarrollo cognitivo y para los procesos de socialización, se hace necesario buscar una solución a esta problemática en la que los docentes tomen el juego como una herramienta dentro del aprendizaje.

1.3 Formulación de la Pregunta de Investigación:

¿De qué forma el juego como estrategia pedagógica, contribuye al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General. Formular herramientas lúdico-pedagógicas mediante el juego como estrategia, que contribuya al desarrollo cognitivo y de procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh en Ocaña.

1.4.2 Objetivos Específicos.

Identificar las características del juego desarrollado dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización en el grado preescolar del Centro Educativo Winny Pooh.

Definir los elementos estratégicos de las herramientas lúdico-pedagógicas con base al juego, tales como objetivos, enfoque pedagógico, plan del contenido y métodos de evaluación.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

Determinar los recursos de aprendizaje, tales como materiales, medios y pruebas piloto, así como herramientas de evaluación dentro del apoyo lúdico-pedagógico mediante el juego.

1.5 Justificación

La importancia del juego radica en que no se trata de un quehacer esporádico o algo que se haga por obligación. El niño ve en el juego su principal actividad para el disfrute de la vida. Es el adulto quien debe comprender y saber movilizar recursos mediante la imaginación, tareas, movimientos, experiencias, etc. que se generan mediante el juego infantil. El niño lo hace en su estado natural, porque resulta ser algo importante para él, sin embargo, en el caso del docente, es posible y necesario aprovechar el potencial de tal ocupación del niño.

Desde el anterior contexto Esteve, et. al. (2012) consideran que el juego es forjador de capacidades o habilidades direccionadas al desarrollo, de carácter placentero, razón por la que la actividad lúdica estimula a la expansión y equilibrio de quien juega, desde lo físico (corporal) y social. El juego del niño igualmente se relaciona con la simbolización en procesos constructivos de personalidad, lo que genera recursos cognitivos, especialmente por la interacción con otras personas, que normalmente se producen desde y hacia los vínculos afectivos.

De acuerdo con tales argumentos, la presente investigación tiene como objetivo general formular herramientas lúdico-pedagógicas a través del juego como estrategia para el desarrollo cognitivo y los procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winnie Pooh en Ocaña. El producto del proceso metodológico será una herramienta importante para los docentes del grado transición, quienes tendrán elementos orientativos para el empoderamiento respecto al juego. El juego natural y a su vez focalizado hacia el fortalecimiento cognitivo y de la capacidad de socialización de los niños, permitirá que el niño se

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

beneficie en la actualidad, pero con mayor notoriedad en el mediano y largo plazo, cuando comience sus estudios de primaria.

La adopción de las herramientas lúdico-pedagógicas que llegue a realizar el centro educativo Winny Pooh permitirá la optimización de sus niveles de calidad académica desde la educación preescolar, que tendrá efecto progresivo en los posteriores grados. Estos esfuerzos por aprovechar recursos pedagógicos al alcance de los docentes, tienen efectos en el mediano y largo plazo, especialmente con indicadores de calidad institucional y resultados de pruebas, olimpiadas y cualquier otro estándar de medición de eficiencia académica de estudiantes. Para el caso particular, las herramientas lúdico-pedagógicas van enfocadas a motivar la capacidad cognitiva y de socialización de los niños, que son competencias básicas para la formación del niño, joven y adulto.

Por su parte, los niños tendrán la oportunidad de tener un papel activo y con mayor dinamismo dentro de los diferentes espacios de juego que se generen desde la presente investigación, los cuales mantendrán su naturalidad, porque no se pretende que sean juegos mecánicos o tipo experimento, lejos de ello está la presente iniciativa propositiva, porque el niño es niño y coartarle el derecho a su libre personalidad sería violatorio. Se busca el ambiente contrario, donde haya más oportunidad de juego, donde el niño aprenda mediante la diversión y la felicidad que le produce manipular elementos, compartir con otros niños, recibir elogios, aprender nuevas formas de hacer las cosas, descubrir, hacer, memorizar, donde sus funciones corporales también estén a favor de su disfrute, entre otros factores que lo hagan centro del proceso enseñanza-aprendizaje, comprendiendo la etapa en la que se encuentra.

De acuerdo con lo anterior, en cuanto a la comprensión de la etapa de vida del niño, Hernández (2006) considera que “la mejor forma para entender su nivel de desarrollo cognitivo y

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

psicosocial es a través del juego” (p. 18), porque su lenguaje no verbal y le es más fácil comunicarse con otros niños mediante el juego, lo que también tiene efecto sobre su imaginación, su desarrollo moral y espiritual.

La importancia de esta investigación radica, en que los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh, contarán con una nueva forma de aprender que fortalecerá tanto la parte del desarrollo cognitivo y los procesos de socialización de estos. De esta manera, se quiere dar solución a la problemática que afecta a las niñas y los niños de preescolar, debido a la no implementan el juego dentro de las actividades académicas, desaprovechando el potencial que puede lograrse de tales herramientas lúdico-pedagógicas, tal como lo afirma Hernández (2006), durante preescolar el pensamiento tiene un tinte a mágico, es ilimitada la imaginación del niño, la inventiva y su forma de razonar es con pensamiento poderosos, lo que se manifiesta en la vida cotidiana, pero especialmente mediante el juego.

En sincronía con los anteriores beneficios, el educador debe contar con herramientas diseñadas desde la experiencia de una docente en formación, quien cuenta con los conocimientos necesarios para diagnosticar y proponer herramientas lúdico-pedagógicas donde el juego sea el eje o vehículo para lograr escenarios de formación, como son el fortalecimiento cognitivo y los procesos de socialización del niño, quien en su etapa temprana forja elementos básicos de su personalidad y es precisamente la escuela y sus elementos de enseñanza-aprendizaje los que contribuyen en gran medida a maximizar su potencial y competencias.

Otros beneficiarios son los padres de familia, quienes depositan confianza en el centro educativo Winny Pooh, para la formación preescolar de sus hijos, para quienes aspiran se les ofrezca la mejor educación, no solo para el corto plazo, especialmente aquellas competencias o columnas de vida, que les permitirá irse haciendo estudiantes y personas responsables,

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

conscientes de sus fortalezas y debilidades, pero con el deseo de aprender (desarrollo cognitivo) y del trabajo colaborativo (habilidad social), que es el foco de atención de la presente investigación.

Para la presente investigación, proponer herramientas lúdico-pedagógicas desde el juego, para niños de preescolar a una institución educativa de la ciudad de Ocaña es una oportunidad para poner en práctica importante cantidad de conocimientos teóricos que se han adquirido durante los diferentes semestres, razón por la que es un motivo de satisfacción desde la responsabilidad social profesional (rsp) y desde la oportunidad de generar conocimiento desde fase pregrado, lo que genera una mayor valoración a la Licenciatura en Pedagogía Infantil, ofrecida por la USTA.

CAPITULO II: FUNDAMENTOS

Los fundamentos del proyecto permiten contextualizar los antecedentes investigativos del problema, los cuales abocan a la importancia del juego con estrategia pedagógica. Desde los antecedentes teóricos, Froebel ubica el juego como un medio eficaz y prioritario para acercar al niño al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás. El fundamento conceptual del proyecto está en el juego, la estrategia pedagógica, el desarrollo cognitivo, la socialización en preescolar, entre otros, que hace parte de los pilares de la investigación. Por su parte, el fundamento legal se toma desde la Constitución Política de Colombia, la ley general de la educación y el decreto 2247 de 1997, sobre la educación preescolar. Los fundamentos sociales relacionan diferentes variables que tienen incidencia directa e indirecta en la estructura de la presente propuesta, como son variables de salud, cultural y político. Los fundamentos institucional e histórico relacionan la situación del centro educativo y la evolución en el tiempo del mismo.

2.1 Antecedentes

2.1.1 La lúdica como estrategia pedagógica en la educación infantil. De acuerdo con Moreno, Jaraba y Medrano (2018) la lúdica es una herramienta al alcance de los docentes, la cual permite fortalecer el aprendizaje de niños y niñas. Esta investigación se realiza en el grado preescolar de la Institución Educativa Soledad Román De Núñez (Sede Victoria Pautt) de la ciudad de Cartagena (Bolívar).

La investigación surge de la necesidad de fortalecer el aprendizaje de niños y niñas por medio de actividades lúdicas, pues esto se convierte en una estrategia pedagógica de gran importancia en la cual no solo se divierten, sino que mejora el desarrollo integral del individuo, acudiendo a las

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

corrientes teóricas de Montessori y Piaget. Estos dos autores permiten reconocer el papel de la lúdica dentro del aula para el desarrollo cognitivo de los niños y niñas.

Por su parte López (2010) indica que el juego es una actividad presente en todos los seres humanos, normalmente asociada a la infancia, pero, que permanece a lo largo de la vida. Con frecuencia se asocia a diversión, satisfacción y ocio, sin embargo, el efecto es distante de tal concepción simplista. El juego permite la adopción y transmisión de valores, así como desarrollo de facetas de la personalidad.

De acuerdo con esta importancia, la actividad lúdica se compone de una serie de elementos y relaciones complejas, que para el caso del juego el abordaje se ha dado desde décadas atrás, buscando hallar respuestas y correlaciones esta actividad natural para niños y otras variables de tipo emocional, social, motriz, entre otros. Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles anunciaron la necesidad de aprender jugando y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos (López, 2010).

En tiempos más recientes, hacia la mitad del siglo XIX se formulan las primeras teorías psicológicas sobre el juego. En el caso de Spencer (1855) se consideró que mediante el juego se gastan las energías sobrantes, mostrando una percepción sin base estimuladora. Para Lázarus (1883) el juego tiene un valor superior, porque indicó que las personas salen de la rutina mediante el juego, llegando a un estado de relajación. Estos y otros autores coinciden en que el juego en la etapa infantil motiva capacidades fundamentales para la etapa adulta. El objetivo es que tal refuerzo aporte al desarrollo de la personalidad del adulto bajo el marco del bienestar individual y colectivo.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (En adelante Unicef) reitera la importancia del aprendizaje temprano en el marco del Objetivo de Desarrollo Sostenible (Educación de calidad), organización que indica que las investigaciones de las últimas tres décadas confirman que la etapa más importante del desarrollo humano está durante los primeros ocho años de vida. Es precisamente en este período cuando se forjan las bases de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental, con efecto en la edad adulta (Unicef, 2018), cuyas características generales se exponen en la figura 4.

De esta manera, es importante encausar el juego hacia los objetivos que el investigador pretende, sin dejar la naturalidad del mismo para que el niño tenga el pleno disfrute del mismo. El juego se convierte en el aliado de la felicidad para el niño, en una herramienta pedagógica para el docente y en un elemento de la crianza desde el hogar.

2.1.2 El juego en la capacidad socializadora del niño. Arias, Olivo y Valdez (2016) mediante su investigación *El juego y la socialización del niño: una experiencia desde las prácticas pedagógicas en el instituto mixto el nazareno de la ciudad de Cartagena*, trazaron el objetivo de implementar el juego como estrategia pedagógica para mejorar la socialización de los niños y las niñas en la etapa infantil y a su vez fortalecer la convivencia entre los estudiantes.

El juego es divertido.

Cuando vemos jugar a los niños —o a los adultos—, a menudo observamos que sonríen o ríen abiertamente. Obviamente, el juego puede tener sus retos y sus frustraciones (¿A quién le toca primero? ¿Por qué no consigo que este juego de construcción se sostenga?), pero la sensación general es de disfrute, motivación, emoción y placer.

El juego es iterativo.

Ni el juego ni el aprendizaje son estáticos. Los niños juegan para practicar competencias, probar posibilidades, revisar hipótesis y descubrir nuevos retos, lo que se traduce en un aprendizaje más profundo.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

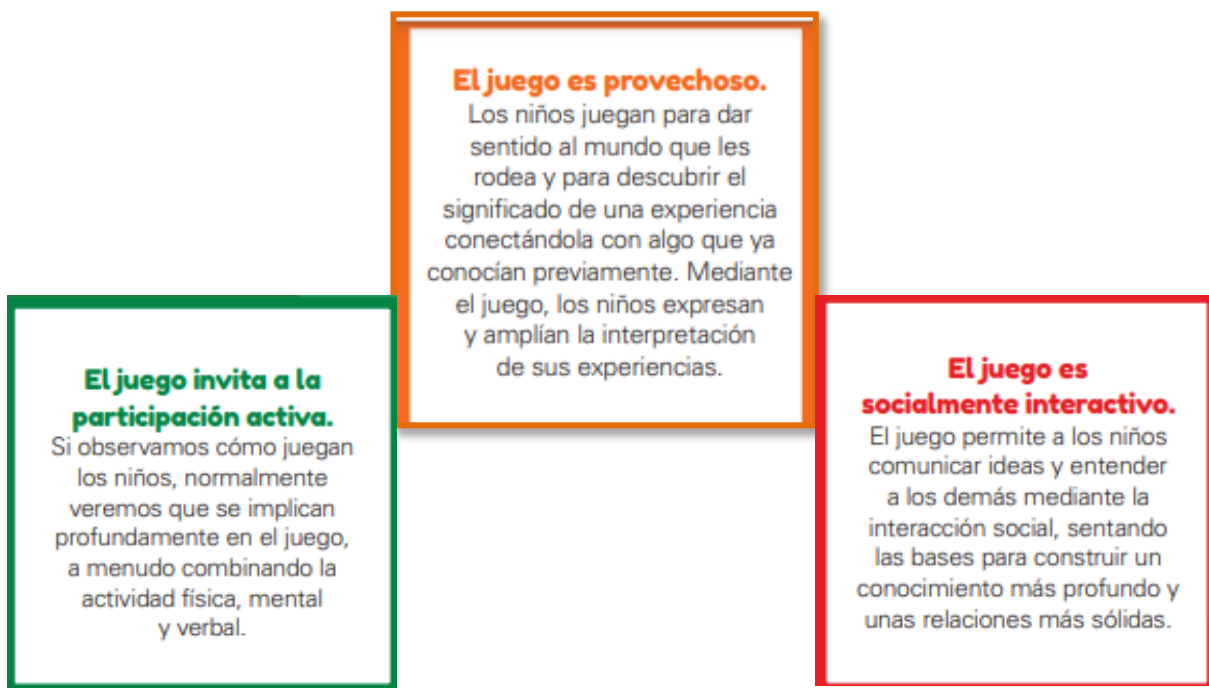


Figura 1. Características del juego infantil según la Unicef. Fuente: (Unicef, 2018, p. 7)

El trabajo de campo permitió observar al niño en medio del juego e identificar el efecto positivo sobre su convivencia y comportamiento, lo que se tradujo en aprendizaje significativo y duradero.

Esta propuesta tuvo como fundamento la teoría de Froebel, quien habla del juego y sostiene que este no es una simple forma de diversión, sino que a través del juego se logra que los niños y niñas tengan una mejor relación social, partiendo de la socialización se fortalece en ellos los valores que poco a poco se han ido perdiendo.

Por su parte, Zych (2015) considera que la escuela infantil es el lugar privilegiado para el desarrollo de la competencia social y el progresivo equilibrio del ajuste emocional. Durante esta etapa, la vida afectiva tiene un importante papel en la interacción social y, por otro lado, el juego infantil ha sido descrito como una actividad con gran potencialidad para promover el desarrollo. En su investigación Juego infantil y desarrollo afectivo: afecto, ajuste escolar y aprendizaje en

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

preescolares tras la observación sistemática a 38 niños de entre cinco y seis años, en cuatro situaciones de actividad escolar comprobó que la actividad lúdica es el éxito del rendimiento escolar en los niños y en las niñas.

En cuanto a la autorregulación social, cognitiva y emocional del niño Kroll (2016) indica que los maestros consideran el juego como elemento central de su plan de estudios, luego de observaciones que demuestran una fuerte interacción entre el plan de estudios, el medio ambiente, las rutinas y el desarrollo de la autorregulación. Este estudio de caso examina el desarrollo de la autorregulación, a través del uso del juego en el plan de estudios en cinco aulas de preescolar para niños de 2-5 años de edad en una escuela laboratorio de la universidad.

2.1.3 El juego como herramienta lúdica para el desarrollo cognitivo del niño. Teniendo en cuenta el enfoque de la presente investigación, donde el desarrollo cognitivo es uno de los escenarios a alcanzar mediante el juego desde el aula de clase, con la extensión al hogar, especialmente por los cambios sociales que se han dado recientemente (pandemia). En este sentido, el juego en la infancia temprana se visualiza como un elemento prioritario para el desarrollo de diferentes funciones cognitivas. Llega a ser una experiencia humana elemental que permite fortalecer habilidades para representar, interpretar y explorar el mundo. (Cáceres, Granada y Pomés, 2018)

De esta manera, al jugar, el niño interactúa, se conecta y se relaciona con otros, en una situación de placer. Es función del docente habilitar espacios de juego libre y/o estructurado, con el fin de propiciar habilidades cognitivas, tales como orientación, visoespaciales, gnosis, praxias, lenguaje y cognición social.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

2.1.4 Perspectiva socio-cognitiva en niños de preescolar. Desde la percepción de Lacunza y Contini (2009) el periodo de los tres a los cinco años es crucial para el desarrollo de las capacidades sociales, debido a que el niño vive y registra una serie de situaciones que le propician organizar su mundo social, comprender normas y prohibiciones y comenzar a crear un marco de comprensión de derechos. El resultado es la adquisición de una competencia social, desde la base de reconocerse a sí mismo y a las demás personas.

La importancia del juego para la formación socio-cognitiva del niño tiene otro ángulo de análisis, el relacionado con su libertad de generar energía, que según Flinchum (como se citó por Ruiz Alemán, 2020) el juego ofrece al niño de la posibilidad de liberar energía reprimida, fomenta las habilidades interpersonales y le da herramientas para encontrar un lugar en el mundo social. Estos autores consideran importante abordar la educación socioemocional a través del juego, desde el autocontrol que se necesita para interactuar y jugar con otras personas.

De acuerdo con la idea anterior, el juego es más que una actividad rutinaria o impuesta, en ocasiones llegar a ser una de las principales actividades de los niños. En la etapa temprana (antes de los 6 años) el juego se vive con intensidad con la ayuda de objetos y materiales, los cuales se manipulan, así como espacios, conllevando a compartir tales elementos y lugares por la interacción y donde el liderazgo puede comentar a ser notable. Sin embargo, al no haber conducción o clara intencionalidad pedagógica, el juego no se convierte en un principio pedagógico ni vehículo de aprendizaje (Román y Cardemil, 2014).

Estos autores consideran que el docente debe implementar herramientas con enfoque pedagógico claro, partiendo de la comprensión de la evolución del juego frente a cada persona (Román y Cardemil, 2014). En las primeras etapas las actividades de juego van acorde con su capacidad mental y motriz. En la medida que pasa el tiempo el juego se hace más interactivo y

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

cooperativo, por lo que las interacciones con otros niños suelen ser más frecuentes y duraderas. Surge así la necesidad del niño de desarrollar habilidades para resolver exitosamente conflictos con pares o poder jugar con niños desconocidos.

Para García, Ayaso y Ramírez (2008) el juego es un proceso complejo que permite a los niños y a las niñas dominar el mundo que les rodea, ajustar su comportamiento a él y, al mismo tiempo, aprender sus propios límites para ser independiente y progresar en la línea del pensamiento y la acción autónoma. Desde la capacidad social, el juego es una herramienta para la integración, porque es una actividad libre y cada uno y cada una puede desempeñar el papel que quiera en función de sus “preferencias” y limitaciones, representando la base de la socialización a estas edades.

El niño y la niña expresan una enorme gama de sentimientos a través de los juegos que, a su vez, son un vehículo muy primordial en esta edad de socialización y constituye un campo de práctica para el aprendizaje de las habilidades sociales. La oportunidad que da el juego de interactuar con otros y otras, así como de aprender a manipular objetos, ideas y diferentes elementos, le permite comenzar a comprender cómo funcionan las cosas, lo permitido y prohibido, que progresivamente se van convirtiendo en reglas con causa-efecto.

Por su parte, para Betenson (como se citó en Cabrera Angulo, 1998) indica que las acciones realizadas durante el juego no tienen similar significado que durante la vida real. Desde esta realidad el docente debe aprovechar los beneficios del juego, mediante la consideración de conductas que generan consecuencias, en otras palabras, refuerzo positivo, que se consolida mediante la guía, elogio, aprobación, empatía hacia el niño que está obteniendo logros mediante el juego, pero que él lo ve como premios, diferente al ángulo del docente, que está buscando

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

ayudar al niño para que esos premios sean conductas abocadas al crecimiento socio-cognitivo del menor.

2.2 Fundamento Teórico

El juego está relacionado con todas las actividades que realizan los seres humanos en las que se recrean con el propósito de divertirse y disfrutar, este también le permite al individuo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer, recrear y aprender, pues como bien sabemos el juego está presente en todos los espacios de la vida. Por eso en los últimos tiempos se ha utilizado el juego como una herramienta de enseñanza en diversos escenarios educativos y en especial en la educación inicial, pues es una forma de hacer que los niños y las niñas se sientan a gusto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, esto trae para los alumnos muchos beneficios relacionados con el desarrollo cognitivo, las capacidades motoras, las relaciones sociales entre otras.

Esta investigación estará sustentada en primer lugar por las siguientes teorías:

2.2.1 Método Froebel. La corriente de Friedrich Froebel considera el juego como el medio más adecuado para introducir a los niños al mundo de la cultura, la sociedad, la creatividad y el servicio a los demás, por eso Froebel diseñó una pedagogía en la que se busca formar personas activas, con ideales y comprometidas a partir del juego-trabajo. Resalta la necesidad de estimular la actividad infantil desde la más tierna edad, en virtud del importante papel que desempeña el juego en la infancia.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

Esta corriente percibe el juego como un elemento propio de la historia humana con enfoque al desarrollo no solo en sentido psicológico, sino fundamentalmente moral. Mediante los juegos regulados, en los que participa con sus compañeros y adultos, los niños ascienden del mundo de la naturaleza al de la humanidad, del terreno de las cosas al de la auto actividad, de lo material a lo espiritual (Jover y Payá, 2013).

2.2.2 Teoría de Vygotsky. Sostiene que el juego es un instrumento y recurso socio-cultural por el cual se ayuda de una manera más efectiva al desarrollo mental de los niños y las niñas facilitando el desarrollo de las funciones superiores del entendimiento tales como la atención o la memoria voluntaria. También a través del juego los infantes construyen su aprendizaje y comprenden la realidad social y cultural de su entorno.



Figura 2. Categorías metodológicas de la investigación. Fuente: Diseño propio.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

2.3 Fundamento Conceptual

De acuerdo al propósito de la investigación, se tienen en cuenta los siguientes conceptos como fundamento conceptual para el desarrollo de la propuesta.

2.3.1. El juego infantil. Según Gómez R. (s.f.) lo menciona como una actividad placentera, libre y espontánea, sin un fin determinado, pero de gran utilidad para el desarrollo del niño. Las connotaciones de placentera, libre y espontánea del juego son fundamentales y por tal razón debemos garantizarlas con nuestro acompañamiento inteligente. (p.1)

Asimismo, recalca algunos beneficios del juego infantil:

- Es indispensable para la estructuración del yo.
- Le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él. Pensemos en cómo las situaciones del juego van creando en el niño mecanismos adaptativos que hacen que lo ejecute cada vez más fácilmente y con menos estrés, con dominio creciente del entorno.
- Es fundamental para que el niño aprenda a vivir. Ese es uno de los aprestamientos principales que tiene esta connotación lúdica. (p.2)

Por tanto, se resalta el juego infantil por los beneficios transversales que se logran en el aprendizaje de los niños(as), permitiéndole un mejor desarrollo de diferentes habilidades de acuerdo a la edad para afianzar distintos aspectos a través de juego, por ejemplo, con niños más pequeños juegos de habilidades psicomotriz y un poco más grandes reglas del juego, trabajo en equipo, entre otros.

2.3.2 Estrategia pedagógica. Entendemos por estrategias pedagógicas aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje. (Briceño-Moreno, 2008)

Acorde con lo mencionado, la Universidad de Antioquia (s.f.) resalta que las estrategias pedagógicas son aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes. Para que no se reduzcan a simples técnicas y recetas deben apoyarse en una rica formación teórica de los maestros, pues en la teoría habita la creatividad requerida para acompañar la complejidad del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Por tanto, todas las acciones que se deseen implementar en el aula de clase deben tener un propósito de enseñanza- aprendizaje en el que el estudiante logre obtener un aprendizaje significativo o el desarrollo de habilidades para permitirle afianzar conocimientos y destrezas.

2.3.3 Desarrollo cognitivo en la primera infancia.

Principalmente en la primera infancia se busca el desarrollo de las siguientes áreas de estimulación: (Albornoz Zamora, E. J. & Guzmán, M.C. , 2016)

- El lenguaje: se estimula con la comprensión verbal, la comprensión del significado de los conceptos de posición y de la cotidianidad, la clasificación de los objetos es una manera efectiva de estimular esta área.
- La multisensorial: sus actividades están dirigidas al sistema de comunicación, la estimulación de todos los sentidos, fundamentalmente la auditiva y táctil, el uso adecuado de los medios auditivos y audiovisuales, la gran mayoría de las tareas diarias están relacionadas con esta área.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

- En el control del movimiento corporal se estimulan las vías de percepción y el cuerpo en general, sobre todo los miembros afectados, por lo que se usa mayoritariamente en fisioterapias o relajación.
- La identidad y autonomía están dirigidas a potenciar la autonomía del niño en las actividades de la alimentación, el vestirse, el baño, entre otras. El área social favorece la comunicación en su contexto, con las personas que lo rodean y consigo mismo.

Por consiguiente, Linares (2008) resalta que el desarrollo cognitivo se entiende como el conjunto de transformaciones que se producen en las características y capacidades del pensamiento en el transcurso de la vida, especialmente durante el periodo del desarrollo, y por el cual aumentan los conocimientos y habilidades para percibir, pensar, comprender y manejarse en la realidad.

Dentro de las teorías más importantes que han estudiado el desarrollo cognitivo del niño se encuentra Piaget y Vygotsky, en las cuales permiten analizar y comprender el desarrollo de las habilidades del niño desde dos puntos de vista.

2.3.4 Habilidades de socialización en la primera infancia. Las habilidades sociales son un conjunto de comportamientos aprendidos que incluyen aspectos conductuales, cognitivos y afectivos. La característica esencial de estas habilidades es que se adquieren principalmente a través del aprendizaje por lo que no pueden considerárselas un rasgo de personalidad.

(Lacunza, A. B. & Contini de González, N., 2009)

Asimismo, cuando resaltan a López & Fuentes Rebollo mencionan que el proceso de socialización desplegado desde la temprana infancia posibilita en el niño el conocimiento de pautas, reglas, prohibiciones, entre otros, la conformación de los vínculos afectivos, la

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

adquisición de comportamientos socialmente aceptables y la participación de los otros en la construcción de su personalidad.

Es decir que con el proceso de socialización el niño(a) desde el nacimiento esta en continuo desarrollo de las habilidades sociales, lo cual define la forma en cómo va a desenvolverse en el medio ya sea con un contexto familiar o extraño. Por ello, en los centros educativos permite afianzar y mejorar este tipo de aspectos que van de la mano con lo cognitivo-social.

2.3.5 Preescolar dentro del sistema educativo colombiano. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas. (MEN, 1994)

De acuerdo con la ley 115 de 1994, los objetivos de la educación preescolar son los siguientes:

- El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.
- La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

- El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.
- La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.
- La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud. (Vargas, 2017)

2.3.6 Rendimiento académico en preescolar. Albán Obando, J., & Calero Mieles, J. L (2017) menciona que el rendimiento académico está determinado por diversas variables como la personalidad, actitudes y contextos, que se conjugan entre sí. el rendimiento en su aspecto dinámico responde al proceso de aprendizaje, como tal está ligado a la capacidad y esfuerzo del alumno.

Además, el autor complementa diciendo que el rendimiento está ligado a medidas de calidad y a juicios de valoración; es un medio y no un fin en sí mismo; está relacionado a propósitos de carácter ético que incluye expectativas económicas, lo cual hace necesario un tipo de rendimiento en función a los intereses y necesidades del entorno del alumno.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

En preescolar estaría relacionado con el desarrollo de las distintas destrezas y habilidades para desenvolverse en el medio, permitiendo agilidad física, psicológica y cognitiva en diferentes actividades.

2.3.7 Procesos de enseñanza-aprendizaje en preescolar. Para el proceso de enseñanza-aprendizaje en preescolar es necesario reconocer que las estrategias de aprendizaje son conceptualizadas como procesos de toma de decisiones (conscientes e intencionales) en los cuales el alumno elige y recupera, de manera coordinada, los conocimientos que necesita para cumplimentar una determinada demanda u objetivo, dependiendo de las características de la situación educativa en que se produce la acción. (Meneses, 2007)

Por consiguiente, Meneses (2007) menciona algunos elementos que las caracterizan son:

- Aptitudes o competencias mentales, que mediante el ejercicio y la acción mediada (Werstch, 1993, Rogof, 1997) se aprenden y se pueden enseñar.
- Implican orientación hacia una meta u objetivo identificable.
- Integran habilidades, técnicas o destrezas, a las que coordinan. Por eso se las considera una habilidad de habilidades, una habilidad de orden superior.
- Suponen el uso selectivo de recursos y capacidades de que se dispone. Tanto es así que sin tal variedad de recursos no es posible la actuación estratégica.
- Son dinámicas, flexibles y modificables en función de los objetivos propuestos, así como las situaciones contextuales en las que se desenvuelven.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

2.4 Fundamento Legal

2.4.1 Constitución política de Colombia 1991. Art. 67 La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

2.4.2 Ley general de educación (Ley 115 de 1994). Art 1. Objeto de la Ley. La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y sus deberes. La presente ley señala las normas generales para regular el servicio público de la Educación que cumple una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

Art. 4 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.

Art. 15 Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógica y recreativas.

Art.16 Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- A. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- B. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas
- C. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.
- D. La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.
- E. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- F. La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- G. El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

H. El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.

I. La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.

J. La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

2.4.3 Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997. Art.1 La educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, especialmente por el Decreto 1860 de 1994, como por lo dispuesto en el presente decreto.

Art.2 La prestación del servicio público educativo del nivel preescolar se ofrecerá a los educandos de tres (3) a cinco (5) años de edad y comprenderá tres (3) grados, así:

1. Prejardín, dirigido a educandos de tres (3) años de edad.
2. Jardín, dirigido a educandos de cuatro (4) años de edad.
3. Transición, dirigido a educandos de cinco (5) años de edad y que corresponde al grado obligatorio constitucional.

Art.11 Son principios de la educación preescolar:

- a) Integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural.
- b) Participación. Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal.

c) Lúdica. Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Art.12 El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica. Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico-pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Art.13 Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdico-pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.

6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

7. La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.

9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.

10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

2.5 Fundamento Social

2.5.1 Aspecto geográfico. El Centro Educativo Winny Pooh se encuentra ubicado en la en la comuna 6 Ciudadela Nortes del municipio de Ocaña; Consta de los siguientes barrios: Santa Clara, Bermejál, Urbanización Colinas de La Florida, El Líbano, La Gloria, Dos de Octubre, Villa Paraíso, La Perla, y Altos del Norte.

Igualmente se encuentran los sectores de: Villa mar, La ondina, Los Cristales y Sauces Primera y segunda etapa y demás proyectos urbanísticos

2.5.2 Aspecto Económico. En la localidad de la Ciudadela Norte se encuentra un Centro Comercial, droguerías, supermercados, panaderías, librerías, ferreterías, microempresas de

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

fabricación de bloques, tiendas, expendios de carnes y verduras que generan empleo a la comunidad.

El sector cuenta con un acueducto independiente ADAMIUAIN que suministra agua a la mayoría de las familias de la Ciudadela Norte.

2.5.3 Aspecto social. La Ciudadela Norte cuenta con una iglesia y un centro carismático que proporciona orientación y formación a los integrantes del sector, además existen organizaciones comunitarias como: junta de acción comunal y madres comunitarias. En la mayoría de las viviendas se cuenta con servicios públicos y sanitarios que brindan una mejor calidad de vida.

2.5.4 Aspecto Salud. En la localidad existe la Clínica del Norte que ofrece sus servicios de consultas a los miembros del sector.

2.5.5 Aspecto Cultural y Educativo. Existe un colegio de básica secundaria y media vocacional (LA SALLE), 3 escuelas oficiales de primaria en el sector urbano, 2 centros educativos privados y una biblioteca pública.

2.5.6 Aspecto Político. En Ocaña sobresalen varios líderes políticos como: Ciro Rodríguez Pinzón, Representante a la Cámara, Presidente de la Comisión sexta, Manuel Salvador Alsina, diputado a la Asamblea Departamental.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

2.6 Fundamento Institucional

Según las exigencias de la niñez en la actualidad por obtener una formación integral basada en los valores, es hoy preocupación que nos promueve a dar respuestas claras a esos cambios que experimentan los niños y niñas de nuestra región, ofreciendo una formación con calidad, satisfaciendo las necesidades básicas de todo ciudadano en el desarrollo de su pensamiento y habilidades necesarias para seguir aprendiendo durante toda la vida.

El Centro Educativo Winny Pooh constituye una respuesta a las expectativas de la niñez ocañera, razón por la cual la educación preescolar y la básica primaria ocupan un lugar decisivo entre las prioridades del ser, ya que en estas etapas de la vida se fortalecen la seguridad en sí mismos, haciendo de ellos personas capaces de crear su propia independencia y desenvolvimiento en un ambiente social.

2.7 Fundamento Histórico

El Centro Educativo Winny Pooh, antiguo Jardín Infantil «Winny Pooh» fue fundado en el 2002 por iniciativa de Denis Torcoroma Acosta esto como cristalización de un sueño y se contó el apoyo de Yolanda Pérez Arenas, Mildred Carrascal Rozo, Zamira Ascanio Castellanos y todos aquellos que confiaron en el poder de una educación que sembrara semillas de cambio desde la primera infancia.

Se creó por una necesidad latente en la comunidad de la Ciudadela Norte, ya que este fue el primer jardín que funcionaría en el sector. Para su creación y fundación inicialmente se comenzó

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

por visitar a las familias y por realizar una encuesta, además de hacer una motivación con la posibilidad de abrir un jardín infantil.

Los padres de familia visitados y encuestados recibieron la noticia como una buena solución, porque además de tener un lugar donde enviar a sus hijos para que recibieran una preparación inicial en el desarrollo de todos sus procesos, contarían con la plena seguridad del buen trato, tanto físico como intelectual "característica principal de nuestra institución a través de los años".

El Jardín Infantil inicia sus labores el 03 de febrero de 2003 en una casa amplia situada en la calle 4ª No 46-58 del barrio Santa Clara, ofreciendo los niveles de párvulos, pre-jardín, jardín y transición con resolución 000406 del 20 de octubre de 2003, teniendo gran acogida en la comunidad con una población promedio de 20 niños y niñas.

En busca de abrir nuevos caminos y mejorar las perspectivas, en el año 2006 se trasladan a la calle 6 N° 47-29 barrio Santa Clara, donde obtuvo gran acogida, aumentando su población estudiantil, durante un lapso de 5 años. La estadía allí fue maravillosa al igual que la calidad de su servicio, convirtiéndose en una Institución sobresaliente en el sector.

En el año 2006 se adquiere la licencia de Básica Primaria, comenzando con 6 niños el grado primero, para el año 2007 se abre cupo para niños de segundo grado y así sucesivamente hasta el año 2010, que se abre el grado quinto en el cual se gradúan con orgullo 2 niños, convirtiéndose en la primera Promoción de Básica Primaria del Centro Educativo.

Para el año de 2012 se adquiere sede propia ubicada en la Carrera 46 No 5ª -20 Barrio Santa Clara, esta sede se acondicionó con las características propias para la población que se atiende, con una casa de un nivel, con cuatro salones, Biblioteca, salón de Informática, cooperativa, una oficina para la directora y sus Respectivos servicios sanitarios.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

La Licenciada Zamira Ascanio Castellanos dirigió el Jardín Infantil acertadamente hasta el año 2004, en la actualidad la Licenciada Denis Torcoroma Acosta Arias está a cargo del centro educativo como directora y propietaria.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

El proceso para realizar esta investigación se ha optado a través de una metodología pertinente, en el que permitió acercarse al cumplimiento de los diferentes objetivos planeados, por medio de un enfoque cualitativo para poder analizar y describir la problemática presentada en el contexto que interviene el proyecto. En primera instancia, detectar la dificultad haciendo uso del tipo de investigación- acción, con una población de once (11) niños del grado de preescolar (transición) del Centro Educativo Winny Pooh y su docente a cargo del grupo. Luego para la continuación de la investigación se hace el uso de diferentes técnicas para recopilar la información necesaria como la observación participativa, entrevista, encuesta y los talleres lúdico- pedagógicos.

3.1 Enfoque de la Investigación

En la realización de esta investigación se usará el enfoque cualitativo, con el objetivo de reconocer el juego como estrategia pedagógica, que contribuye en el desarrollo cognitivo y en los procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar, según este enfoque busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad y en la cual el investigador tiene un acercamiento directo con los diferentes actores de la comunidad educativa. De acuerdo a ello, se decide este tipo de investigación ya que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable. (Quecedo L, R. & Castaño G, C., 2002. p.7)

3.2 Tipo de Investigación o Enfoque metodológico:

Se desarrollará a partir de la investigación-acción (I.A.), en el que Hurtado menciona que su enfoque consiste en modificar el evento estudiado, generando y aplicando sobre él una

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

intervención especialmente diseñada. En ella el investigador pretende sustituir un estado de cosas actuales, por otro estado de cosas deseadas, donde primero se investiga la problemática presentada y luego se implementan las diferentes estrategias para dar solución a dicha problemática. (Hurtado de Barrera, 2007). Este tipo de investigación se escoge debido a que es el pertinente para intervenir e interactuar con la población implicada, esperando algunos cambios o mejoras en la problemática presentada.

3.3 Población

Se tomó como población para la investigación a los estudiantes del Centro Educativo Winny Pooh ubicado en la Calle 5°A # 5-20 Barrio Santa Clara en Ocaña Norte de Santander, es de carácter privado y la directora es Denis Torcoroma Acosta Arias, este centro está funcionando desde el 2003, actualmente cuenta con 50 alumnos de preescolar a básica primaria.

Para la elaboración, ejecución e implementación de esta propuesta se tienen como objeto de estudio una muestra de 11 estudiantes que corresponden a la totalidad del grado transición del Centro Educativo Winny Pooh. El grado transición está conformado por 11 estudiantes; 6 niñas y 5 niños, cuyas edades están entre los 4 y 5 años, este curso está a cargo de la profesora Paola Zambrano Acosta.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de la información

Para la recolección de la información se utilizará la observación participativa, la entrevista, la encuesta y los talleres lúdico-pedagógicos con la finalidad de conocer aspectos relacionados con la problemática planteada. A continuación, se presentará estas técnicas e instrumentos que se van a tener en cuenta y los cuales permiten gran obtención de información para este proyecto.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

3.4.1 Técnica de la observación participativa. De acuerdo a lo mencionado por Kawulich (2005) se decide incluir como técnica de recolección la observación participante, es decir la observación participativa, la cual se refiere al proceso que tiene como función principal recoger información sobre el objeto de estudio, permitiendo al investigador una adecuada observación y registro de los datos que se obtienen en el mismo lugar en donde ocurren los acontecimientos. Con la observación se busca analizar que se está haciendo, como se está haciendo, quien lo hace, dónde se hace y por qué se hace. El instrumento con el que se va a desarrollar esta técnica es el diario de campo el cual me permite ir anotando con detalle lo que se observó para luego organizarlo y analizarlo.

La técnica e instrumento anteriormente descritos responden al objetivo específico uno que consiste en identificar las características del juego desarrollado dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización en el grado preescolar.

3.4.2 Técnica de la Entrevista. La entrevista es un reporte verbal que se utiliza para recabar información a través de preguntas que propone el analista. Quienes responden son integrantes de la población en la que radica la problemática que se pretende analizar. (Avilez, s.f.) Con la entrevista se busca de obtener información primaria acerca de las experiencias personales de la maestra titular, en cuanto a los acontecimientos referentes a la problemática observada.

El instrumento con el que se va a desarrollar esta técnica es el cuestionario el cual consiste en un conjunto de preguntas, normalmente de varios tipos, preparado sistemática y cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en la investigación.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

3.4.3 Técnica de la Encuesta

Una encuesta es un procedimiento de investigación, en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de gráfica o tabla. El tipo de encuesta que se va a utilizar es la descriptiva que muestra las condiciones presentes, intentando describir en qué situación se encuentra la población. (López- Roldán, P. & Fachelli, S., 2015)

Con la encuesta se busca obtener datos, y para esto se realizará un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a los padres de familia, con el fin de conocer sus opiniones, ideas, características o hechos específicos.

Al igual que en la entrevista el instrumento con el que se va a desarrollar esta técnica es el cuestionario.

La técnica e instrumento anteriormente mencionado está conectado con el objetivo específico uno que consiste en identificar las características del juego desarrollado dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización en el grado preescolar.

3.4.4 Técnica taller lúdico- pedagógico

El taller lúdico-pedagógico es una estrategia didáctica que posibilita el desarrollo de la dimensión lúdica del ser humano a través de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, los juegos, las manualidades y demás; integrándola con las bondades pedagógicas del taller para solucionar una situación problema a través del saber, saber hacer y saber interactuar, siempre con la participación activa de sus protagonistas.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

Estos talleres se realizarán a través de acciones pedagógicas que posibiliten el aprender a aprender; que permitan analizar y atender las necesidades de los niños; además, que despierten la motivación hacia la práctica de la comunicación, la socialización y la autonomía. (Jiménez C., 2015)

El instrumento con el que se desarrollara esta técnica es la planeación donde quedarán registradas las acciones pedagógicas propuestas en el aula y estas a su vez serán documentadas en un formato de planeación pedagógica.

La técnica e instrumento anteriormente mencionado está conectado con el objetivo específico tres que consiste en determinar los recursos de aprendizaje, tales como materiales, medios y pruebas piloto, así como herramientas de evaluación dentro del apoyo lúdico-pedagógico mediante el juego.

3.5 Aplicación de los instrumentos

A continuación, se presenta como se llevará a cabo el desarrollo del proceso investigativo con base en el enfoque metodológico de la investigación-acción (I.A.), mostrando sus fases y acciones en cada momento.

Diagnóstico. Esta investigación se realizó con una población de 11 estudiantes 6 niñas y 5 niños, cuyas edades están entre los 4 y 5 años del grado transición. En esta primera fase de la I.A, se observó la problemática existente en el aula, para ello se destinó tiempo y se tomó nota de todo lo que estaba surgiendo durante las clases. Lo más importante en este primer momento fue reconocer las actitudes y conductas de los infantes y maestra durante la jornada académica.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

En cada una de las visitas para efectuar la observación, se observó que:

El juego no está ligado a las actividades realizadas en el aula de clase para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización.

El estudiante tiene poca participación en las actividades, no tienen mucho interés en aprender y se distraen con facilidad.

También se evidencia que durante la jornada académica es muy poco el tiempo que tienen para jugar libremente y muy pocas veces se realizan actividades grupales.

Planificación. Ya conociendo la problemática en la que el juego no está ligado a las actividades realizadas en el aula de clase para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización; el siguiente paso a dar es la elaboración de estrategias que estarán basadas en el diseño de actividades, lo cual le permitirá a la docente y alumnos ser participantes activos en esta investigación.

Los resultados que se espera tener con la implementación de estas estrategias es que:

Los infantes tengan mayor participación durante las clases.

Los niños y niñas se sentirán a gusto con las clases realizadas.

Tendrán mejores relaciones sociales con sus compañeros y profesores.

Los conocimientos que adquieran le sean significativos y duraderos.

La docente utilice el juego como herramienta principal durante sus clases.

Para lograr el objetivo propuesto de esta investigación me será de mucha utilidad una adecuada planificación de cada acción que se desea desarrollar.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

Ejecución. En esta fase se busca desarrollar y planificar con la finalidad de intervenir y poner en marcha cambios que modifique la realidad estudiada. Lo que se busca con esta intervención es resolver esos problemas inicialmente detectados, para que al finalizar la docente utilice el juego como una herramienta dentro del aprendizaje.

Después de implementar las técnicas previstas para la recolección de la información como lo es la observación participativa, la entrevista a la docente y la encuesta a los padres de familia, se realizará el análisis de la información; para así poder llevar a cabo los talleres lúdico pedagógicos que me permitirán ejecutar actividades donde se observara los beneficios que trae consigo el juego para fortalecer el desarrollo cognitivo y los procesos de socialización.

Reflexión o Evaluación. En esta última fase se comprobará, interpretará, se dará explicaciones y se sacará conclusiones. Para llevar esto a cabo nos valdremos de las herramientas anteriormente mencionadas; con el fin de reconocer si las estrategias implementadas han producido cambios positivos en el desarrollo cognitivo y social de los niños y niñas de transición.

3.6 Análisis e interpretación de los resultados

3.6.1 Análisis de la observación participativa

Partiendo de la información recopilada en las visitas al centro educativo Winny Pooh se presenta varios de los momentos a los cuales se asistió.

Los niños y niñas son llevados a la escuela por sus padres, familiares o amigos, muchos de los pequeños llegan a pie y los demás en moto. La docente los recibe en la puerta y de igual forma

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

pasa al momento de la salida. Durante las visitas a la institución se verificó que los hogares de estos pequeños son de diversos tipos; algunos son de familia nuclear, familia extendida, familia monoparental o de familia de hecho.

Asimismo, se evidencia que los infantes viven en lugares tranquilos y sus casas están hechas de material, también comentan que sus lugares favoritos son el parque principal, el mega parque, City Gol, la iglesia y algunos les gusta ir al campo. Estos pequeños disfrutan jugar con muñecas, carros, bicicleta y a la cocinita. Algunos sienten cierto interés por el baile y el fútbol.

Por otra parte, cada uno de los niños tiene acceso a celulares, computadores, televisor y algunos también a la Tablet. Muchos de ellos los utilizan libremente sin supervisión de los adultos, a los demás le dan cierto tiempo y sus padres están atentos a lo que ven o hacen.

De acuerdo a lo anterior cabe señalar que los adultos son un pilar fundamental durante el proceso de escolaridad en la primera infancia, como bien sabemos la familia es la primera educadora de los niños y niñas y es la que se encarga de formarlos antes de comenzar la escuela. Pero esa formación puede ser positiva o negativa las dos posibilidades hacen parte del diario vivir de estos pequeños, pues a raíz de lo que viven en sus hogares algunos demuestran ciertos comportamientos no adecuados en el aula, cabe también resaltar que los niños que cuentan con otro tipo de formación son infantes tranquilos, seguros, aprenden con rapidez y demuestran tener valores sólidos.

También, se pudo observar que los niños y niñas tienen una buena relación con la directora y muestran respeto por sus superiores, esto es algo positivo para ellos ya que el estar a gusto en un lugar determinado permite tener interés escolar y trae consigo muchas ventajas, ellos manifiestan que les gusta mucho su pequeña escuela, quieren mucho a su profe y a la directora, y sin ser

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

menos importante le expresan el mismo cariño a una señora que es una mano amiga en la escuela.

Con respecto al desarrollo de las clases, las jornadas comienzan con el saludo, la oración que muchas veces es dirigida por la docente y otras por algún niño o niña. Posteriormente se continua con la motivación que suele ser alguna canción o videos referentes al tema. Estas acciones significativas no van acompañadas de juegos, sino que se realizan de forma tradicional.

En la etapa infantil se debe aprovechar al máximo la plasticidad cerebral, puesto que su potencial de aprendizaje es más amplio, lo que permite que tenga mayor facilidad para aprender, reforzando a través del juego el contenido pedagógico, lo cual le permitirá que pueda ser participe y logre entrar en armonía con el aprendizaje escolar.

Luego continúan con las acciones fundamentales, donde la docente realiza la explicación del tema; esta explicación la ejecuta valiéndose de videos, del tablero y de fichas que suelen ser realizadas con pinturas, colores, crayolas, plastilina, tela, entre otros. Mientras los niños y niñas van realizando la o las fichas la docente realiza preguntas e indica cómo deben desarrollarlas. En ese momento algunos infantes están atentos y dan respuesta a las preguntas, otros no prestan atención y se concentran en desarrollar y terminar la ficha. También se observó que durante ese momento algunos de los niños y niñas se pelean entre sí por los materiales y realizan las actividades a su manera.

De igual modo la docente no realiza actividades grupales que permitan la socialización entre los niños y las niñas, esto hace que a los infantes le sea difícil aceptar a los compañeros con quien debe compartir la mesa de trabajo y los materiales. Por eso se debe ser consiente que los beneficios que genera el juego en la educación infantil son incalculables, ya que aparte de

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

estimular su desarrollo cognitivo y social, también se convierte en una herramienta que les ayuda a desarrollar su propia personalidad, como a ganar autonomía en sus actividades habituales, a relacionarse y compartir con otros niños y niñas , a comunicarse de forma armoniosa; sé que quedan muchos más beneficios por mencionar, pero quiero resaltar el simple hecho de que todo esto se logra haciendo del juego una herramienta de aprendizaje para los infantes y docente durante su jornada escolar.

Considero que esto pasa debido a la forma como la docente implementa las clases, pues se evidencio que no está haciendo uso del juego, el cual es utilizado solo de forma libre con juguetes que se encuentran en el aula de clase y son muy pocos. Esta manera en la que los infantes están recibiendo su aprendizaje no está siendo significativo ni duradero ya que se puede verificar al terminar la jornada que muy pocos han adquirido los conocimientos brindados.

También se debe tener en cuenta de que por si los niños en sus casas tienen sus propios comportamientos y estos de cierta forma influyen durante su proceso de enseñanza-aprendizaje.

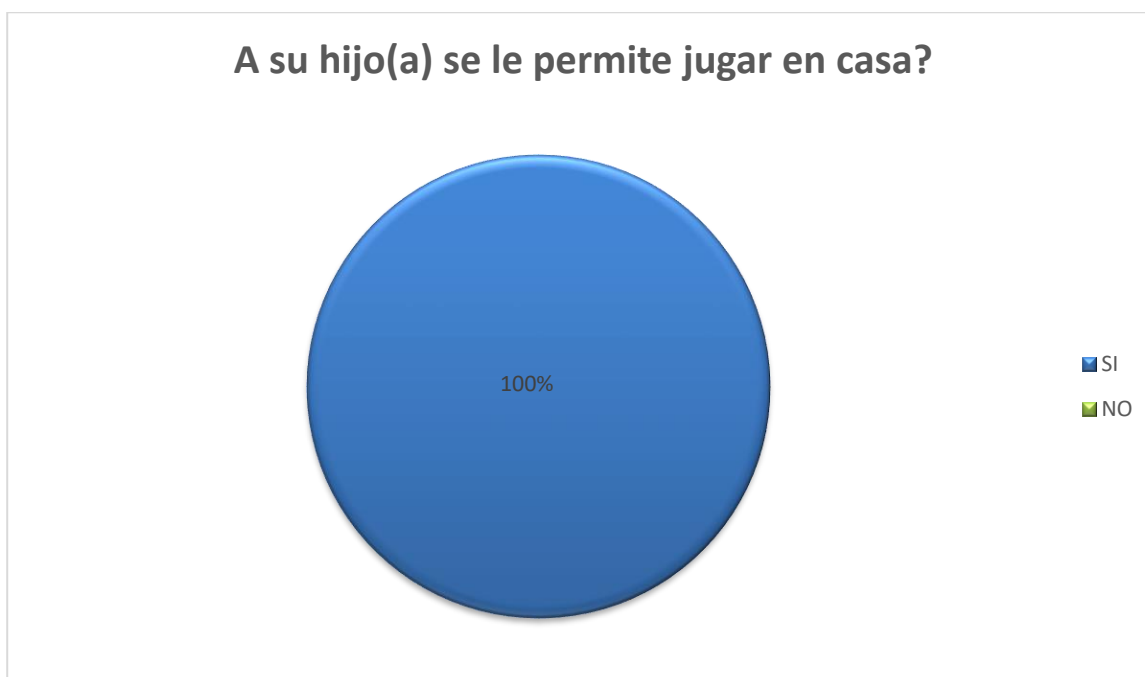
EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

3.6.2 Análisis de la encuesta

Análisis cuantitativo

TABLA 1: Juego en casa

Pregunta 1	SI	%	NO	%
¿A su hijo(a) se le permite jugar en casa?	11	100%	0	0%

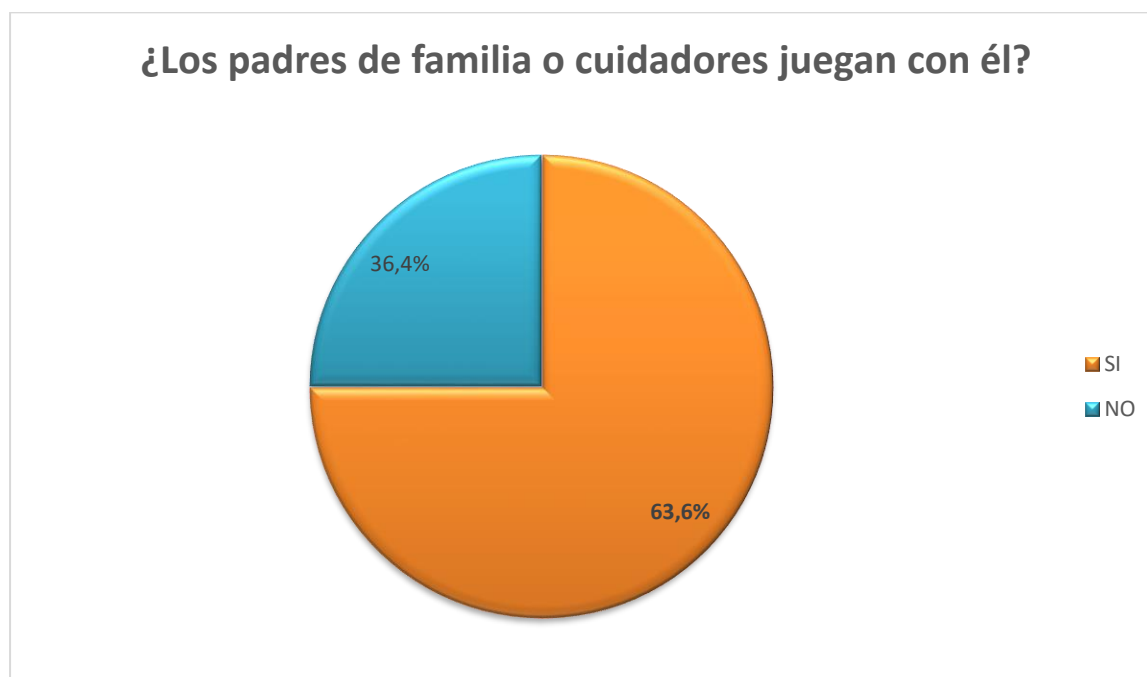


Análisis de resultados: De acuerdo con la encuesta realizada a los padres de familia de los niños y niñas de transición 1 de la Escuela José Antonio Galán, al 100% de los infantes se les permite jugar en la casa, lo cual se convierte en algo positivo para su desarrollo cognitivo y social.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TABLA 2: Juegos en familia

Pregunta 2	SI	%	NO	%
¿Los padres de familia o cuidadores juegan con él?	7	63,6%	4	36,4%

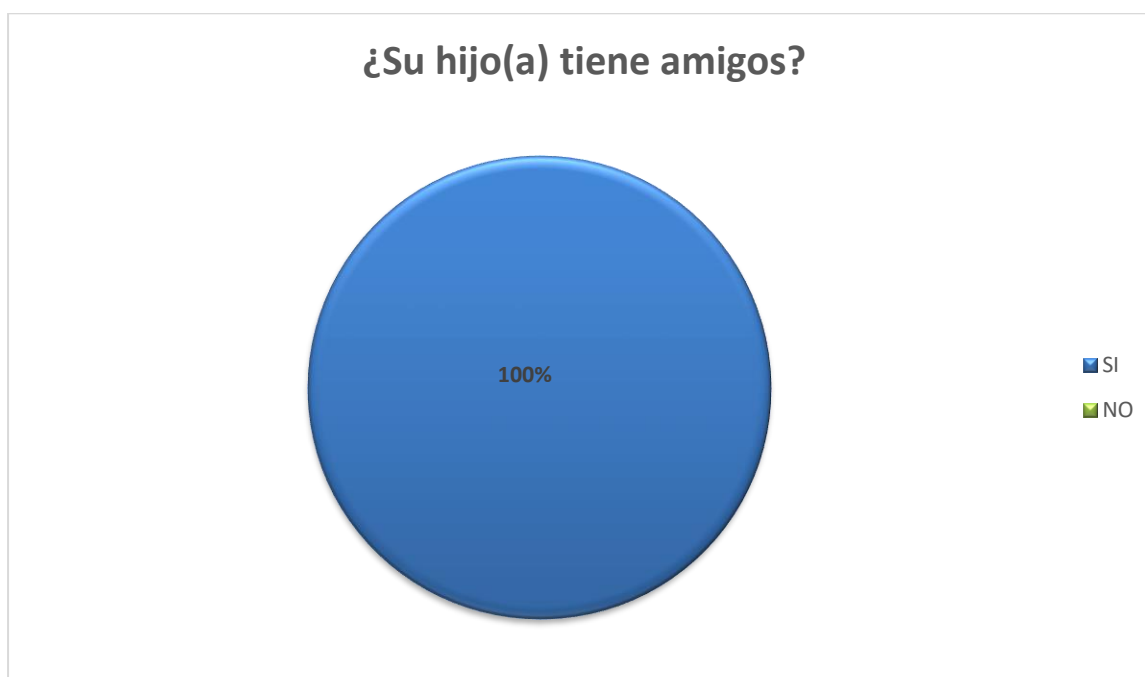


Análisis de resultados: Teniendo en cuenta los datos arrojados podemos concluir que el 63,6% de los niños y niñas juegan en casa con sus padres, por lo tanto, podemos afirmar que la mayoría de los infantes cuentan con padres o cuidadores que les dedican tiempo para compartir estos espacios que son primordiales en su crecimiento, y el otro 36,4% de ellos no juegan con sus padres en casa.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TABLA 3: Amigos

Pregunta 3	SI	%	NO	%
¿Su hijo(a) tiene amigos?	11	100%	0	0%



Análisis de resultados: Con base en la respuesta de los padres de familia, al 100% de los infantes tienen amigos, lo cual permite establecer una serie de conclusiones que apuntan hacia una buena relación social y a su vez una mejor convivencia en la escuela.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TABLA 4: Compartir con los amigos

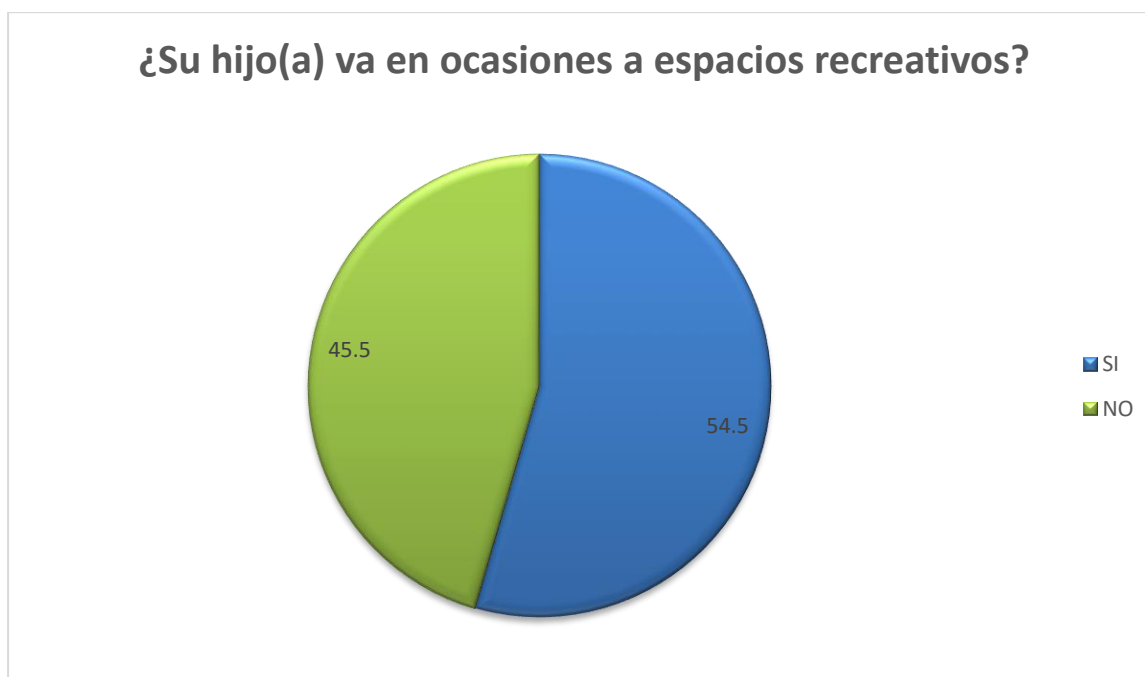
Pregunta 4	SI	%	NO	%
¿A su hijo(a) se le permite jugar y compartir con sus amigos?	8	72,7%	3	27,3%



Análisis de resultados: Según los datos arrojados por la encuesta, al 72,7% de los niños y niñas se les permite jugar y compartir con sus amigos, permitiendo que se fortalezcan sus habilidades sociales y comunicativas, sin embargo, al 27,3% restante cuando están en casa no se le permite jugar con sus amigos, esto puede hacer que en las horas escolares sean menos participativos y sociales.

TABLA 5: Espacios recreativos

Pregunta 5	SI	%	NO	%
¿Su hijo(a) va en ocasiones a espacios recreativos?	6	54,5%	5	45,5%

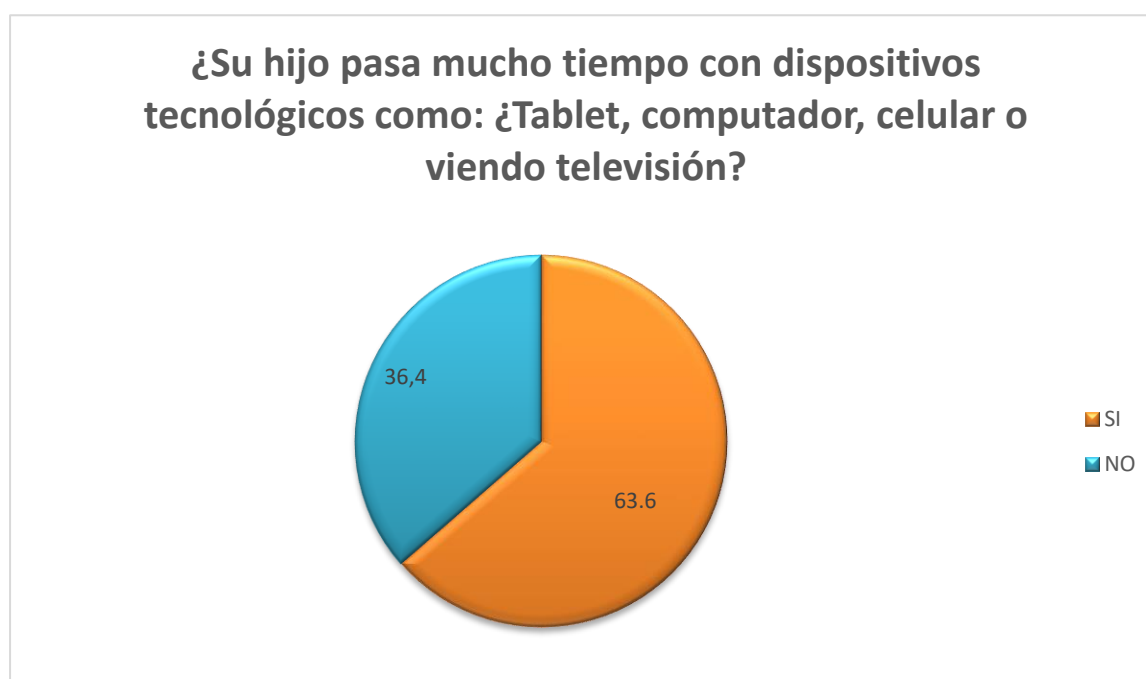


Análisis de resultados: A partir de la encuesta realizada podemos concluir que el 45,5% de los infantes no van a espacios recreativos cuando están en casa, es decir, que muy pocos de los niños y niñas disfrutan de espacios abiertos y el otro 54,5% de los estudiantes si tienen la posibilidad de disfrutar de espacios recreativos.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TABLA 6: Los dispositivos tecnológicos

Pregunta 6	SI	%	NO	%
¿Su hijo pasa mucho tiempo con dispositivos tecnológicos como: ¿Tablet, computador, celular o viendo televisión?	7	63,6%	4	36,4%



Análisis de resultados: Con base en los resultados de las preguntas realizadas a los padres de familia podemos observar que el 63,6% de los infantes pasan mucho tiempo con los dispositivos tecnológicos, por lo tanto, podemos afirmar que la mayoría de los niños y niñas están siendo encaminados y acostumbrados a ser parte de este vicio que se vuelve rutinario y adictivo, lo cual los aísla del contacto social y de querer realizar las actividades escolares, todo esto limita cualquier tipo de aprendizaje, y el otro 36,4% de los infantes utilizan muy poco los dispositivos tecnológicos.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TABLA 7: Comunicación en casa

Pregunta 7	SI	%	NO	%
¿Su hijo(a) en casa es comunicativo?	8	72,7%	3	27,3%

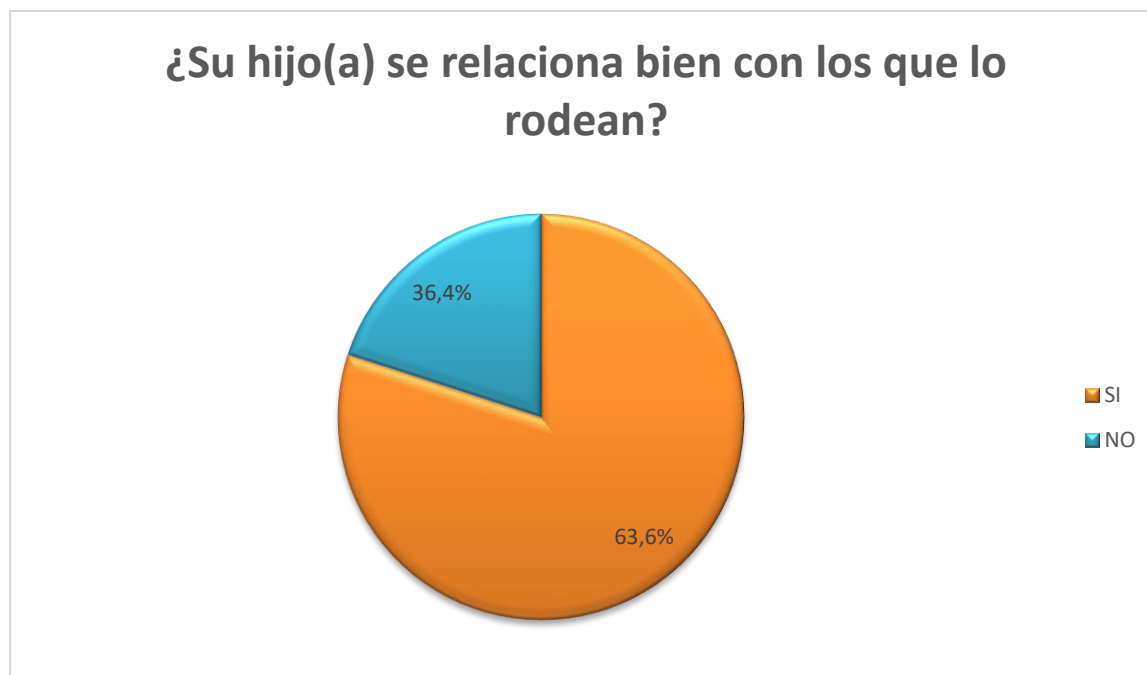


Análisis de resultados: De acuerdo con la encuesta realizada a los padres de familia de los niños y niñas de transición, el 27,3% de los infantes no son comunicativos en casa, lo cual hace que en la jornada escolar sean los niños y niñas que no piden ayuda o no dan a conocer sus inquietudes cuando no entienden ciertas actividades, mientras que 72,7% de los niños y niñas en casa suelen ser comunicativos.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TABLA 8: Relación con los que lo rodean

Pregunta 8	SI	%	NO	%
¿Su hijo(a) se relaciona bien con los que lo rodean?	7	63,6%	4	36,4%

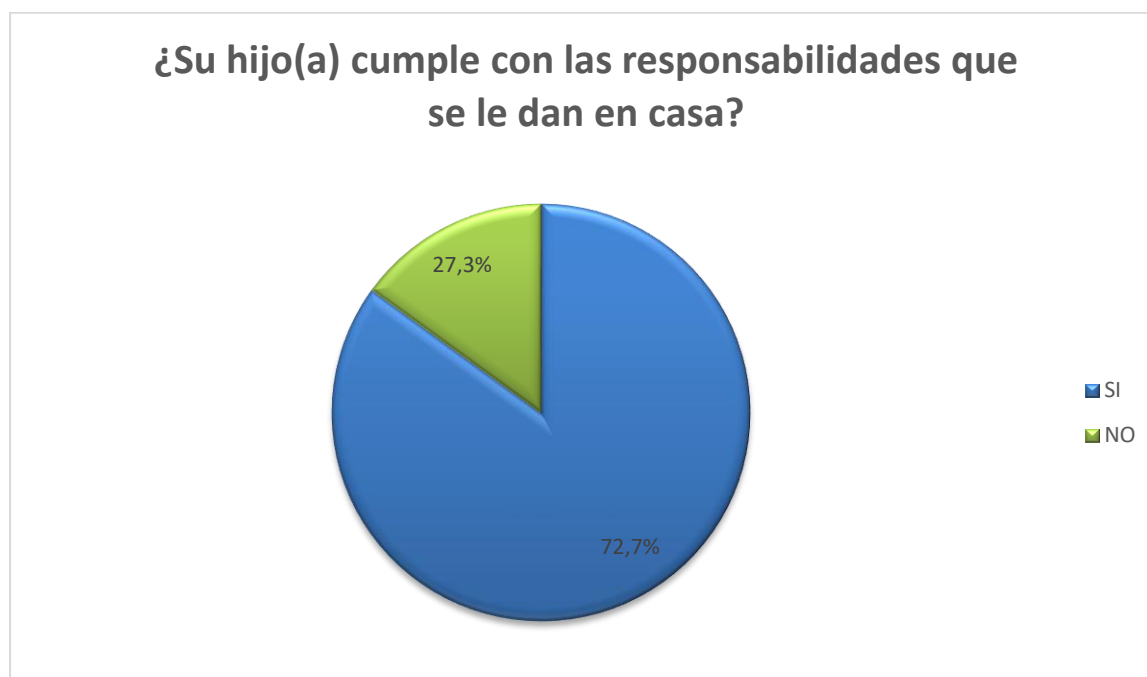


Análisis de resultados: Teniendo en cuenta los datos arrojados podemos concluir que el 63,6% de los niños y niñas se relacionan bien con los que lo rodean, y el 36,4% de ellos no; por lo tanto, se puede afirmar que algunos de los infantes desde casa son menos sociales y esto hace que en el aula de clase no se sientan a gusto y prefieran trabajar solos, esto lleva a que en muchas ocasiones se disgusten al tener que compartir ciertos materiales o al tener que trabajar en grupo.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TABLA 9: Responsabilidad en casa

Pregunta 9	SI	%	NO	%
¿Su hijo(a) cumple con las responsabilidades que se le dan en casa?	8	72,7%	3	27,3%



Análisis de resultados: Según los datos arrojados por la encuesta, el 72,7% de los niños y niñas son responsables con lo que deben hacer en casa, sin embargo, el 27,3% restante cuando están en sus hogares no cumplen o hacen caso omiso a las indicaciones de sus padres, por ende, en la jornada escolar se encuentran niños que no acatan las ordenes de la docente, que buscan de hacer las actividades a su manera.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

3.6.3 Análisis de la entrevista a docente

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de evidencias podemos establecer afirmaciones acerca del estado exacto del problema en estudio, en éste caso, analizaremos los datos obtenidos en la entrevista realizada a la docente Paola Zambrano Acosta, encargada del grado transición del Centro Educativo Winny Pooh.

Durante la entrevista analizamos varios puntos claves referentes al juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización.

Entrevistadora: Sandra Milena Torres Gonzales (Encargada del proyecto).

1. ¿Cuáles son las actividades cotidianas que realiza en las clases?

Docente: La actividad cotidiana que se realiza en clases es el saludo, organización del grupo, oración, llamado a lista, canción de motivación.

2. ¿Cuál cree que es la mejor estrategia para que los niños aprendan significativamente?

Docente: La mejor estrategia que puede utilizar uno como maestro para que el estudiante aprenda es dejándolos explorar, y que ellos mismos encuentren respuesta a lo que buscan.

3. ¿De qué manera desarrolla los contenidos de las áreas para motivar a los niños?

Docente: En los contenidos a desarrollar se tiene en cuenta la edad del niño y se buscan actividades que estén acorde a la edad.

4. En las actividades de la clase, ¿Usted implementa el trabajo en equipo? ¿Cómo?

Docente: Si implemento el trabajo en equipo con el fin de que los niños aprendan a compartir y a socializar sus ideas y no compitan entre ellos mismo ya que cada uno tiene sus capacidades para realizar los trabajos.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

5. Según su experiencia, ¿Qué importancia tiene el juego en el aprendizaje?

Docente: Tiene mucha importancia ya que por medio del juego ellos aprenden significativamente y se les queda más las cosas porque lo comprueban por sí mismo

6. ¿En qué actividades implementa el juego con los niños? (Solo tiempo libre o también en las actividades dentro de la clase)

Docente: La implemento en las clases ya que por medio de los juegos llegamos a descubrir el tema que se va a ver en clases

7. De acuerdo con la experiencia en el aula, ¿Cuál cree que son los aportes que brinda el juego en el aprendizaje?

Docente: Los aportes que brinda el juego son el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo y estos aspectos son los que determinan la construcción de conocimientos

8. Me podría describir, ¿Cómo es el espacio en el que implementa juegos con los niños?, ¿Para usted es adecuado o falta mejorarlo?

Docente: El espacio es el aula de clases, en el patio etc no veo por el momento la necesidad de mejorarlo

9. ¿De qué manera y qué utiliza para los juegos? (ejemplos de materiales, trabajo en equipo, individual, etc.)

Docente: Muchas veces lo realiza individualmente o en grupo.

Materiales hechos por la docente, materiales realizados por los estudiantes, materiales comprados etc.

10. ¿Qué hace cuando se presentan situaciones emocionales como pataletas o rabietas en el juego?

Docente: Hablo con el niño, le explico y lo hago caer en cuenta las reglas del juego le explico que unas veces si pierde otras se gana que hay que respetar el turno de los demás etc

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

11. ¿Qué hace cuando se presentan comportamientos inadecuados en el juego?

Docente: Le pregunta al niño que porque razón hace eso si estamos es divirtiéndonos y no debe hacer ese tipo de comportamientos

12. ¿Siempre ocurren situaciones como las mencionadas o en algún tiempo prolongado los niños aprenden a jugar sin ningún problema?

Docente: No todo el tiempo se presenta esas situaciones

Análisis cualitativos de la entrevista a docente:

Teniendo en cuenta los elementos de juicio que brinda la observación participativa, considero que las respuestas de la docente en la entrevista no corresponden a los hechos reales y probablemente no haya sido del todo sincera, por lo que se pone entre dicho algunas respuestas debido a las observaciones y a las afirmaciones de los niños y niñas.

La docente afirma que las actividades cotidianas que realiza en clases son: el saludo, organización del grupo, oración, llamado a lista y la canción de motivación, es así como los niños y niñas de transición dan inicio a su jornada escolar, por ende, se puede observar que la docente fue muy breve a la hora de dar respuesta a la entrevista, lo cual hace que la información dada no sea del todo clara y completa.

Por otra parte, la maestra afirma que la mejor estrategia para que los infantes aprendan significativamente es dejándolos explorar, pero creo que se hace necesario acompañar, fortalecer y complementar este proceso mediante el juego para que se genere más curiosidad y así se despierte en ellos el gusto por aprender cada día más.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

Con referencia a los contenidos que se desarrollan en clase la docente busca realizar actividades que estén acorde a la edad, esto es algo positivo porque las actividades deben ser creadas con el fin de satisfacer sus necesidades e intereses propios, tomando en cuenta las características propias de la edad preescolar.

Como bien sabemos el trabajo en equipo es fundamental implementarlo durante la jornada escolar, no solo de vez en cuando sino de manera permanente; pues esto le permite a los infantes fortalecer la parte social, la docente manifiesta que el trabajo grupal lo implementa en las horas escolares con el fin de que los niños aprendan a compartir y a socializar sus ideas y no compitan entre ellos mismos ya que cada uno tiene sus capacidades para realizar los trabajos, pero según lo observado son muy escasas las veces que la maestra realiza esta clase de actividades en la que fomente el trabajo en equipo.

Muchos docentes tienen la certeza del beneficio que trae consigo el juego en el aprendizaje, en este caso la maestra sabe que por medio del juego los niños y niñas aprenden significativamente, resalta que el juego aporta beneficios en el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo y estos aspectos son los que determinan la construcción de conocimientos. Pero al retomar lo observado se comprueba que tristemente no está siendo implementado en sus clases, esporádicamente los infantes disfrutan del juego para aprender, no se hace uso del patio y generalmente es utilizado cuando los maestros en formación realizan sus prácticas.

Como lo manifesté anteriormente de vez en cuando es que la docente realiza sus actividades mediante el juego, suele utilizar materiales con los que cuenta en el aula de clases, no se observó que llevara material didáctico hecho por ella o comprado, pero en las clases de artística si

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

utilizaba material reciclado y se podía observar el gusto y agrado de los niños por realizar algo diferente a las fichas.

A la hora de jugar cuando se presentan situaciones emocionales como pataletas o rabietas en el juego la maestra suele orientar y corregir a los niños y niñas indicándoles las reglas del juego y les explica que unas veces se pierde y otras se gana que hay que respetar el turno de los demás etc. También se observa que efectivamente cuando alguno de los infantes presenta alguna conducta inadecuada la docente le pregunta la razón por la cual lo está haciendo y le recuerda qué se están es divirtiendo, claro está que no todo el tiempo se presenta esas situaciones.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL**CAPÍTULO IV: PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN****El juego, mi elección para aprender y socializar**

Se buscaba implementar los siguientes talleres lúdico-pedagógicos para abordar dificultades que se dieron a conocer durante cada una de las observaciones que se realizaron al grupo de niños y niñas del “Centro educativo Winny Pooh ” del grado transición , así mismo con dichas acciones pedagógicas, se quería dar solución a mi tema investigativo (El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del centro educativo Winny Pooh en Ocaña, norte de Santander).

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TALLER # 1

Centro Educativo
winny pooh**DOCENTE INVESTIGADORA:** Sandra Milena Torres Gonzales**TEMA:** La hora del cuento**OBJETIVO INVESTIGATIVO:** Contribuir a través del juego al desarrollo cognitivo y al proceso de socialización de los niños y las niñas de preescolar.**LOGRO:** Disfruta de cuentos, canciones y poemas**INDICADOR DE LOGRO:** Comprende textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.**ACCIONES INICIALES:****Saludo:** Saludar así (mueven las manitas), buenos días te doy por el día de hoy que seas muy feliz (abrazan a un compañero).**Oración:** Cada uno de los infantes dará gracias a Dios por lo que desee su corazón.**Ambientación:** Noti adivinanza

Se les enseña la siguiente actividad para así formar parejas, los niños y niñas cantarán: Ser flaco, ser flaco, ser flaco está de moda(BIS) cuando los flacos se juntan (BIS) se juntan en grupos de 3, 4, 1 y de 2.

Luego cuando ya todos estén en grupos de dos, a cada uno de los niños y niñas se le entrega un papelito con el dibujo de un animal, este papelito se lo deben pegar en la frente y al estar frente a su pareja deben darse pistas por medio de señas primero uno y después el otro para que cada quien descubra el animal que le correspondió.

ACCIONES FUNDAMENTALES:

Al estar en el espacio correspondiente a esta actividad se les compartirá el cuento de Ricitos de Oro, pero a medida que se relate la historia se irán mostrando la marioneta de cada personaje.

<https://arbolabc.com/cuentos-clasicos-infantiles/ricitos-de-oro>

- Luego cada niño hará la marioneta de la familia oso y ricitos de oro con paletas de helado.
- Después que todos los niños tengan las marionetas se realiza una pequeña participación para que cada uno comparta lo que recuerda del cuento.
- Después deberán hacer mascarar ya sea de oso o de ricitos, cuando todos tengan su respectiva mascara se organizarán varios grupos e inventarán una historia o cuento con los personajes que tengan, esta será presentada a los demás compañeros.
- Luego con un marcador o tiza dibujan en el piso el personaje que más les gusto de la familia oso y ricitos de oro.
- Para terminar, armarán un rompecabezas referente al cuento.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

ACCIONES DE CIERRE-TAREA: Con ayuda y orientación de tus papitos realiza una manualidad del personaje que más te gusto del cuento de ricitos de oro y has un video recordando la historia.

EVALUACION:

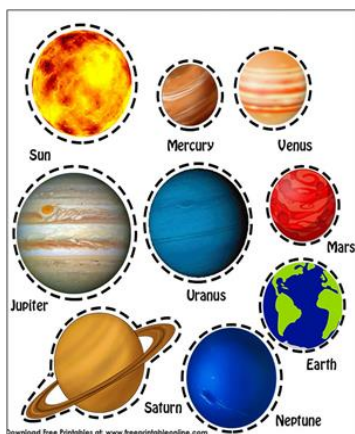
Durante toda la jornada se estarán observando a cada uno de los niños y niñas, permitiéndoles que muestren sus capacidades al momento de adquirir nuevos conocimientos y al tener que compartir con otros, con lo cual se comprobará que los infantes obtienen mejores aprendizajes cuando se utiliza el juego como estrategia pedagógica para su desarrollo cognitivo y social, estos avances quedaran registrados en un informe académico

**TALLER # 2****DOCENTE INVESTIGADORA:** Sandra Milena Torres Gonzales**TEMA:** El sistema solar**OBJETIVO INVESTIGATIVO:** Contribuir a través del juego al desarrollo cognitivo y al proceso de socialización de los niños y las niñas de preescolar**LOGRO:** Conoce los tipos de astros y cuerpos que forman el Sistema Solar (estrella, planetas, satélites, asteroides, meteoritos, cometas, etc.).**INDICADOR DE LOGRO:** Identificar el sistema solar como parte del universo.**ACCIONES INICIALES:****Saludo:** Buenos días amiguitos como están....**Oración:** Libre**Ambientación:** Busca mi pareja

Se organizaron a los niños en grupos de 4 integrantes, a cada grupo se le entregara una cantidad de tarjetas con imágenes del sol y de los planetas, estas estarán boca abajo. Se les explica a los infantes que en cada turno se le debe dar la vuelta solo a dos de ellas, si la imagen es la misma se quedan hacia arriba en el caso contrario se vuelven a girar.

ACCIONES FUNDAMENTALES: Realizar el sistema solar

- Se les muestra un video sobre los planetas que forman el sistema solar.
https://www.youtube.com/watch?v=o9huxYNA5_o
- Luego se les hace entrega de un cuarto de cartulina la cual deben colorear con crayones, luego se pinta con pintura negra.
- Mientras la pintura se seca, en el tablero se pegan las imágenes de cada planeta, y teniendo en cuenta las características de cada planeta los infantes eligen un pelito que estará en una cajita y con ayuda de la maestra se lee y deben pegarlo debajo del planeta al que corresponda la característica mencionada
- Cuando la pintura esta seca los niños y niñas recortaran los planetas y los pegaran en la cartulina.
- Después con un punzón se le hace las líneas y unas cuantas estrellas.

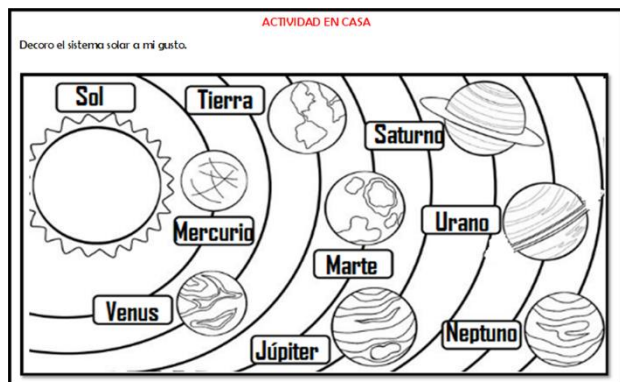


EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

- Luego cada uno de los niños y niña elegirá el planeta que más le guste y con pintu-caritas se les realizará la imagen en su carita.

ACCIONES DE CIERRE-TAREA

Decorar el sistema solar con los materiales que tengas en casa.



EVALUACIÓN: Durante toda la jornada se estarán observando a cada uno de los niños y niñas, permitiéndoles que muestren sus capacidades al momento de adquirir nuevos conocimientos y al tener que compartir con otros, con lo cual se comprobará que los infantes obtienen mejores aprendizajes cuando se utiliza el juego como estrategia pedagógica para su desarrollo cognitivo y social, estos avances quedaran registrados en un informe académico

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

TALLER # 3

Centro Educativo
winny pooh



DOCENTE INVESTIGADORA: Sandra Milena Torres Gonzales

TEMA: Estructura familiar

OBJETIVO INVESTIGATIVO: Contribuir a través del juego al desarrollo cognitivo y al proceso de socialización de los niños y las niñas de preescolar.

LOGRO: Reconocer la importancia de la familia en la sociedad.

INDICADOR DE LOGRO: Demuestra respeto y valoración por los integrantes de la familia y las demás personas.

ACCIONES INICIALES:

Saludo: Saludar así (mueven las manitas), buenos días te doy por el día de hoy que seas muy feliz (abrazan a un compañero).

Oración: Cada uno de los niños y niñas dará gracias a Dios por lo que desee su corazón.

Ambientación: La familia oso

Para dar inicio a esta actividad se divide el grupo en dos, y cada equipo se coloca a una distancia determinada, en la mitad se ubica un objeto. Luego a cada integrante se le da un rol de un integrante de la familia oso, ejemplo: mama oso, papa oso, tía osa ...después se comienza a contar una historia sobre la familia oso y cada vez que se nombre a un personaje el integrante de cada equipo que le haya correspondido debe salir corriendo pasar por detrás del equipo contrario y luego pasar por debajo de las piernas de su grupo y tratara de coger el objeto para así sumar puntos a su equipo.

ACCIONES FUNDAMENTALES:

- La actividad partirá con la observación de un video sobre La importancia de la familia, a partir de este video se hace una reflexión de la importancia de pertenecer y tener una familia, también se hace un conversatorio donde los niños y niñas darán a conocer cuáles son los integrantes que forman su familia, lo que les gusta hacer en familia y a quien sienten que quieren más.

<https://www.youtube.com/watch?v=Mz3p34BrInM>
- Después a cada uno se le entrega revistas, tijeras, colbòn y una hoja impresa con los espacios para realizar el árbol genealógico, en cada uno de los cuadros deben pegar una imagen que represente al papá, mamá, hijos, abuelos ...
- En la pared se colocarán varias bombas las cuales tendrán un papelito con el nombre de un integrante de la familia, cada niño y niña elegirá una de estas, y pasan a la zona de disfraces para que se vistan de acorde al miembro de la familia que le correspondió, después a través de señas, gestos y figuras deben dar a conocer el personaje familiar, mientras los espectadores irán diciendo quien puede ser si el papá, mamá, hijos, abuelos ...
- Luego harán un plegado de un corazón el cual deben decorar y cada uno escribirá con ayuda de la docente el nombre del familiar a quien les gustaría entregárselo.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL**ACCIONES DE CIERRE-TAREA:**

Para finalizar se les entrega una ficha en la que deben colorear y recortar para tener el dado de la Familia; después de tener el dado cada niña dará a conocer el nombre de las personas que forman su familia.

EVALUACIÓN: Durante toda la jornada se estarán observando a cada uno de los niños y niñas, permitiéndoles que muestren sus capacidades al momento de adquirir nuevos conocimientos y al tener que compartir con otros, con lo cual se comprobará que los infantes obtienen mejores aprendizajes cuando se utiliza el juego como estrategia pedagógica para su desarrollo cognitivo y social, estos avances quedaran registrados en un informe académico

TALLER # 4

**DOCENTE INVESTIGADORA:** Sandra Milena Torres Gonzales**TEMA:** El número 7**OBJETIVO INVESTIGATIVO:** Contribuir a través del juego al desarrollo cognitivo y al proceso de socialización de los niños y las niñas de preescolar.**LOGRO:** Identificar el número 7**INDICADOR DE LOGRO:** Diferencio el número 7 del resto**ACCIONES INICIALES:****Saludo:****Oración:** Libre**Ambientación:** Caja misteriosa

A cada niño y niña se le hace entrega de 7 lentejas, luego en una, caja de cartón estarán los números impresos del 1 al 7, a medida que la maestra valla sacando un número de la caja los estudiantes deberán colocar en su mesa la cantidad exacta de lentejas.

ACCIONES FUNDAMENTALES:

- Al terminar con el juego “caja misteriosa” se le hace preguntas referentes a la actividad, para conocer el conocimiento que tiene cada uno sobre el tema.
- Luego con plastilina deben realizar la figura de los números del 1 al 7, después según su gusto formaran 7 figuritas de lo que más les gusta como: flores, sol, chupetas, círculos, etc.
- Después se hará una manualidad con cartones de huevo, pinturas y limpia pipas, se realizará un gusanito que tendrá 7 partes, incluyendo la cabeza, luego deben enumerar del 1 al 7 cada una de las partes, utilizando revistas para recortar y pegar los números correspondientes.
- Luego se formarán grupos de 4, y se les indica que deben buscar bombas que tendrán fichas correspondientes al tema, para cada equipo habrá una actividad diferente que la deben realizar juntos para así poder encontrar la siguiente bomba que será del mismo color de la primera y contendrá dulces con el nombre de alguno de sus compañeros; el cual debe ser entregado a la persona indicada, esto se llevara a cabo con la ayuda y orientación de la docente.

ACCIONES DE CIERRE-TAREA:

Para finalizar se pasará al patio para jugar a la peregrina.

EVALUACIÓN: Durante toda la jornada se estarán observando a cada uno de los niños y niñas, permitiéndoles que muestren sus capacidades al momento de adquirir nuevos conocimientos y al tener que compartir con otros, con lo cual se comprobará que los infantes obtienen mejores aprendizajes cuando se

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

utiliza el juego como estrategia pedagógica para su desarrollo cognitivo y social, estos avances quedaran registrados en un informe académico.

Taller # 5



DOCENTE INVESTIGADORA: Sandra Milena Torres Gonzales

TEMA: Colores primarios

OBJETIVO INVESTIGATIVO: Contribuir a través del juego al desarrollo cognitivo y al proceso de socialización de los niños y las niñas de preescolar.

LOGRO: Reconocer los colores primarios amarillo, azul y rojo en objetos del medio.

INDICADOR DE LOGRO: Identifica los colores primarios y los maneja de acorde a la realidad.

ACCIONES INICIALES:

Saludo: Saludar así (mueven las manitas), buenos días te doy por el día de hoy que seas muy feliz (abrazan a un compañero).

Oración: Cada uno de los niños y niñas dará gracias a Dios por lo que desee su corazón.

Ambientación:

A cada niño y niña se le hace entrega de una bomba ya sea amarilla, roja o azul, luego se le amarra en el pie y se sale al patio, estando en el patio se organizan los grupos por cada color y se da inicio para jugar varias rondas, por último, se organizan en pareja y se coloca música, indicándoles que mientras suene alguna canción deben intentar estallar la bomba de las otras parejas sin soltarse de la mano y cuando se apague la música deben parar y cambiar de compañero. Esto finaliza cuando solo quede una pareja con dos o una bomba.

ACCIONES FUNDAMENTALES:

- Al regresar al aula de clase, se hace un pequeño conversatorio, haciéndoles recordar, por ejemplo: que colores de bombas había, cuantas bombas rojas, amarillas y azules lograron contar de cada, esos colores en que objetos los han visto, cuál es su color favorito y ¿Por qué?
- Después se le entrega a cada estudiante tres tubos de papel higiénico y varias paletas, donde deben utilizar los tres colores vistos, cada tubo y paleta ira de un color diferente, luego a medida que la maestra muestre una paleta con x color ellos deben elegir la paleta y colocarla en el tubo que tenga el mismo color, esto se repite hasta terminar con las paletas.
- Luego se les entrega una ficha con la imagen de un muñeco el cual se debe colorear y después eligen alguno de los tres colores que más les guste y con un pitillo soplaran la pintura que estará alrededor de la cabeza para poder hacer su cabello.
- Posteriormente se hace entrega de una hoja en blanco, en la mitad echan pintura de los tres colores según deseen, luego deben doblarla por la mitad y abrirla para descubrir que figura se ha formado y que posibles colores hay.
- Esta obra de arte será mostrada a los demás compañeros para saber ellos que figura ven.

ACCIONES DE CIERRE-TAREA: Para finalizar se les coloca el video de los colores primarios, al terminar se organizan tres grupos y se les entrega un buzo del color que según les corresponda, luego se pasa al patio y se organiza un partido de futbol al cambio y saque, así los tres grupos se van rotando.

<https://www.youtube.com/watch?v=E3dNo0XfGKw>

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

EVALUACIÓN: Durante toda la jornada se estarán observando a cada uno de los niños y niñas, permitiéndoles que muestren sus capacidades al momento de adquirir nuevos conocimientos y al tener que compartir con otros, con lo cual se comprobará que los infantes obtienen mejores aprendizajes cuando se utiliza el juego como estrategia pedagógica para su desarrollo cognitivo y social, estos avances quedaran registrados en un informe académico

CAPITULO V. CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

Por medio del presente proyecto pude aprender que los niños y niñas de preescolar requieren de actividades que despierten su interés, teniendo en cuenta su edad y sus gustos, por ser estudiantes del grado transición, los temas a impartir siempre deben ir ligados al juego, realizando para ello actividades lúdico-pedagógicas que le permitan a los infantes fortalecer su desarrollo cognitivo y los procesos de socialización.

A través de esta etapa investigativa se logró conocer las características del juego al momento de ser desarrollado dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje, los elementos estratégicos de las herramientas lúdico-pedagógicas con base al juego y se determinó los recursos de aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y social, con cada uno de estos aspectos pude adquirir los conocimientos previos para tener la certeza de la importancia que tiene el juego cuando es utilizado como herramienta principal en el proceso académico del grado preescolar.

En el mismo orden de ideas cabe resaltar que esta investigación ofrece una gran variedad de beneficios a la educación infantil, pues queda en claro que no se deben realizar clases en la primera infancia si no se tiene en cuenta el juego como principal elemento para impartir cada uno de los temas, pues durante la investigación se verificó que por medio de este se contribuye de forma asertiva en el desarrollo cognitivo y social de los infantes que están en la etapa donde se debe aprovechar al máximo la plasticidad cerebral, puesto que su potencial de aprendizaje es más amplio, lo que permite que tenga mayor facilidad para aprender.

De igual forma esta experiencia me permitió comprender que como futura licenciada en educación infantil debo buscar que cada niño y niña construya su aprendizaje por sí mismo y es mi deber contribuir a crear conocimientos significativos y duraderos, apoyándome en actividades

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

lúdico pedagógicas, implementándolas de manera permanente y organizada; pues para que este tenga un efecto positivo en los infantes debe estar acompañado y orientado de unas intenciones que refuercen los conocimientos, el comportamiento y las actitudes, teniendo en cuenta que cada infante tiene su propio proceso para aprender y adquirir nuevos saberes, por ende se debe ser flexible y brindarles el mayor apoyo posible para que así puedan avanzar.

Finalmente cabe resaltar algunas limitaciones que interfirieron con el trabajo de investigación, primeramente, al momento de realizarle la entrevista a la docente ella no fue del todo sincera lo cual llevo a invalidar el instrumento, por otra parte, no se contaba con esta pandemia que coloco todo virtual e hizo que no se pudiera llevar a cabo la implantación de esta investigación, con la que se buscaba darle solución a la problemática presentada. También se tuvo dificultad de comunicación con los padres de familia y la docente; pues no se contaba con buen internet y fue complejo lograr obtener la información brindada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Albán Obando, J., & Calero Miele, J. L. . (2017). El rendimiento académico: Aproximación necesaria a un problema pedagógico actual. *Revista Conrado*, 213-220. Disponible en: e <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>.
- Albornoz Zamora, E. J. & Guzmán, M.C. . (2016). Desarrollo cognitivo mediante la estimulación en niños de 3 años. *Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes. Quito, Ecuador. Universidad y Sociedad*, pp.186-192. Disponible en: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>.
- Arias, E., Olivo, N., & Valdez, M. (2016). *Dentro de los efectos del juego en la capacidad socializadora del niño*. Recuperado el Noviembre de 2020, de <http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5051/1/Proyecto%20final%20Estefany%20Arias%201.pdf>
- Avilez, J. (s.f.). *Recolección de datos*. Obtenido de monografias: <https://www.monografias.com/trabajos12/recoldat/recoldat.shtml>
- Briceño-Moreno, M. (2008). *El escrito científico en la universidad: Propuesta de estrategias pedagógicas*. Bogotá, D.C. Disponible en: <https://educacionyeducadores.unisabana.edu.co/index.php/eye/article/view/734/1712#:~:text=Las%20estrategias%20pedag%C3%B3gicas%20se%20pueden,las%20disciplinas%20en%20los%20estudiantes.&text=Esta%20estrategia%20se%20fundamenta%2>: Universidad Nacional de Colombia.
- Cabrera Angulo, A. (1998). *El juego en educación preescolar*. Recuperado el Noviembre de 2020, de <http://xplora.ajusco.upn.mx:8080/xplora-pdf/el%20juego%20en%20educacion%20preescolar.pdf>
- Cáceres, F., Granada, M., & Pomés, M. (Abril de 2018). *Inclusión y Juego en la Infancia Temprana*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Revista latinoamericana de educación inclusiva: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-73782018000100181&script=sci_arttext
- Esteve, M. J., De Simone, M. F., Silver, R., Woloski, E., Zucchi, A., & Duhalde, C. (2012). *Temas de juego en preescolares. Diferencias entre niñas y niños, oyentes y no oyentes*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Universidad de Buenos Aires: <https://www.aacademica.org/000-072/334.pdf>
- García, C. T., Ayaso, M., & Ramírez, M. G. (Diciembre de 2008). *El patio de recreo en el preescolar: Un espacio de socialización diferencial de niñas y niños*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Revista Venezolana de Estudios de la Mujer: http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1316-37012008000200011
- Gómez R., J. F. (s.f.). El Juego Infantil y su importancia en el desarrollo. . *CCAP Vol. 10 N°4.*, <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf>.
- González, C., Solovieva, Y., & Quintanar, L. (2014). *El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Avances en psicología latinoamericana: <https://www.redalyc.org/pdf/799/79930906008.pdf>

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

- Hernández, Á. (17 de Agosto de 2006). *El subsistema cognitivo en la etapa preescolar*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Revista Aquichan: <https://www.redalyc.org/pdf/741/74160108.pdf>
- Hurtado de Barrera, J. (2007). El proyecto de Investigación. En J. Hurtado de Barrera, *El proyecto de Investigación*. Caracas: Ediciones Quirón. Sypal. <https://l.exam-10.com/doc/9350/index.html>.
- Jiménez C., F. (2015). *Talleres lúdico-pedagógicos para desarrollar la competencia comunicativa interpersonal*. Bogotá. Disponible en: <https://repositorio.tec.mx/bitstream/handle/11285/622490/02Flor%20Elizabeth%20Jimenez%20Castillo.pdf?sequence=1>: Tecnológico de Monterrey.
- Jover, G., & Payá, A. (2013). *Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la pedagogía infantil*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Revista de Pedagogía: [https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1\(final\).pdf#page=15](https://www.ucm.es/data/cont/docs/953-2017-08-24-65_1(final).pdf#page=15)
- Kawulich, B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos. *FQS*, Vol. 6, N°2, Art. 43. Disponible en: <https://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/466/998>.
- Kroll, L. (2016). *Desarrollo del plan de estudios para la primera infancia: el papel del juego en la creación de capacidad de autorregulación en niños pequeños*. Recuperado el Noviembre de 2020, de <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/03004430.2016.1223063>
- Lacunza, A. B. & Contini de González, N. (2009). Las habilidades sociales en niños preescolares en contextos de pobreza. *Ciencias Psicológicas*, III (I) 57-66. ISSN 1688-4094. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/4595/459545419006.pdf>. Recuperado el Noviembre de 2020, de Ciencias Psicológicas: http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=s1688-42212009000100006&script=sci_arttext
- Linares, A. R. (2008). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. Barcelona. Disponible en: http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf: Centre Londes 94 Familianova- Schola.
- López, I. (2010). *El juego en la educación preescolar y primaria*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Autodidacta: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- López- Roldán, P. & Fachelli, S. (2015). Metodología de la investigación social cuantitativa. En P. & López- Roldán, *Metodología de la investigación social cuantitativa*. Barcelona: Diposit Digital de Documents. Disponible en: https://ddd.uab.cat/pub/caplli/2016/163567/metinvsocua_a2016_cap2-3.pdf.
- MEN. (1994). Ley 115 de 1994. *Ministerio de Educación Nacional*. Disponible en: https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf.
- Meneses, G. (2007). Proceso de enseñanza- aprendizaje: El acto didáctico. *NTIC, Interacción y aprendizaje en la universidad*, ISBN 978-84-681-0359 Disponible en: <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8929/Elprocesodeensenanza.pdf>.

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

- Moreno, M. E., Jaraba, Y. P., & Medrano, A. L. (28 de Octubre de 2018). *La lúdica y el aprendizaje en niños y niñas de 5 años del C.D.I de la Fundación Granitos de Paz*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Hexágono Pedagógico:
<https://www.google.com/search?q=URL%3Ahttp%3A%2F%2F repositorio.unicartagena.edu.co%3A8080%2Fjspui%2Fbitstream%2F11227%2F5192%2F1%2FProyecto%2520pedagogia%2520infantil%2520-marzo%25202017.pdf&oq=URL%3Ahttp%3A%2F%2F repositorio.unicartagena.edu.co%3A8080%2F>
- Payá Rico, A. (28 de Febrero de 2013). *Aprender deleitando. El juego infantil en la pedagogía española del siglo XX*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Universidad de Valencia:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4166438>
- Quecedo L, R. & Castaño G, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, pp. 5-39. núm 14, 2002. España.
- Rivas, M. (2008). *Procesos cognitivos y aprendizaje significativo*. Recuperado el Noviembre de 2020, de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/4809/Procesos%20cognitivos%20y%20aprendizaje%20significativo.pdf>
- Román, M., & Cardemil, C. (2 de Abril de 2014). *Juego, interacción y material educativo en el nivel Preescolar. ¿Qué se hace y cómo se aprende?*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Revista Iberoamericana de Evaluación Educativa:
https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/661824/RIEE_7_1_5.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz Alemán, M. J. (Julio de 2020). *Desarrollo de habilidades socioemocionales para favorecer la autorregulación de la conducta mediante el juego en preescolar*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Benemérita y centenaria Escuela del estado de San Luis de Potosí:
<https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/bitstream/20.500.12584/414/1/Mar%c3%ada%20Jos%c3%a9%20Ruiz%20%20Alem%c3%a1n.pdf>
- Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Universidad de Antioquia. (s.f.). *Lectura, Escritura niños, jóvenes N.E.E. II*. Obtenido de Estrategias pedagógicas : http://docencia.udea.edu.co/educacion/lectura_escritura/estrategias.html
- Vargas, G. (2017). *Una mirada a la educación preescolar en Colombia*. Obtenido de Magisterio:
<https://www.magisterio.com.co/articulo/una-mirada-la-educacion-preescolar-en-colombia>
- Zych, I. (18 de Noviembre de 2015). *El juego infantil y el desarrollo afectivo: afecto, ajuste escolar y aprendizaje en la etapa preescolar*. Recuperado el Noviembre de 2020, de Taylor and Francis Online:
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/02103702.2016.1138718?journalCode=riya20>

ANEXOS

ANEXO 1 Formulario de observación

 UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA		El Juego Como Estrategia Pedagógica Para Contribuir Al Desarrollo Cognitivo Y Procesos De Socialización De Los Niños Y Las Niñas De Preescolar
UNIVERSIDAD SANTO TOMAS DECANATURA DE DIVISIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA FACULTAD DE EDUCACION LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL Maestra en Formación: Sandra Milena Torres Gonzales		
REGISTRO DE OBSERVACIÓN		
Fecha: Hora: Actividad/tema:		
Objetivo de la sesión:		
Descripción:		
Análisis e Interpretación:		Comentarios/varios:

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

ANEXO 2 Entrevista a docente



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

El Juego Como Estrategia Pedagógica Para
Contribuir Al Desarrollo Cognitivo Y Procesos De
Socialización De Los Niños Y Las Niñas De Preescolar

ENTREVISTA A LA DODENTE

Nombre: _____ Grado en que labora: _____

Objetivo: Identificar las características del juego desarrollado dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización en el grado preescolar de la escuela José Antonio Galán en Ocaña.

1. ¿Cuáles son las actividades cotidianas que realiza en las clases?
2. ¿Cuál cree que es la mejor estrategia para que los niños aprendan significativamente?
3. ¿De qué manera desarrolla los contenidos de las áreas para motivar a los niños?
4. En las actividades de la clase, ¿Usted implementa el trabajo en equipo? ¿Cómo?
5. Según su experiencia, ¿Qué importancia tiene el juego en el aprendizaje?
6. ¿En qué actividades implementa el juego con los niños? (Solo tiempo libre o también en las actividades dentro de la clase)
7. De acuerdo con la experiencia en el aula, ¿Cuál cree que son los aportes que brinda el juego en el aprendizaje?
8. Me podría describir, ¿Cómo es el espacio en el que implementa juegos con los niños?, ¿Para usted es adecuado o falta mejorarlo?
9. ¿De qué manera y qué utiliza para los juegos? (ejemplos de materiales, trabajo en equipo, individual, etc.)
10. ¿Qué hace cuando se presentan situaciones emocionales como pataletas o rabietas en el juego?
11. ¿Qué hace cuando se presentan comportamientos inadecuados en el juego?
12. ¿Siempre ocurren situaciones como las mencionadas o en algún tiempo prolongado los niños aprenden a jugar sin ningún problema?

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

ANEXO 3 Encuesta a padres de familia



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA
EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

El Juego Como Estrategia Pedagógica Para
Contribuir Al Desarrollo Cognitivo Y Procesos De
Socialización De Los Niños Y Las Niñas De Preescolar

ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Objetivo: Identificar las características del juego desarrollado dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje y su efecto en el desarrollo cognitivo y en los procesos de socialización.

Coloca una **X** en la respuesta correspondiente.

1. ¿A su hijo(a) se le permite jugar en casa?

SI

NO

2. ¿Los padres de familia o cuidadores juegan con él?

SI

NO

3. ¿Su hijo(a) tiene amigos?

SI

NO

4. ¿A su hijo(a) se le permite jugar y compartir con sus amigos?

SI

NO

5. ¿Su hijo(a) va en ocasiones a espacios recreativos?

SI

NO

6. ¿Su hijo pasa mucho tiempo con aparatos tecnológicos como: Tablet, computador, ¿celular o viendo televisión?

SI

NO

7. ¿Su hijo(a) en casa es comunicativo?

SI

NO

8. ¿Su hijo(a) se relaciona bien con los que lo rodean?

SI

NO

9. ¿Su hijo(a) cumple con las responsabilidades que se le dan en casa?

SI

NO

EL JUEGO, CONTRIBUYE AL DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIAL

ANEXO 4 Evidencias

