

DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE INCENTIVEN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN, MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES LOCALES EN EL COLEGIO LA ALIANZA DEL MUNICIPIO DE OCAÑA NORTE DE SANTANDER.

LEILA FERNANDA ASCANIO PÉREZ

YANIETH MELISA SÁNCHEZ MENDOZA

LEIDY ALEJANDRA SANGUÑA NAVARRO

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS DE AQUINO

VICERRECTORÍA DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CIUDAD OCAÑA NORTE DE SANTANDER

2019

DESARROLLO DE ESTRATEGIAS LÚDICAS QUE INCENTIVEN APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN LOS NIÑOS DEL GRADO TRANSICIÓN, MEDIANTE LA IMPLEMENTACIÓN DE LOS JUEGOS TRADICIONALES LOCALES EN EL COLEGIO LA ALIANZA DEL MUNICIPIO DE OCAÑA NORTE DE SANTANDER.

Presentado por:

LEILA FERNANDA ASCANIO PÉREZ

YANIETH MELISA SÁNCHEZ MENDOZA

LEIDY ALEJANDRA SANGUÑA NAVARRO

Tutor

DOCENTE

MANUEL ANDRÉS LAZARO QUINTERO

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS DE AQUINO

VICERRECTORÍA DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CIUDAD OCAÑA NORTE DE SANTANDER

2019

Tabla de Contenido

	Pág.
INTRODUCCIÓN	11
1. CAPITULO 1. El Problema	12
1.1 Descrición del Problema	12
1.2 Formulación del Problema	13
1.3 Objetivos de la Investigación	16
1.3.1 Objetivo General	16
1.3.2 Objetivos Específicos	16
1.4 Justificación	17
2. MARCO DE REFERENCIA	21
2.1 Antecedentes	21
2.1.1 Internacionales	21
2.1.2 Nacionales	23
2.1.3 Local	25
2.2 Marco Teórico	28
2.2.1 Teoría del aprendizaje cognitivo según Piaget	28
2.2.2 Teoría del aprendizaje cognitivo según Vigotsky	29
2.3 Marco Conceptual	32
2.4 Marco Contextual	35
2.5 Marco Legal	42

	4
3. METODOLOGÍA	46
3.1 Enfoque	46
3.2 Tipo de Investigación	47
3.3 Población y Muestra	48
3.3.1 Población.	48
3.3.2 Muestra	49
3.4 Instrumentos de Recolección de Datos	50
3.4.1 Observación Participante Registrada en Diarios de Campo	52
3.4.2 Encuesta a Docentes de la Institución	53
3.4.3 Encuesta a Estudiantes de la Unidad de Trabajo	53
4. ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	54
5. PROPUESTA PEDAGOGICA	64
Tabulación	85
5.1 Determinación de las estrategias de aprendizaje significativo que utiliza el docente con respecto a los juegos tradicionales en el colegio la Alianza grado de transición.	86
6. CONCLUSIONES	91
Referencias Bibliográficas	96
Anexos	99

Lista de Figuras

Figura 1 Ubicación geográfica	35
Figura 2 ¿El juego se puede definir como una actividad de aprendizaje significativo?,	54
Figura 3 ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?	55
Figura 4 ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil? Fuente: Elaboración propia	56
Figura 5 ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?	57
Figura 6 ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?	58
Figura 7 ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?	59
Figura 8 ¿Qué piensa acerca de los juegos como método de enseñanza?	60
Figura 9 ¿Dentro de su desempeño ha implementado los juegos como estrategia de aprendizaje?	61
Figura 10 ¿Considera usted que los juegos como método de enseñanza son efectivos en los alumnos?	62
Figura 11 ¿Le gustaría implementar los juegos tradicionales como método de enseñanza en su salón de clases?	63
Figura 12 Niños Jugando al gato y ratón	67
Figura 13 Niños Jugando puzzle	70
Figura 14 Niños Jugando al balón	73
Figura 15 Niños Jugando gallinita ciega	76

	6
Figura 16 Niños Jugando escondite	79
Figura 17 Niños Jugando a la cuerda	82
Figura 18 Niños Jugando a la silla musical	85
Figura 19 ¿A ti te gusta jugar?	86
Figura 20 ¿Tus padres juegan contigo?	87
Figura 21 ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?	88
Figura 22 ¿Te gustaría que tu profesora jugara contigo y tus compañeros?	89
Figura 23 ¿Cuál es el juego que más te gusta jugar?	90

Lista de Tablas

Tabla 1 ¿El juego se puede definir como una actividad de aprendizaje significativo?	54
Tabla 2 ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?	55
Tabla 3 ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?	56
Tabla 4 ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?	57
Tabla 5 ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?	58
Tabla 6 ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?	59
Tabla 7 ¿Qué piensa acerca de los juegos como método de enseñanza?	60
Tabla 8 ¿Dentro de su desempeño ha implementado los juegos como estrategia de aprendizaje?	61
Tabla 9 ¿Considera usted que los juegos como método de enseñanza son efectivos en los alumnos?	62
Tabla 10 ¿Le gustaría implementar los juegos tradicionales como método de enseñanza en su salón de clases?	63
Tabla 11 ¿A ti te gusta jugar?	86
Tabla 12 ¿Tus padres juegan contigo?	87
Tabla 13 ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?	88
Tabla 14 ¿Te gustaría que tu profesora jugara contigo y tus compañeros?	89
Tabla 15 ¿Cuál es el juego que más te gusta jugar?	90

Lista de Anexos

Anexo 1 Consentimiento Informado	102
Anexo 2 Otras evidencias fotográficas	103
Anexo 3 Encuesta a Estudiantes	104
Anexo 4 Encuesta a Docentes	105
Anexo 5 Diario de campo	106

INTRODUCCIÓN

La formación académica en materia lúdica se enfrenta hoy a grandes retos; uno de ellos es educar a los niños de manera sana y didáctica, donde se complemente su inocencia con el aprendizaje, este nuevo conglomerado de situaciones en las relaciones humanas y sociales, debe ser abordado desde la perspectiva de los aprendizajes significativos, fundamentada en la implementación de juegos tradicionales, es decir, la lúdica como factor de acercamiento individual y colectivo. Por esta razón la investigación está dirigida para desarrollar estrategias que promuevan e incentiven toda su capacidad lúdica, con tonalidades éticas, que funcionen como estrategias para mejorar su comportamiento e interacción con las demás personas de su entorno.

En la búsqueda primordial de las estrategias significativas, se ha inducido a la presente investigación, a intentar generar y desarrollar actividades de afectividad compañerismo entre los educandos, iniciando siempre del concepto lúdico recreativo, con la plena seguridad de que este mismo transformara a cada individuo, en sus sentimientos, seguridad y tranquilidad hacia su grupo y sociedad, pues si es capaz de demostrar sociabilidad, podrá establecer amabilidad, como producto de los valores que lo preceden, acrecentando el aprecio por sí mismo y la valoración por los demás, lo que le facilitaría crear una autoestima didáctica, que garantice la socialización, y esta a su vez, le hará proyectar sus sentimientos hacia su núcleo familiar y social.

Por tanto, se permite observar que el aprendizaje de los pequeños está muy centralizado en la enseñanza monótona articulada por conceptos llenos de teoría y nada didácticos,

indudablemente es un proceso ocasionado por el docente y su plan de clase, claro está, que hay preparación, pero olvido de la dimensión lúdica como eje central de la educación del niño; la aplicación de este sistema de enseñanza puede traer consecuencias en su ser personal y su rol para con los demás. De acuerdo con lo expuesto anteriormente, este trabajo de investigación se divide en capítulos, que profundizan el problema y todos sus antecedentes, que, sumado a la formulación de la pregunta de investigación, permiten plantear los objetivos, generales y específicos, que reorientaran la investigación, y esta a su vez, apoya en el marco de referencia, ubicará la investigación en todo lo referente a lo teórico, histórico, contextual, conceptual y legal.

Al finalizar y darle cumplimiento a esta etapa, la investigación centrará su accionar en la metodológica y diseño de instrumentos de recolección de información, con los que se pretende, generar etapas de búsqueda, que proporcionen propuestas y estrategias lúdicas que den solución al problema detectado en la institución, con el fin de elaborar conclusiones y recomendaciones, que armonicen resultados. Este diseño de investigación tal como ha sido expuesto, confía en que día a día los niños mejoren su capacidad de aprendizaje, y no se vean enfrentados a la monotonía, y a su vez, el aula de clase no presente desintegración, intolerancia, maltrato y violencia, determinantes que destruyen la convivencia entre los pequeños, estas condiciones deben ser opacadas por planes curriculares lúdico recreativos que incentiven a una enseñanza significativa, la actitud y formación del docente debe exigirse al máximo, siendo proveedor de armonía social y emocional.

Se sabe que se está en condiciones difíciles a temas de educación y con condiciones adversas para la enseñanza de aprendizajes significativos, la descomposición institucional y sus vacíos en las actualizaciones de los docentes representa otro casos alarmante, la falta de

compromiso escolar y familiar, que hoy en día son normales, las tensiones del aprendizaje de sus valores y las tensiones familiares, pueden ser graves problemas, a su vez mas, cuando el niño carece de amor y sensibilización, de apoyo emocional y de orientación básica, estas necesarias para llevar a feliz término el desarrollo de su personalidad. Por estas razones se considera que esta investigación debe entrar a cuestionar dichos problemas encontrados en los niños del grado transición del colegio la Alianza del municipio de Ocaña Norte de Santander. Con el fin de llevar una mejor enseñanza mediante los juegos tradicionales locales.

Capítulo I. El problema

1.1 Descripción del Problema

Teniendo en cuenta las crisis educativas en cuestiones lúdicas y de aprendizajes significativos, donde es evidente que el juego en la dinámica cotidiana es fuente de realización personal, física y mental, por ello, proporcionar al niño experiencias positivas que despierten su curiosidad e investigación, se hace necesario que se oriente de forma clara y precisa a todo el grupo de docentes y padres de familia, sobre la importancia de la actividad lúdica, tanto en casa como en el aula, y así, poder desarrollar aprendizajes significativos mediante los juegos tradicionales locales que ayuden a mejorar su enseñanza y su formación sea más amena, mejorando considerablemente su desarrollo emocional.

Ahora bien, durante los últimos quince años Colombia se ha venido afianzando en los procesos para hacer que la primera infancia ocupe un lugar relevante en la agenda pública, lo cual ha derivado en la consolidación de una política cuyo objetivo fundamental ha sido la promoción del desarrollo integral de las niñas y los niños menores de seis años. Según el Ministerio de Educación (2014), esta política se expresa en atenciones, ofertas de programas y proyectos que inciden en la generación de mejores condiciones para las niñas y niños y sus familias en los primeros años de vida, constituyéndose en una gran oportunidad de avance integral y promocional para el desarrollo sostenible del país con mejores seres humanos.

Uno de los elementos constitutivos y fundamentales de la primera infancia es el juego, como

lo reconoce *Irene López Chamorro*: “el juego como actividad presente en todos los seres humanos, habitualmente se le asocia con la primera infancia; pero lo cierto es que se manifiesta a lo largo de toda la vida del hombre, incluso hasta en la ancianidad”. (<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>). Es por ello, que se debe encaminar todo el tema relacionado con cosas que impliquen una satisfacción diferente a las actividades cotidianas de clase, es probable que esto eleva positivamente las cualidades y felicidad de quien las practica regularmente, porque como ya es de conocimiento, que la actividad lúdica permite crecer en valores y en el cumplimiento de normas, se hablara de una educación diferente e incluyente para el desarrollo y destreza de nuestros pequeños niños.

En el Colegio la Alianza del municipio de Ocaña Norte de Santander, se ha olvidado la maravillosa práctica de la enseñanza lúdica recreativa, pues se pudo observar en los niños (as) que es mínima la aplicación de estrategias lúdicas pedagógicas, lo cual es preocupante, no solo por las acciones pedagógicas rutinarias que son destructivas, sino por la forma de cómo se vuelve rutinario el espacio que tienen estos pequeños para aprender. Los niños de la primera infancia de este Colegio en mención, tienen atención dispersa bastante grande, lo cual a la hora de jugar o de realizar cualquier actividad que signifique recreación, será difícil llevarlo a cabo. Si a estos niños no se les aprovecha su capacidad de interactuar con los demás mediante actividades lúdicas, no se logrará un verdadero desarrollo de sus capacidades. Es por eso que esta clase de problemas se reflejan en el núcleo familiar y en la precaria línea de diversión que ellos puedan tener.

De igual forma, *Irene López Chamorro* sigue dando luces sobre esta importancia: “Platón y Aristóteles ya daban un auge gigante al 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” (<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>).

Notablemente es cuestión de sensibilizar y hacer entrar en razón, el creer en el verdadero desarrollo de sus habilidades para socializar afectivamente a su grupo y a su familia.

Ahora bien, es notorio dentro del aula de preescolar ver como son escasos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, dado que todavía se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías de corte tradicionalista, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento, es quien recibe solo información y la memoriza, respondiendo y actuando hasta donde el docente se lo permite; coartando de esta manera a los infantes ante el desarrollo de su capacidad innata para aprehender, curiosar, descubrir, recrear y explorar su entorno, haciendo falta entonces un docente que establezca las metas a lograr con los alumnos, los objetivos, que afiance de manera atractiva el proceso de enseñanza aprendizaje, ofrezca un área de aprendizaje agradable y satisfactoria donde se le brinde al niño un ambiente de estímulo tanto para la creatividad intelectual como para la emocional, demostrándose así que es necesario analizar el desarrollo de actividades lúdicas debido a que los docentes, son quienes generalmente caen en procesos rutinarios de acciones, enmarcadas en un espacio reducido y, limitadas a la estimulación coartada de las dimensiones de los niños.

1.2 Formulación del Problema

¿Cómo se pueden desarrollar significativamente las estrategias lúdicas y con ellas acrecentar el aprendizaje significativo de los niños de transición del colegio Alianza mediante la implementación de juegos tradicionales locales en la escuela de hoy?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General.

Desarrollar estrategias y acciones lúdicas que motiven el aprendizaje significativo en los niños mediante la implementación de los juegos tradicionales locales en el colegio la Alianza grado de transición del municipio de Ocaña Norte de Santander.

1.3.2 Objetivos Específicos.

- Identificar y aplicar estrategias para el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño, por medio de los juegos tradicionales en la escuela de hoy, que los lleve a cambiar de actitud y fortalecer los vínculos didácticos.
- Sensibilizar a los docentes para que se apropien de las estrategias de aprendizaje significativo con respecto a los juegos tradicionales en el colegio la Alianza grado de transición del Municipio de Ocaña Norte de Santander.

- Describir y desarrollar de forma constructiva habilidades cognitivas en el niño que sean viables de lograr a través de los juegos tradicionales en el colegio la Alianza grado de transición del municipio de Ocaña Norte de Santander.

1.4 Justificación

La lúdica como área dedicada a la enseñanza mediante el juego, debe buscar en su praxis la articulación entre humanismo y diversión, entre compromiso y libertad, y así de esta manera, fortalecer su identidad y su autonomía dentro del aula de clase. La didáctica en su ámbito de la socialización humana es importante, porque crea condiciones fundamentales para crear un ambiente social agradable, en el que los niños y niñas se acepten y aprendan divirtiéndose tranquilamente y con responsabilidad. Según Trigo (2005), “se define el juego tradicional como una actividad que pasa a través de las generaciones, cobrando un valor especial en los niños. Cualquier juego es de vital importancia para el desarrollo cognoscitivo, progresivo, afectuoso, donde el niño socializa, esencialmente en la escuela que es un espacio en donde van obteniendo independencia, según varias destrezas realizadas, porque el juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar sus capacidades físicas, su coordinación psicomotriz y la motricidad, además de ser saludable para sus músculos, huesos, pulmones y corazón”

Ahora bien, entrando en detalle, se puede acudir a la evidencia de las observaciones realizadas en el centro educativo Colegio Alianza del municipio de Ocaña Norte de Santander, notoriamente en el aula de preescolar de grado transición, los niños se muestran apáticos hacia los juegos tradicionales, y a esto le sumamos que el docente, por falta de condición física no llena las expectativas, siente cansancio, y por tal razón no aplica bien las actividades educativas de recreación, no genera ánimo a los niños a participar en las actividades culturo-creativas (carreras de sacos, pisé, competencias con la perinola, la gallinita ciega, ping-pong, la candelita, jalar la soga en grupos, juego de canicas, trompo, cometas), entre otros juegos tradicionales; por lo que al docente le resulta más beneficioso, imponer otras actividades rutinarias de

recreación como la realización de ejercicios al aire libre, aeróbicos, correr, saltar, entre otros. Así púes, *Herrera & Hernández* dice: “el juego es necesarios para el desarrollo y la evolución en el conocimiento” (2014). A sabiendas de la importancia de la lúdica recreativa, esto es realmente preocupante, debido a que el docente no aplica una práctica comprometida sobre la actividad infantil didáctica y disciplinada, en este sentido, está excluyendo en la enseñanza de los juegos tradicionales.

Desde esta visión interpretativa, esta investigación es importante porque va a contribuir a que el Colegio, mediante sus docentes, apliquen estrategias de aprendizaje que fortalezcan la actividad lúdica mediante los juegos tradicionales. Que la monotonía desaparezca, y que estos niños mejoren su condición lúdica recreativa, donde se ejerza la fuerza del respeto por el aprendizaje. El escritor *Cailliois* recuerda: “el juego es considerado como un sistema de reglas, que se realiza en un tiempo y sitio determinado, mediante el cual el niño, refuerza y agudiza sus capacidades físicas e intelectuales, encaminado hacia la diversión, haciendo de forma fácil lo que en un inicio le fue difícil” (1997). Esta situación tan recurrente en los sistemas educativos, refleja cómo la incapacidad por redescubrir en la didáctica posibles soluciones a la enseñanza aprendizaje de nuestros pequeños; los conflictos generados en el aula se ven reflejados en sus casas, donde los pequeños sienten más satisfacción por sentarse frente al televisor o al celular, que desarrollar juegos tradicionales; así lo afirma *Trigueros, Giles, & Gutiérrez*: “los juegos tradicionales, cumplen la función de enseñar a la sociedad, conservan y transmiten valores dentro de la cultura popular, a su vez, proporciona al individuo la actividad motriz, a través del cual se incentivan las relaciones sociales, conservando el patrimonio lúdico y las tradiciones verbales” (2015).

No se puede olvidar la incidencia del núcleo familiar, el barrio y sus amigos, todos tienen participación directa o indirectamente. Es una problemática que debe ser atendida a tiempo, y evitar que la monotonía siga creciendo y se degrade aún más la niñez. Según *Gallardo* citando el pensamiento de Piaget en la Teoría de la interpretación del juego, dice: “instituye las varias formas que acoge el niño durante esta actividad, lo cual es una evolución directa que sufre en sus estructuras intelectuales, por lo que el juego es parte de esas composiciones y ayuda en nuevas estructuras mentales, adaptadas al medio de asimilación sobre la acomodación con base a su entorno” (Gallardo, 2018). En este orden de ideas, *Vigotsky* caracteriza el juego como factor básico para el desarrollo infantil, siendo un referente generador del desarrollo en los procesos psicológico, pues considera sus elementos esenciales o definatorios del comportamiento lúdico, en el que las relaciones placenteras son divertidas, viendo el juego como la realización de deseos inconscientes de carácter elaborativo, incitando tensión y buscando solucionar un mundo imaginario, este contexto promueve el desarrollo de un nuevo proceso psicológico distante de ser inconsciente: la imaginación (ejemplo, un palo de escoba simulándose montado en un caballo) (Bravo, 2014). He aquí la importancia de la tolerancia en cuanto a la enseñanza mediante la lúdica, es sinónimo de aceptar el cambio en la sociedad y de promover a nuestros semejantes. Esta es la capacidad que se quiere lograr. El desarrollo del niño mediante la enseñanza didáctica lo hace respetuoso con los demás y mejora su posición y criterio. La lúdica hace aceptarnos y aceptar a los demás, una nueva forma de pensar. Así pues, la enseñanza aprendizaje debe efectuarse también en la familia.

Asimismo, si no se hace algo en contra de esta rutina facilista se está condenando al olvido, *Abásolo*, lo presenta de la siguiente manera: “los juegos tradicionales van quedando en el olvido debido a que los niños asisten hoy a la escuela y a todas partes con nuevas tecnologías, dando un cambio en sus vidas, haciéndoles más sedentarias sus rutinas a la hora de recreo, no

tomando en cuenta las largas horas que le dedican a los aparatos electrónicos, en el que les parece más divertido un juego a través de la red que uno tradicional donde se comparta frente a su oponente en forma física. De allí que sea el docente el que aplique estrategias de iniciativa de superación en ese esfuerzo y del trabajo mancomunado en equipo, imponiendo severamente reglas en el área de educación hacia el juego tradicional para el disfrute directo de los niños, haciendo que no pierdan la costumbre de la actividad física tan importante para el desarrollo cognitivo, motor, social, afectivo en el individuo” (2010).

Las nuevas tecnologías deben ayudar a fortalecer los lazos educativos y familiares, durante todo el proceso de desarrollo lúdico recreativo de los educandos, con el fin que favorezca su incremento emocional y garantice valores a largo plazo. Los límites y las barreras deben caer, la educación monótona, impertinente, cuadrículada y estricta, debe quedar en el olvido, una nueva fuerza en la enseñanza aprendizaje mediante los juegos tradicionales debe surgir y reconstruir la formación de los pequeños de transición. O visto de otro modo, un equilibrio emocional que desemboque en una aceptación por el otro mediante el juego, creando disciplina y fomentando inteligencia, que es donde existe y se acumula el respeto por los demás. He aquí la importancia del tema que se maneja en el presente proyecto.

2. Marco Referencial

2.1 Antecedentes

2.1.1 Internacionales.

Título: Los cuentos populares/tradicionales en educación infantil: una propuesta a través del juego. España.

Responsable: Padial Ruz, R., & Sáenz-López Buñuel, P. (2014)

Idea central: en la etapa de la educación infantil, el cuento adquiere un papel fundamental como instrumento educativo. Este medio junto con el juego son herramientas de aprendizaje naturales, motivadoras y significativas, constituyendo a su vez un vehículo para el aprendizaje integral del niño. En base a esta idea, se presenta una propuesta de feria del juego, en la que se tendrá como eje central los cuentos populares, y donde se trabajarán diferentes contenidos relacionados con el propio juego (Padial & Sáenz, 2014).

Resultados para la investigación: Se ayudó a edificar que mediante el cuento y el juego, se pueden reflejar las facetas de la vida de los niños, su convivencia y su aceptación por los demás. Les brinda la posibilidad de elegir en cuanto a sentimientos y valores, dentro de un aprendizaje significativo.

Título: El uso de juegos tradicionales en el proceso educativo y su desvirtuarían en la praxis pedagógica. Contextos Educativos. Revista de Educación, (1), 251-268. España.

Responsable: Miranda, J. G. (2014).

Idea central: El uso de juegos tradicionales como medios de promoción educativa y como instrumentos de participación escolar, permiten técnicas de aprendizaje y desarrollo, que le darán carácter y valor a esos mismos juegos en su aplicación cotidiana en los centros escolares como prioridad para avanzar en la didáctica de las clases.

Resultados para la investigación: Permite redefinir la estructura escolar y dar prioridad a la forma en como utilizamos las estrategias lúdico pedagógicas con el fin de afianzar y estimular sus habilidades y destrezas en la medida en que aprenden jugando.

Título: Proponer un plan de actividades basados en juegos tradicionales como estrategias para la integración de la familia, comunidad y escuela Bolivariana Chiguará. Mérida. Venezuela.

Responsable: Ramírez, H. (2017).

Idea central: Esta propuesta estuvo encaminada en actividades recreativas como estrategia de enseñanza basada en juegos tradicionales para la integración de la familia- escuela comunidad. Por tanto, es factible, ya que les permitió una herramienta de gran provecho para el proceso de enseñanza y la integración de todo el contexto educativo, atenuando del mismo modo que a través del juego se alcanza el aprendizaje significativo, ya que los niños aprenden sin necesidad de ser obligados a realizar las cosas, sino que lo ejecutan de forma natural y divertida.

Resultados para la investigación: Es un aporte importante para esta investigación y le

sirve de sustento en el sentido que, con sus conclusiones, fortalece la premisa que la utilización del juego es una estrategia que permite la obtención de aprendizaje significativo y a su vez una forma de recreación que hace el aprendizaje más agradable, fortaleciendo valores importantes en la formación de los niños y niñas. De igual forma funciona como estrategia para la integración de la familia en el entorno social del educando.

2.1.2 Nacionales.

Título: Los juegos didácticos como propuesta metodológica para la enseñanza de los números fraccionarios en el grado quinto de la institución educativa Centro fraternal cristiano. Bogotá

Responsable: *Bolívar Sandoval, L. (2014).*

Idea central: Notablemente definimos que con el uso del material lúdico existente en la institución o en su llegado caso que los mismos estudiantes lo fabriquen con la ayuda de su profesor; se pueden elaborar procesos didácticos en los cuales el análisis y la creatividad sean fieles mecanismos en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Resultados para la investigación: Brinda a los estudiantes diferentes perspectivas y oportunidades de interactuar con su aprendizaje. El juego le permitirá aprender significativamente en todos los sentidos, lo cual aumentará su conocimiento. Sin dejar de lado los materiales didácticos, los cuales facilitan a los alumnos nuevos conocimientos y habilidades.

Título: El aprendizaje basado en problemas (ABP) y los juegos tradicionales, como estrategias para el desarrollo de habilidades metacognitivas en el aprendizaje de las matemáticas, en los estudiantes del grado quinto de básica primaria de la Institución Educativa Políndara del municipio de Totoró. Manizales, Caldas.

Responsable: *Mazabuel, C. (2016).*

Idea central: Establecer la eficacia de una didáctica basada en problemas (ABP) y mediada por los juegos tradicionales para el desarrollo de habilidades metacognitivas que contribuyan al aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes del grado quinto de básica primaria

Resultados para la investigación: La promoción e implementación de los juegos tradicionales en la educación temprana, dinamiza la capacidad de los niños y lleva a feliz término la enseñanza, haciendo de estas un aprender practico y didáctico.

Título: Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena). Cartagena.

Responsable: *Castellar Arrieta, G. González Escorcía, S., Santana Ramírez, Y., & Coronado, L. (2015).*

Idea central: Determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar; ya que se considera que, por medio del juego y actividades lúdicas, se estimula al niño para que desarrolle su aprendizaje, ya que por naturaleza e instinto los niños disfrutan del juego como un ejercicio natural y placentero.

Resultados para la investigación: reconoce en la importancia de la actividad lúdica recreativa sus diversas funciones como herramienta pedagógica, donde por medio del juego se puede fortalecer el aprendizaje y sus capacidades intelectuales, siendo así, la lúdica un proceso intencional para que los niños se apropien del conocimiento en forma clara y sencilla.

2.1.3 Local.

Título: El juego como estrategia pedagógica para contribuir a la expresión corporal y la comunicación verbal en niños de 9 a 11 años en la fundación esperanza de ser de Cúcuta-Norte de Santander.

Responsable: *Tarazona Romero, K. (2019).*

Idea central: Diseñar una propuesta que contribuyera en las expresiones corporales y la comunicación verbal a través del juego como una táctica pedagógica en los estudiantes de 9 a 11 años en la fundación esperanza de ser. Ejecutaron una innovación en el campo pedagógico consiguiendo la incorporación del juego como una estrategia de enseñanza convirtiéndolo en eje transversal de los aprendizajes contribuyendo y logrando llevar con éxito a las exigencias

de la sociedad.

Resultado para la investigación: Aporta conocimientos en el desarrollo corporal y verbal mientras se desarrollan actividades lúdico recreativas por parte de los alumnos, esto los lleva desenvolverse de forma autónoma, proporcionándoles acceso a un mundo lleno de saberes, acompañado también de una nueva forma de expresión.

Título: Análisis de la estrategia didáctica jugando aprendemos para perfeccionar el pensamiento numérico en los alumnos de tercero primaria del centro educativo rural la sierra. Publicaciones e Investigación, Cúcuta.

Responsable: *Rojas, L. (2019).*

Idea central: Se basa en el estudio de la estrategia didáctica, jugando aprendemos para perfeccionar el pensamiento numérico en los alumnos de tercero primaria del centro educativo rural la sierra; por esta razón tiene como fin principal conseguir un amaestramiento demostrativo de la matemática por medio del juego y la lúdica.

Resultados para la investigación: Orienta progresivamente a enfocar esfuerzos en los procesos de atención de nuestros niños y niñas, su forma en cómo se concentración, la manera en la que aprenden, y las diversas manifestaciones de comportamiento; destacando los ejes dinamizadores para interactuar todos los procesos de aprendizaje lúdico recreativos.

Título: Prácticas pedagógicas frente a la educación inclusiva desde la perspectiva del docente.

Responsables: Carrillo Sierra, S. M., Santos, F., Oreste, J., Rivera Porras, D. A., Bonilla Cruz, N. J., Montánchez Torres, M. L., ... & Fernanda, M. (2018).

Idea central: se tiene como objetivo la ejecución de prácticas pedagógicas frente a la educación inclusiva desde la perspectiva del docente en la ciudad de Cúcuta por medio de un cuestionario de inclusión educativa. En los resultados evidenciaron que no existen diferencias significativas de acuerdo con el género y a la práctica pedagógica.

Resultados para la investigación: la importancia de las herramientas educativas con las cuales se trabajan hoy en día, y la importancia de ir las actualizando según las necesidades que se presenten en el sector educativo. Claro está, con la posibilidad de generar y ampliar nuevos horizontes, con la buena esperanza de transformar y transmitir a las futuras generaciones una visión didáctica y funcional para los nuevos retos educativos.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 Teoría del aprendizaje cognitivo según Piaget

Su teoría sobre el aprendizaje cognitivo infantil hace que se conozca hoy en día como el padre de la pedagogía moderna. Descubrió que los principios de la lógica comienzan a instalarse antes de aprender el lenguaje, generándose a través de la actividad sensorial y motriz.

Jean Piaget elabora una propuesta de desarrollo basada en la adaptación. Todos los organismos mantienen interacciones con el medio, tendiendo a adaptarse, a mantener un estado de equilibrio.

La obra de Jean Piaget es sin duda la que más impacto ha tenido en el desarrollo de la psicología evolutiva del siglo xx, siendo incluso hoy en día, más de 20 años después de su muerte, una referencia de la disciplina. Piaget es el creador de un sistema teórico completo y complejo que pretende dar cuenta de prácticamente todas las facetas del desarrollo cognitivo humano.

Sus estudios sobre el nacimiento de la inteligencia y desarrollo cognitivo a temprana edad y su propuesta de que es algo que se construye en los primeros meses ha dado lugar a una gran cantidad de investigaciones.

La teoría de Jean Piaget es basada a partir de las observaciones de sus hijos, y explicada a partir de las edades en que ellos tenían similitudes en sus acciones tanto motoras como cognitivas. En ella explica el desarrollo cognitivo del niño de una forma individual y motriz, donde el niño tiene que conocer su entorno partiendo desde lo motriz. Algo que hace más interesante su estudio, es como Jean Piaget y Lev Vigotsky concordaban en varios puntos y comentaban sus teorías, haciendo avances y logrando dejar un gran legado en la pedagogía. Como bien lo decía Piaget en sus estudios sobre psicología infantil nos menciona una división del aprendizaje de los niños. Ya que para él los niños pasan por etapas desde motrices, como cognitivas y solo así es que van a construir su aprendizaje.

Desde un punto de vista psicológico sus aportaciones gracias al estudio es la comprensión

del desarrollo del niño, y como se construye su aprendizaje. Para luego poder uno como padre, familiar o maestro ayudar al niño a que siga en esa construcción y se le pueda facilitar.

2.2.2 Teoría del aprendizaje cognitivo según Vigotsky

La teoría de Vigotsky se basa principalmente en el aprendizaje sociocultural de cada individuo y por lo tanto en el medio en el cual se desarrolla. Se refiere a como el ser humano ya trae consigo un código genético o “línea natural del desarrollo” también llamado código cerrado, la cual está en función de aprendizaje, en el momento que la persona interactúa con el medio ambiente. Su teoría toma en cuenta la interacción sociocultural, en contra posición de Piaget. No se puede decir que el individuo se constituye de un aislamiento. Más bien de una interacción, donde influyen mediadores que guían al niño a desarrollar sus capacidades cognitivas. Existen rasgos específicamente humanos, tales como la conciencia y el lenguaje, que no pueden ser ajenos a la Psicología. A diferencia de otras posiciones (Piaget), Vygotsky no niega la importancia del aprendizaje asociativo, pero lo considera claramente insuficiente. Germán, O. (2010). El conocimiento no es un objeto que se pasa de uno a otro, sino que es algo que se construye por medio de operaciones y habilidades cognitivas que se inducen en la interacción social.

Según Lucía, S. G. A., & Sarmiento Toledo, M. A. (2010), Vigotsky también dice que el juego en los niños es una de las maneras de participar en la cultura. El juego resulta ser una actividad cultural, en el juego existen ciertas reglas que no son posibles en la vida real. De esta manera en el juego el niño puede identificar: un escenario imaginario en donde los roles se representan ejemplo “jugamos al su supermercado” donde un niño es el cajero y una niña la

compradora, allí se presentan reglas socialmente establecidas donde cada rol cumple su función en el contexto del trabajo dentro de un supermercado y actúa conforme a las normas esperables para dicha situación.

Por ello la sociedad es la que toma la decisión de impulsar a los niños a las cosas intelectuales o de decir no más hasta aquí y ya. Vygotsky busca enseñar cómo se puede lograr favorecer este desarrollo de estructuras mentales y que hacer para adquirir un acompañamiento cognitivo es decir ser guías de los niños en la cuestión de enseñanza.

2.2.3 Juegos Tradicionales

Los juegos tradicionales son aquellos que se consideran típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña son socializados e instruidos acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación.

Según Aretz (2012) son definidos como “juegos folklóricos en donde resumen experiencias colectivas de generaciones y por ello constituyen un medio precioso de enseñanza en tanto que el niño se enriquece jugando”. Igualmente, Bolívar (2010) los conceptualiza como "juegos populares, que pertenecen a la cultura popular venezolana y constituyen un elemento esencial para preservación de nuestras tradiciones, la identidad nacional y la integración del niño al medio que se desenvuelve".

Es importante destacar que existen diversos juegos y juguetes tradicionales producto de la mezcla de influencias que actuaron sobre la formación de la cultura autóctona de cada país, algunos de ellos requieren algún tipo de objeto o material para su realización y otros no.

2.3 Marco Conceptual

Aprendizaje significativo:

Para este apartado es importante comenzar por traer las palabras de Ausubel: “el aprendizaje significativo es el mecanismo humano, por excelencia, para adquirir y almacenar la inmensa cantidad de ideas e informaciones representadas en cualquier campo de conocimiento” (1963, p. 58). Es acá, donde el estímulo, tomo una fuerza dinamizadora como respuesta al modo positivo por el cual se va a enseñar, los objetivos se transforman en programación y tecnología educativa; lo cual, permitirá a los docentes generar espacios lúdicos con juegos tradicionales que ponderen aprendizajes significativos. Estos nuevos conceptos llaman la atención para gestionar un nuevo discurso, que inflencie en el comportamiento de las nuevas generaciones; la educación debe enriquecerse para que siga en auge y produzca a gran escala estrategias de enseñanza y en próximos y venideros materiales educativos de las instituciones.

El aprendizaje significativo está diseñado para que despierte estímulos, respuestas, refuerzos y conciencia de los significados que están a punto de enseñarse. La estimulación temprana en este mecanismo humano, tiene su primordial labor en lograr que las personas interactúen con su entorno y con núcleo familiar, optando en darle sentido al mundo que los rodea. Es muy importante, y cabe resaltar, que sólo triunfara el aprendizaje significativo cuando lo que se quiere enseñar se logre agradablemente y no tratando de imponerlo, es decir, con situaciones reales y existentes de su propia naturaleza y conducta.

“A toda experiencia que parte de los conocimientos y vivencias previas del sujeto –las

mismas que son integradas con el nuevo conocimiento y se convierten en una experiencia significativa— se le conoce como aprendizaje significativo”. (David Paul Ausubel)

Juego: Acción voluntaria, realizada dentro de varios límites fijados en el tiempo y espacio, que sigue reglas libremente aceptadas, pero completamente imperiosa, provista de un fin sí misma y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de una conciencia de ser algo diferente de lo que se es en la vida corriente. (Cabello S. d., 2013).

Juegos tradicionales: Al hablar de juegos tradicionales se refiere a aquellos juegos que, desde muchísimo tiempo atrás siguen perdurando, pasando de generación en generación, siendo transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente, sufriendo quizás algunos cambios, pero manteniendo su esencia. Son juegos que no están escritos en ningún libro especial ni se pueden comprar en ninguna juguetería. Son juegos que aparecen en diferentes momentos o épocas del año, que desaparecen por un período y vuelven a surgir. Kishimoto escribe al respecto, citando a Ivic: “La modalidad denominada juego tradicional infantil, denominada así por el folklore, incorpora la mentalidad popular, expresándose sobre todo por medio de la oralidad. Considerado parte de la cultura popular, el juego tradicional guarda la producción espiritual de un pueblo en cierto período histórico. Esa cultura no es oficial, se desarrolla especialmente de modo oral, no queda cristalizada. Está siempre en transformación, incorporando creaciones anónimas de generaciones que se van sucediendo” (Kishimoto, 1994).

Juegos cooperativos: Son propuestas que buscan disminuir las manifestaciones de agresividad en los juegos promoviendo actitudes de sensibilización, cooperación, comunicación y solidaridad. Facilitan el encuentro entre otros y el acercamiento a la naturaleza,

buscan la participación de todos, predominando los objetivos colectivos sobre las metas individuales. (Corella, 2006).

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 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. Sólo cuando se posee una rica formación teórica, el maestro puede orientar con calidad la enseñanza y el aprendizaje de las distintas disciplinas. En el presente curso se concibe la enseñanza como un espacio para facilitar la formación y la información cultural, para lo cual es necesario considerar, como mínimo, las características del sujeto que aprende, la disciplina por enseñar y el contexto socio cultural donde se lleva a cabo. La estrategia pedagógica recreativa es entonces una serie de actividades didácticas y de esparcimiento que se realizan en función de la educación de los individuos. (Sonia Fernandez Gonzalez, Rosa Garvin Fernandez, 2012).

2.4 Marco contextual

Macro – contexto.

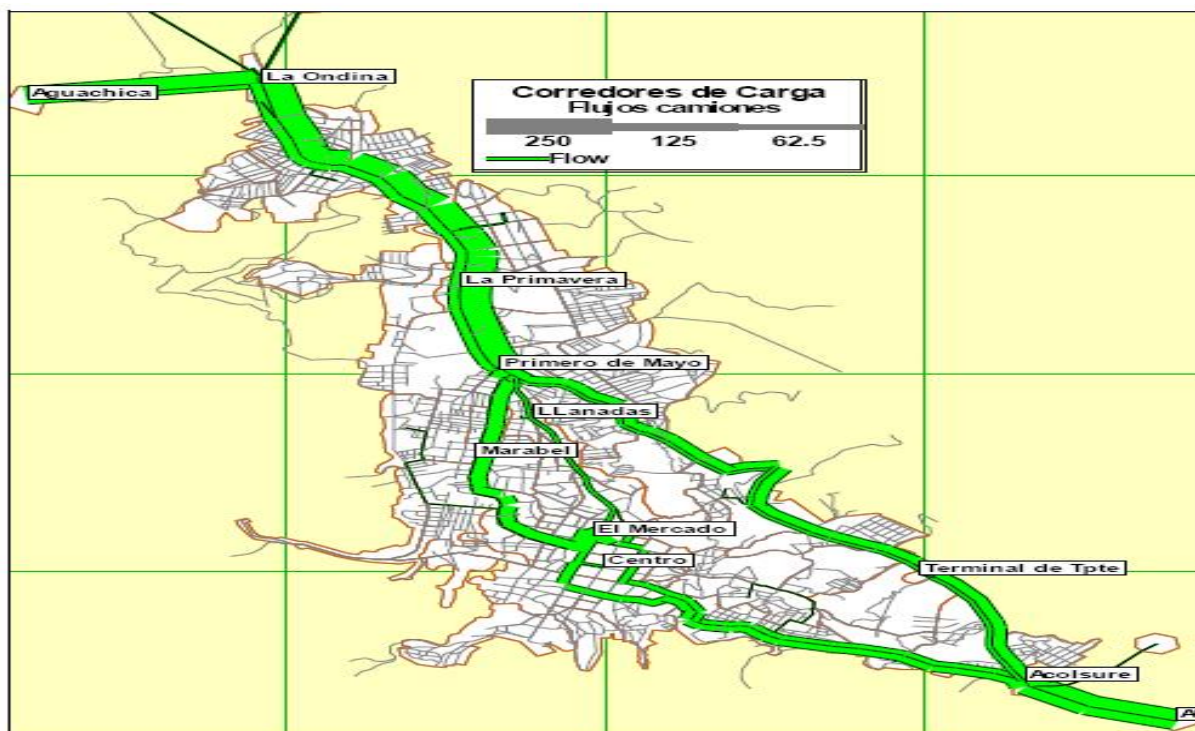


Imagen recuperada: http://ocananortedesantander.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-2-&x=2836354

Ocaña se encuentra sobre la cordillera oriental en un territorio en el cual la región toma su nombre debido a su extensa área de influencia. Es la segunda ciudad del Departamento de Norte de Santander con 90.037 habitantes (Censo 2005) y está situada a 8° 14' 15" Latitud Norte y 73° 2' 26" Longitud Oeste. Su altura sobre el nivel del mar es de 1.202 m; la superficie del municipio es 463Km², los cuales representan el 2,2% del departamento.

La región en donde se encuentra Ocaña, se denomina "Provincia de Ocaña" la cual tiene un área de 8.602 km². Posee una altura máxima de 2.065 metros sobre el nivel del mar y una mínima de 761 metros sobre el nivel del mar. La temperatura promedio de Ocaña es de 22° C.

El casco urbano del Municipio de Ocaña se encuentra dividido en seis (6) comunas, ocupando un área total actualizada de 8.24 km².

Comunas:

1. Central José Eusebio Caro 1,07 km².
2. Nor Oriental Cristo Rey 1,51 km².
3. Sur Oriental Olaya Herrera 2,63 km².
4. Sur Occidental Adolfo Milanés 1,07 km².
5. Francisco Fernández de Contreras 1,14 km².
6. Ciudadela Norte 0,80 km².



Imagen

recuperada:

[http://ocana-](http://ocana-nortedesantander.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2835865)

[nortedesantander.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2835865](http://ocana-nortedesantander.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2835865)

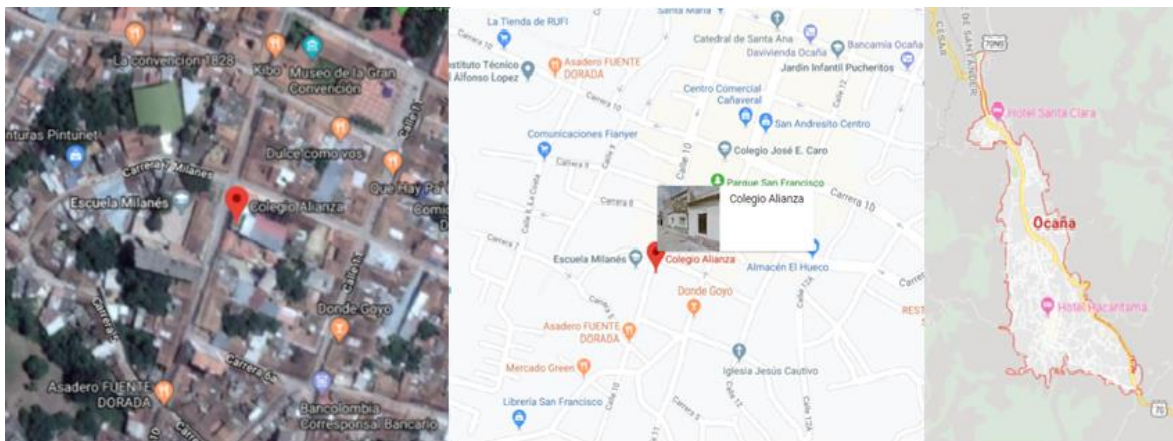
Ocaña fue fundada el 14 de diciembre de 1570, por el Capitán Francisco Fernández de Contreras. Tiene una temperatura que varía entre los 22° y 26°. C, con una de 1202 metros sobre el nivel del mar.

Su población está estimada en 93.650 habitantes, los cuales el (81.9%) son urbanos; y el 15.192, son rural (18.1%) (Proyecciones de población municipales - DANE). Tiene una extensión de tierra de 646 Km², cuenta con tres ríos: el algodonal, el tejo y el río chiquito, y también tres quebradas: venadillo, de la vaca y quebrada seca. Cuenta con 18 corregimientos que son: Cerro de las Flores, Quebrada de la Esperanza, Las Chircas, Llano de los Trigos, Aguas Claras, La Floresta, Portachuelo, Otaré, Pueblo Nuevo, La Ermita, Agua de la Virgen, Buenavista, Mariquita, El Puente, Las Lizcas, Espíritu Santo, El Palmar y Venadillo.

Micro – contexto.

La institución educativa a la cual está dirigido este proyecto de investigación, se llevó a cabo en el Colegio la Alianza de la ciudad de Ocaña Norte de Santander.

Esta institución educativa se fundó gracias a la Asociación Getsemaní y recibió la resolución de aceptación para comenzar a trabajar en Noviembre del 2012 y empezó labores académicas en enero del 2013 a cargo del rector Elmer José Quintero Ascanio.



Imagen

recuperada:

https://www.google.com/maps/uv?hl=es&pb=!1s0x8e677beefc57c87d%3A0xaca82d3e66c8ca30!3m1!7e115!4s%2Fmaps%2Fplace%2Fcolegio%2Bla%2Balianza%2F%408.2313168%2C-73.3556818%2C3a%2C75y%2C81.35h%2C90t%2Fdata%3D*213m4*211e1*213m2*211sqkHrcjPjzRoGETF52BVXmQ*212e0*214m2*213m1*211s0x8e677beefc57c87d%3A0xaca82d3e66c8ca30%3Fsa%3DX!5scolegio%20la%20alianza%20-%20Buscar%20con%20Google!15sCgIgAQ&imagekey=!1e2!2sqkHrcjPjzRoGETF52BVXmQ&sa=X&ved=2ahUKEwiEvPXn9anqAhUETt8KHepFBjsQpx8wCnoECBEQBg

Está situada en la Cl 10 # 6-74 Barrio Milanés de Ocaña, Norte de Santander. Es una institución rodeada por diferentes barrios tales como: la costa, la luz polar, villa nueva y el molino. Fue creada con el fin de desarrollar en sus alumnos un pensamiento independiente y crítico, basado en principios morales con el fin de orientarlos a que contribuyan a la sociedad y actúen con responsabilidad y respeto. Encaminados a la acción responsable en los saberes científicos y técnicos a nivel individual y social. Se enfoca también en la formación integral de cada estudiante. Su acción educativa está centrada en la persona y en la formación en valores que buscan humanizar, personalizar y culturizar.

En la presente investigación realizada en la institución educativa colegio la Alianza, se enfocó todo el trabajo investigativo en los niños que cursan el grado transición, cuyas edades oscilan entre los 4 y 5 años de edad; donde se involucran 7 niños y 4 niñas, todo esto con el fin de conocer cómo aprenden, y que factores influyen en su aprender académico.

NIVEL SOCIOECONÓMICO DE LAS FAMILIAS.

Se caracteriza por ser familias de estrato 2 y 3, donde predominan las actividades comerciales y de servicios. Algunas familias cuentan con pequeños grupos micro-empresariales y familiares en servicio en la construcción, las confecciones, la reparación de automotores (vehículos y motos), el calzado y los alimentos. También, el comercio de ropa, alimentos y servicios en restaurantes, y entidades bancarias.

PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL (PEI)

PROYECTOS PEDAGÓGICOS TRANSVERSALES.

La Biblia como eje transversal, desde allí, la transversalidad es una estrategia pedagógica que posibilita el trabajo escolar en un ambiente de equidad, democracia, pluralismo, paz y calidad para todos. Con base en estos principios la transversalidad pretende promover la integralidad.

UTILIZACIÓN DEL TIEMPO LIBRE

Es necesario orientar a los niños para que vivan en un ambiente sano, utilizando el tiempo libre en forma creativa, autónoma, sana e integral, y de esta forma evitar problemas de carácter y convivencia que puedan surgir entre ellos.

EDUCACIÓN PARA LA SEXUALIDAD Y CONSTRUCCIÓN DE CIUDADANÍA

El proyecto busca desarrollar: Competencias cognitivas, comunicativas, afectivas, integradoras. Procesos de toma de decisiones colectivas y participativas. Construcción de reglas y normas justas para conciliar. Desarrollo del pensamiento crítico, científico y ciudadano.

EDUCACIÓN AMBIENTAL

La educación ambiental promueve el desarrollo de competencias básicas y laborales para el manejo sostenible del ambiente, coadyuvando a la formación de ciudadanos capaces de tomar decisiones con criterios de educación ambiental, respetando el entorno, al otro y a sí mismo.

DERECHOS HUMANOS

Este proyecto de educación con base en los derechos humanos y la democracia se desarrollará en la Institución con el propósito que el estudiante aprenda que a través del ejercicio del respeto mutuo se pueden construir hechos de paz y de convivencia social, teniendo

como base el temor a Dios y el acatamiento a los derechos humanos fundamentales de la persona.

COMPETENCIAS CIUDADANAS

No hay principal misión para la educación que aquella de propiciar la transformación de la realidad, especialmente en aquellos aspectos en los que la propia realidad es adversa para quien la habita. Esta fuerza y necesidad activa, justifica la implantación de un programa para formar una ciudadanía, algo que no debe ser otra cosa que el aprendizaje sobre el hacer y el hacerse, es decir sobre la capacidad de resolver las dificultades sociales cotidianas y la unidad de individuos hacia la construcción de la colectividad.

ESTILO DE VIDA SALUDABLE

El concepto de Escuela Saludable está asociado a los escenarios educativos de bienestar institucional y comunitario, en donde los alumnos, así como los demás miembros de la comunidad educativa, pueden lograr un armonioso desarrollo bio-psíquico-social. En este sentido, la institución escolar se convierte en un centro de convergencia en el cual los maestros, los alumnos, las familias y toda la comunidad, trabajan por un fin común: generar experiencias de aprendizaje, que permitan la adquisición o modificación de comportamientos y prácticas relacionadas con el manejo y cuidado de la salud física y mental.

CÁTEDRA PARA LA PAZ

La cátedra para la paz, en la actualidad se presenta como una de las iniciativas pedagógicas, éticas y humanas más importantes en la formación de los niños de nuestra institución y de nuestra ciudad, determinada como una de las grandes estrategias para la etapa de post-conflicto y reconciliación en Colombia.

PEI Centro Educativo Colegio Alianza

Objeto de la institución para la enseñanza de aprendizajes significativos mediante juegos tradicionales.

Contempla los grandes interrogantes sobre el modo de la enseñanza mediante la lúdica, y así, transformar las interpretaciones monótonas de la historia y sus principales movimientos.

- Reflexión sobre el ser humano y sus relaciones para aprender divirtiéndose.
- Las costumbres o tradiciones, las formas de convivencia, las prácticas religiosas.
- Interpretación lúdica de sus creaciones artísticas, orientadas a resolver la pregunta por el sentido y constitución del ser.

Perspectiva lúdica.

En hora buena se puede entender a la lúdica en dos principios básicos: “diversión y disciplina”, en los cuales se basa la dedicación y la integridad, de la cual se desprenden una nueva forma de enseñanza en la cual se interprete, se reflexione, se argumente y transforme la

vivencia de las cosas. Es por ello que impulsa al niño a aprender a la vez que juega, y en ese juego desear la búsqueda del conocimiento, y la transformación de su ser como persona.

El aprendizaje significativo debe crear estrategias que generen el deseo por aprender mediante los juegos tradicionales, y estos a su vez, enseñar a reflexionar, argumentar, analizar e investigar. La magia reside en alimentar la enseñanza recreativa para que despierte todas las capacidades que en ellos puedan habitar.

La recreación es ante todo un modo de vida, es aprender a vivir mientras se divierte. Por tanto, la lúdica, debe enfocar nuestra realidad de forma majestuosa; a lo que equivale en el aprendizaje: ser alegre. Es un fin en sí mismo que permite la adquisición de una educación personal e integral. Es por ello, que el plantel educativo, pone en práctica la fundamentación de los lineamientos legales y normativos, en cuanto que logra identificar ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje de los niños, valorando sus avances y proporcionando información con el fin de consolidar y reorientar los procesos educativos relacionados con su desarrollo integral; permitiendo implementar estrategias pedagógicas y aprendizajes significativos mediante juegos tradicionales, para apoyar los procesos a partir de necesidades y características. Es así como el ambiente institucional favorece el desarrollo de proyectos pedagógicos y de aula, que contribuyen al mejoramiento de la calidad de educación de los niños y niñas, especialmente favorable en los primeros años de formación como lo es el nivel de transición.

2.5 Marco legal

“La ley 115 de 1994 en el artículo 15, sobre la definición de 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.”.

Continuando, se presenta la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994), la cual en su artículo 16 determina los objetivos específicos para cada uno de los ciclos de enseñanza, en el nivel de preescolar, donde estipula como obligatoria.

La Constitución Política.

Artículo 67.; Ley 30/92, artículo 4. Y Decreto Extraordinario 1210/93, artículo 28., literal.

Constitución Política, artículo 67.

- Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.
- La educación formara 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.
- La Nación y las entidades territoriales participaron en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

En materia de aprendizaje significativo, la legislación se remonta a la Declaración universal de los Derechos Humanos: "Toda persona tendrá derecho a la educación (...). Los padres tendrán el derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos" (Art 26).

Normas Constitucionales.

En el Art. 45 preceptúa el derecho a una formación integral.

El Artículo 67 de la Constitución Política establece que: "La educación es un derecho de la persona un servicio público que tiene una función social, con ella se busca el acceso al conocimiento y... a los demás bienes y valores de la cultura.

3. Metodología

3.1 Enfoque

La presente investigación tendrá un enfoque mixto que estará orientado a la explicación, la comprensión y a la transformación.

El enfoque mixto brinda una ayuda doble para esta investigación, pues aglomera una serie de ejes sistemáticos, que de manera empírica, adelanta en las situaciones críticas a lo largo de la investigación. La naturaleza, ofrece en la recolección y el análisis de lo investigado, hace que nuestros datos cuantitativos y cualitativos, integren una mancomunada discusión, que logrará que toda la información recabada sea de gran ayuda y enriquezca el conocimiento a lo largo de todo el estudio. Todo esto con el fin, de que el enfoque mixto integre los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio, y a su vez, de cumplimiento al desarrollo de estrategias lúdicas que incentiven aprendizajes significativos.

La practicidad de este elemento, alterna con la adaptación de las demás formas de investigar, ya que aproximan la fantasía con la realidad en términos de soluciones. Su riqueza radica en que los se podrá adaptar y alterar, para fines de nuestra investigación. En la medida en que se vaya desarrollando esta investigación quedara claro que la utilización de los métodos mixtos combinadas con una investigación de tipo cuantitativo y una de tipo cualitativo en un mismo propósito, proporciona una visión amplia de la investigación, centrándose y arraigándose en las posibles respuestas; entonces cabe señalar que este diseño se fundamenta en la triangulación de fuentes, en las técnicas de recolección y análisis de datos, en la visión

holística de la realidad y particularmente en los datos arrojados por la investigación. El enfoque mixto en esta investigación, generara una visión de salida rápida para la construcción de respuestas.

3.2 Tipo de Investigación

Esta investigación es de tipo investigación – acción, en el cual, según Rojas H., Lara, V. & Meza D. (2019), el quehacer científico consiste no solo en la comprensión de los aspectos de la realidad existente, sino también en la identificación de las fuerzas sociales y las relaciones que están detrás de la experiencia humana. El razonamiento no se despliega de una táctica técnica, sino de disputas metódicas sobre una información y experiencia explícita. En una investigación de acción el énfasis en los instrumentos técnicos, en las estadísticas y el muestreo brindan una herramienta de la investigación supremamente confiable, cuya única función es determinar todo lo que debe examinarse, con la finalidad de hacer inferencias sobre investigación. La muestra habilitaría una mejor observación de la población, en la que se organice de mejor manera el objeto de estudio. Pero para que una muestra sea útil, debe de reflejar las similitudes y diferencias, es decir, razonar con ambas características, permitiendo una aplicación existencial desde el personal formativo.

Además, esta brinda beneficios derivados de la práctica, permite la generación de nuevos conocimientos al investigador y a los grupos involucrados, permitiendo la movilización y el reforzamiento de las organizaciones de base y finalmente, el mejor empleo de los recursos disponibles con base en el análisis crítico de las necesidades y las opciones de cambio. Los

resultados se prueban en la realidad, las experiencias que resultan en el campo social proporcionan las informaciones acerca de los procesos históricos. En otras palabras, empieza un ciclo nuevo de la investigación – acción cuando los resultados de la acción común se analizan, por medio de una nueva fase de recolección de información. Luego el discurso acerca de las informaciones, se comienza con la etapa de elaborar orientaciones para los procesos de acción o las modificaciones de los procesos precedentes (Martínez, 1991) citado por Guerrero

A. (2015) dice que:

“La investigación acción es el proceso de reflexión por el cual en un área problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción”.

Luego se emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada.

3.3 Población y Muestra.

3.3.1 Población.

La población del presente estudio está compuesta por los docentes de transición Erika Patricia Uron Ortiz y María Carolina Uribe Chinchilla, y los alumnos de transición. La población objeto de estudio son los niños de transición de la institución educativa Colegio la Alianza del municipio de Ocaña Norte de Santander, que lo constituye un núcleo de aproximadamente 11 estudiantes, en edades comprendidas entre los 4 y los 5 años de edad, de los cuales se tomó una muestra representativa de los 11 como muestra aleatoria del 100%. Para

el desarrollo del presente trabajo investigativo, cuyo objetivo principal es el desarrollo de estrategias lúdicas que incentiven aprendizajes significativos en los niños del grado transición, mediante la implementación de los juegos tradicionales, se decide y se escoge este grupo por dos potencias elementales: la primera es porque ya se encuentran en un nivel alto de enseñanza primaria y aprendizajes básicos. La segunda potencia es por su capacidad de inocencia, esto facilitaría el aprendizaje lúdico recreativo. La población consta de un grupo de 11 estudiantes de ambos sexos, pertenecientes a una clase social media. Teniendo en cuenta lo anterior, podremos revisar la implementación de los juegos tradicionales y realizar una lectura de la actual forma en la que se educan estos pequeños. Con el fin de delimitar y verificar el alcance de esta investigación, para luego poder comparar los cambios y los eventuales progresos del grado transición.

3.3.2 Muestra.

La muestra se definió a través del muestreo por conveniencia. (Hernández, 2005). Donde se selecciona a una docente de transición del colegio la Alianza, y los estudiantes de transición del colegio la Alianza.

Docente de transición: Erika Patricia Urón Ortiz

NIÑOS	Edad	NIÑAS	Edad
Thiago Jared Cantillo Claro	5	Luisa Valeria Álvarez Arévalo	4
Santiago Díaz Carrascal	5	Aslhey Salomé Corredor Alvernia	4
Kevin José Guerrero Guerreo	4	Ana lucia Gallardo Bohórquez	5
Jerónimo Osorio Uribe	5	Sara Sofía Ospino Ortega	5
Yulian Armando Padro Manzano	5		
Emiliano Suárez Trigos	4		
Juan Carlos Gómez Ruenes	5		

3.4 Instrumentos de Recolección de Datos.

El alcance de esta investigación se basa en la formula descriptiva que permitirá ordenar los resultados de las observaciones de las conductas, las características, los factores, los procedimientos y otras variables de fenómenos y hechos que la investigación arroje. Se desarrolló con una metodología lúdico social, basada en la propuesta de aprender mediante los juegos tradicionales, que, según Lewis, “implica necesariamente a los participantes en la auto recreación para aprender y construir conocimiento” (KURT 2001). Se revisa la realidad, se vuelve a la teoría y se reflexiona sobre los factores que influyen en la perdida de la enseñanza recreativa, por ende, también se sondea el ámbito familiar, la presión grupal, el ambiente motivador y desmotivador del colegio y grado de transición.

Desde este ángulo lúdico-recreativo se debe promover los medios para la resolución de nuevos aprendizajes significativos, por ello es estrictamente necesario presentar propuestas de

investigación–acción, que sirvan para perfeccionar el propósito formativo, a fin de contribuir a mejorar el clima recreacional de la institución; distensionar las diferencias entre docentes, mediante razones siempre dirigidas a promover una enseñanza lúdico recreativa abierta, participativa y democrática.

Desde una perspectiva metodológica, el estudio se enmarcó dentro de una investigación de carácter hermenéutico de corte biográfico-descriptivo. Retoma la comprensión de la descripción, sólo en la medida que la misma le permite indagar características propias de las personas y el grupo. En definitiva, esta metodología permite realizar una revisión de la información recolectada para luego realizar enlaces entre las características del fenómeno estudiado con base en la realidad del escenario planteado.

3.4.1 Observación Participante Registrada en Diarios de Campo.

Ver anexo 5, pág. 106

La cual se llevará a cabo en el transcurso de las actividades que se realizan en la institución para así analizar el aprendizaje significativo respecto a los juegos tradicionales de los educandos de la institución. La observación se asume según lo que dice José Duván Marín Gallego (2012) quien la conceptualiza de la siguiente manera:

“En ella, el observador o investigador asume el papel de miembro del grupo, comunidad o institución que investiga y, como tal, participa de su funcionamiento cotidiano” (José Duván Marín Gallego, 2012, pág. 192).

3.4.2 Encuesta a Docentes de la Institución.

Ver anexo 4, pág. 104

Esta determinara cuáles serán las estrategias a aplicar para el desarrollo del aprendizaje significativo respecto a los juegos tradicionales en los niños. Se puede definir la encuesta, siguiendo a García Ferrando, que la define como “una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características” (La encuesta. Pág. 141).

3.4.3 Encuesta a Estudiantes de la Unidad de Trabajo.

Ver anexo 3, pág. 105

Lo cual servirá para describir el desarrollo de habilidades cognitivas que el niño presenta frente a los juegos tradicionales como método de enseñanza. Para Sierra Bravo, “la encuesta, consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros que se investiga, es el procedimiento sociológico de investigación más importante y el más empleado” (Técnicas de investigación. 1994).

4. Análisis de los Resultados

4.1 Determinación de las estrategias de aprendizaje significativo que utiliza el docente con respecto a los juegos tradicionales en el colegio la Alianza grado de transición.

Para determinar las estrategias de aprendizaje significativo que utilizan los docentes y su relación con los juegos tradicionales, se realizó la encuesta a los cuatro docentes del grado transición del Colegio La Alianza, a través de la cuales se logró obtener los siguientes resultados.

Tabla 1 ¿El juego se puede definir como una actividad de aprendizaje significativo?

1. ¿El juego se puede definir como una actividad de aprendizaje significativo?		
Si	3	75%
No	1	25%

Fuente: Elaboración propia

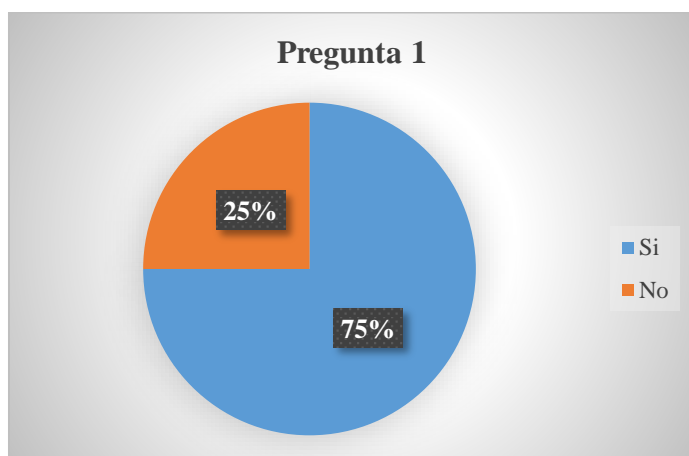


Figura 1 ¿El juego se puede definir como una actividad de aprendizaje significativo?,

Fuente: Elaboración propia

En la primera pregunta muestra que el juego no es solo una posibilidad de autoexpresión para los niños, sino también de autodescubrimiento, exploración y experimentación con sensaciones, movimientos, relaciones a través de las cuales llegan a conocerse a sí mismos y formar conceptos sobre el mundo. El 75% de los profesores encuestados piensan que el juego es una actividad de aprendizaje significativo, lo cual consideran aplicable en sus aulas mientras el otro 25% no opina lo mismo por los motivos que veremos en la pregunta 7.

Tabla 2 ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?

2. ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?		
Tradicionales	2	50%
Convencionales	2	50%
Virtuales	0	0%
Videojuegos	0	0%

Fuente: Elaboración propia

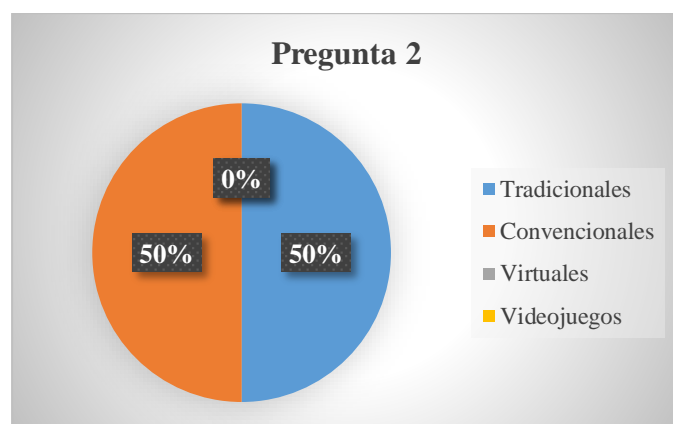


Figura 2 ¿Qué tipos de juegos conoce aplicados al ámbito de la educación?

Fuente: Elaboración propia

En la pregunta dos, se evidencian los tipos de juegos más aplicados como método de enseñanza en la cual determina el tipo de enseñanza que se le da al alumno. Se evidencia con un porcentaje similar de 50% que la mayoría de juegos en el proceso de aprendizaje son

tradicionales y convencionales dejando de un lado los juegos virtuales y videojuegos ya que no se consideran adecuados para la implementación del aprendizaje.

Tabla 3 ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?

3. ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?		
Si	4	100%
No	0	0%

Fuente: Elaboración propia

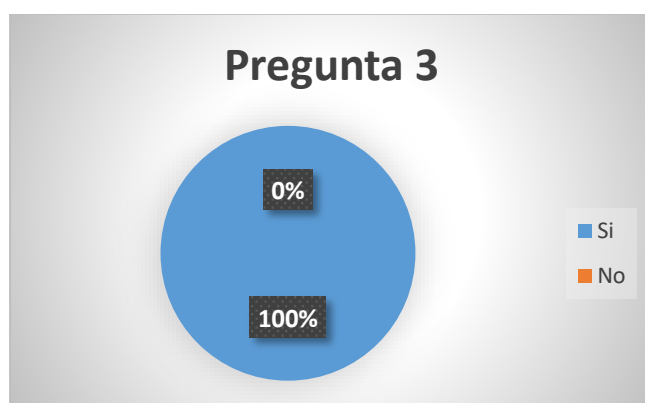


Figura 3 ¿Conoce algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?

Fuente: Elaboración propia

En la pregunta 3 se evidencia el conocimiento de los docentes en torno a los juegos en la educación infantil, mediante teorías de algunos autores que hayan hablado de este método como tal. En relación a los resultados el 100% evidencia que los docentes tienen amplio conocimiento del juego en la educación infantil.

Tabla 4 ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?

4. ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?

Neurofisiológico	0	0%
Psicológico, Afectivo y Social	2	50%
Vocacional y Profesional	0	0%
Moral, Ético y de Valores	0	0%
Cognitivo, Inteligencia y Creatividad	2	50%

Fuente: Elaboración propia

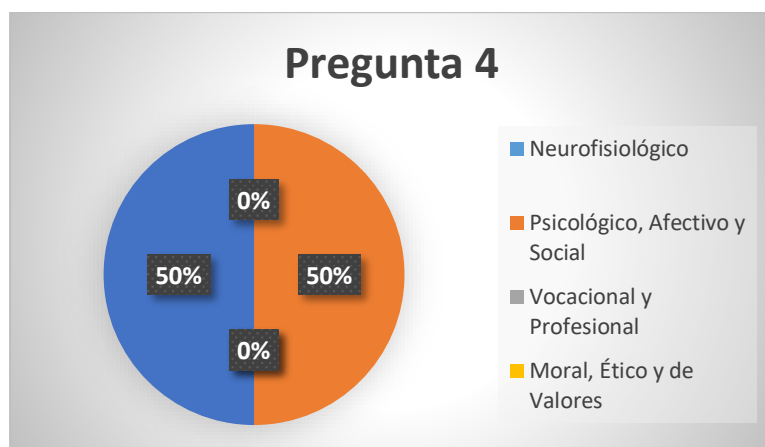


Figura 4 ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?

Fuente: Elaboración propia

A lo anterior la pregunta 4 se enfatiza en el desarrollo humano que despliega los juegos como método de aprendizaje. De acuerdo a las respuestas son compartidas se evidencia con un 50% que los niños adquieren tanto un desarrollo psicológico, afectivo y social, y el otro 50% como un desarrollo cognitivo, inteligencia y creatividad (Neurofisiológico) demostrando así que los juegos como método de aprendizaje tienen efectos positivos en los estudiantes.

Tabla 5 ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?

5. ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?		
Sí	3	75%
No	1	25%

Fuente: Elaboración propia

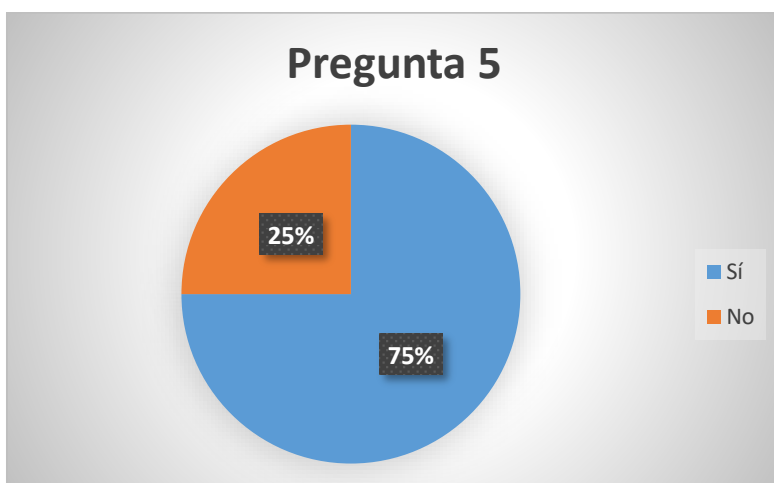


Figura 5 ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?

Fuente: Elaboración propia

Con respecto a la pregunta 5 tiene relación en cuanto a la utilización de los juegos como método de enseñanza. De acuerdo a las respuestas, se pudo notar que la mayoría de los docentes representados por un 75% está de acuerdo con que los juegos se pueden utilizar como método de enseñanza, poniendo por debajo al 25% quienes no estuvieron de acuerdo.

Tabla 6 ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?

6. ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?		
Ser motivadores	4	100
Ser aburridos	0	0
Ser entretenidos	0	0

Fuente: Elaboración propia

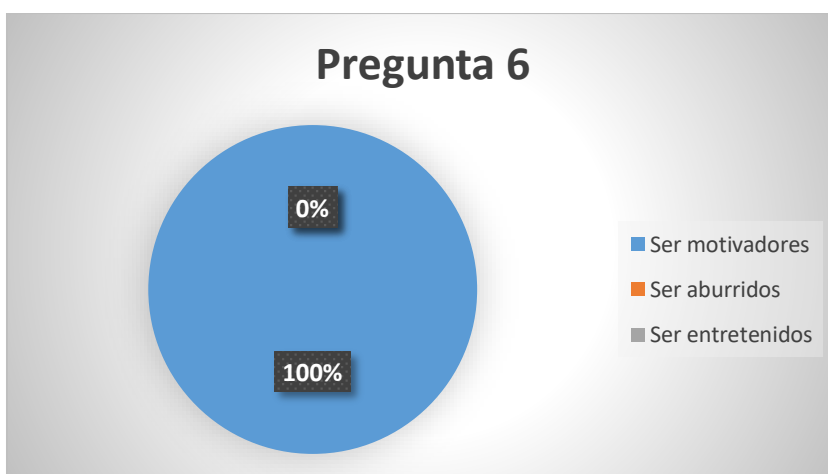


Figura 6 ¿Qué características debe tener el juego para ser utilizado como metodología de enseñanza?

Fuente: Elaboración propia

Para la siguiente pregunta se empleó el conocimiento de los docentes referente a las características que deben poseer los juegos, evidentemente el método del juego para el aprendizaje como lo reflejan el 100% de los profesores se destaca por ser motivador, ya que lo que se busca con esta metodología es incentivar al estudiante para que se interese por adquirir el conocimiento.

Tabla 7 ¿Qué piensa acerca de los juegos como método de enseñanza?

7. ¿Qué piensa acerca de los juegos como método de enseñanza?		
Es un buen método	3	75
Distraen mucho	1	25
Son una pérdida de tiempo	0	0

Fuente: Elaboración propia

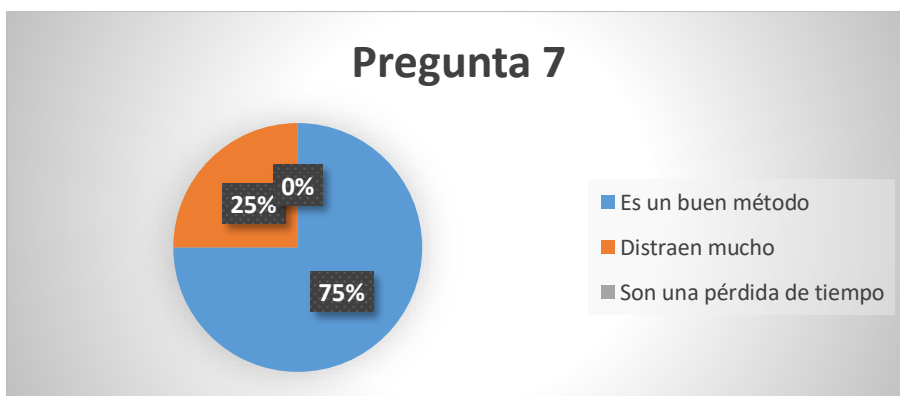


Figura 7 ¿Qué piensa acerca de los juegos como método de enseñanza?

Fuente: Elaboración propia

En la pregunta 7, fue de gran importancia saber la opinión de los docentes referente al juego como metodología de enseñanza, dando como resultado que para el 75% de los profesores consideran los juegos como un buen método de enseñanza determinando y tan solo el 25% que considera que es una distracción. Esto varía de acuerdo al tiempo que se le dedique al juego, y teniendo en cuenta que el curso que ellos tienen a su cargo son niños de tan solo 5 años, a los cuales se debe aplicar estrategias que llamen su atención.

Tabla 8 ¿Dentro de su desempeño ha implementado los juegos como estrategia de aprendizaje?

8. ¿Dentro de su desempeño ha implementado los juegos como estrategia de aprendizaje?		
Si	3	75
No	1	25

Fuente: Elaboración propia

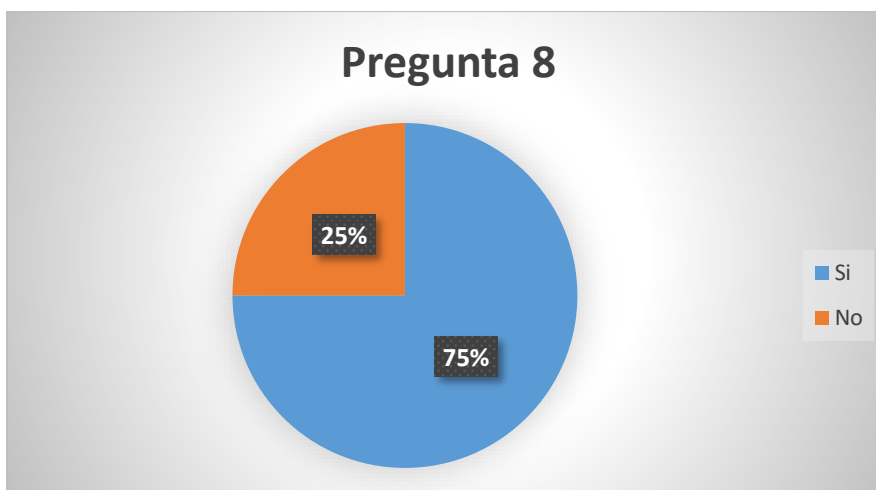


Figura 8 ¿Dentro de su desempeño ha implementado los juegos como estrategia de aprendizaje?

Fuente: Elaboración propia

La pregunta 8 coincide con la anterior ya que si los profesores que estuvieron de acuerdo con el juego como método de enseñanza, es porque ellos también habían hecho uso del mismo, reflejando el mismo resultado si un 75% y no un 25%.

Tabla 9 ¿Considera usted que los juegos como método de enseñanza son efectivos en los alumnos?

9. ¿Considera usted que los juegos como método de enseñanza son efectivos en los alumnos?		
Si	3	75
No	1	25

Fuente: Elaboración propia

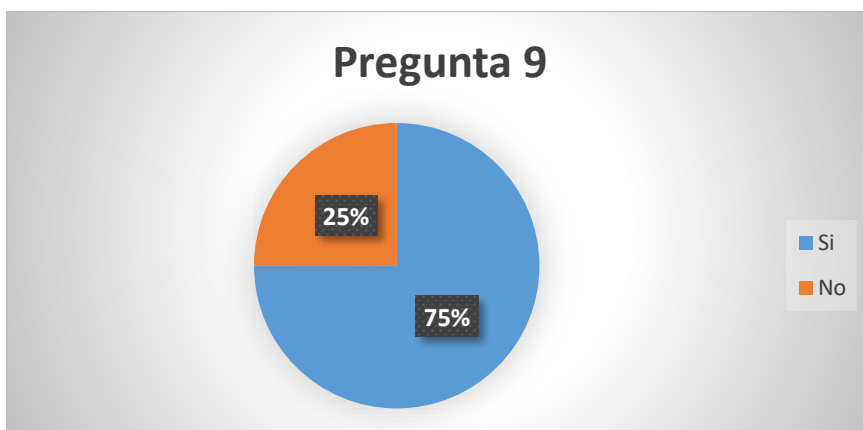


Figura 9 ¿Considera usted que los juegos como método de enseñanza son efectivos en los alumnos?

Fuente: Elaboración propia

Con la pregunta 9 se pretende verificar la eficacia de los juegos como método de enseñanza, donde se evidencia que para la mayoría de los profesores, representados por el 75% certifican que los juegos como método de enseñanza resultan ser efectivos, por el contrario el 25% de los profesores que opinan que no son efectivos.

Tabla 10 ¿Le gustaría implementar los juegos tradicionales como método de enseñanza en su salón de clases?

10. ¿Le gustaría implementar los juegos tradicionales como método de enseñanza en su salón de clases?		
Si	3	75
No	1	25

Fuente: Elaboración propia

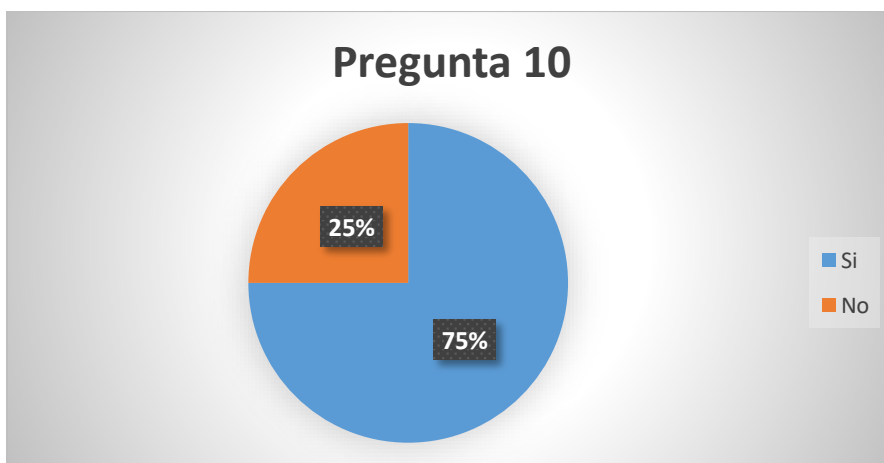


Figura 10 ¿Le gustaría implementar los juegos tradicionales como método de enseñanza en su salón de clases?

Fuente: Elaboración propia

Llegando al último apartado de la encuesta en la pregunta 10 donde se refleja el interés por los juegos en la enseñanza se evidencia que el 75% de los profesores consideran que si estarían dispuestos a implementar los juegos tradicionales como método de enseñanza en su salón de clases, mientras el otro 25% considera que no sería necesario.

En correspondencia con los resultados que se obtuvieron en los indicadores anteriores, se puede inferir que aun cuando algunos docentes utilizan los juegos en su labor de enseñanza, de acuerdo a su opinión, los niños asumen actitudes favorables hacia éstos, situación que representa una gran oportunidad para incorporarlos, no sólo para facilitar su desarrollo integral, sino también como estrategia para promover valores.



5. PROPUESTA PEDAGOGICA

Aplicación de estrategias para el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño, por medio de los juegos tradicionales en la escuela de hoy.

Los juegos tradicionales han trascendido a través de generaciones, aunque cada vez es más va disminuyendo su uso, por esta razón se aplicaron los juegos tradicionales como estrategia para el desarrollo de aprendizaje significativo en los niños de transición del colegio Alianza, ya que es importante traer a la escuela de hoy los juegos que antes eran usuales en la forma que los niños se divertían, corriendo en los lugares o los parques infantiles, contrario a la actualidad, los entretenimientos más frecuentes entre los niños son concernientes con la tecnología (celulares, tablet, entre otros). Algunos de los juegos infantiles más tradicionales, aquellos que han jugado desde generaciones pasadas durante su niñez y que por varias razones en la escuela de hoy sería conveniente que los niños los practicaran.

Esta visión los juegos tradicionales, tienen la intención de acaparar la nueva forma de enseñanza, el docente y el niño son los nuevos destinatarios de la nueva y desbordante formación en valores y principios mediante estrategias significativas, ellos como integrantes de la institución, afianzaran su educación con las estrategias renovadas lúdico recreativas, y de esta forma crear cambios sinceros a las nuevas generaciones en pro de la sociedad, y que esta propuesta crezca considerablemente en las demás instituciones educativas, y su aplicación en todos los grados.

Gato y Ratón.

		Planeación de juegos tradicionales Licenciatura en Educación Pre-Escolar						
institución o comunidad:		Centro Educativo Colegio Alianza			Grado:	Transición		
Docentes en formación:		Leila Ascanio – Yanieth Sánchez – Leidy Sanguña						
				Metodología				
Juego	Enfoque pedagógico	Propósito	Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos		
El gato y el ratón	Esta planeación tendrá un enfoque pedagógico hacia el modelo constructivista, ya que se les va a entregar a los niños las herramientas necesarias para la construcción de nuevos conocimientos a partir de los ya existentes; llevando a cabo un proceso dinámico, participativo, e interactivo con los niños.	Apoyar, siempre que se pueda, la escapada del indefenso ratoncito y bloquear la persecución del gato.	Se colocan todos los jugadores cogidos de las manos, formando una cadena en círculo. Hay dos participantes que no forman parte de la cadena situándose uno dentro del círculo que hará de “ratón” y el otro se situará fuera que es el que hará de gato.	El juego consiste en que el gato tiene que coger al ratón, éste tiene que escapar pasando por debajo de los brazos de los que forman la cadena. Los que forman la cadena, cuando vaya a pasar el ratón, levanten los brazos para facilitarle el paso y los bajaran cuando intente pasar el gato.	Si los que forman la cadena se separan, los que se hayan soltado, pasarán a ser gato y ratón. Cuando el gato atrapa al ratón, éste pasa a ser gato y hará de ratón el primero que dejó pasar al gato al interior de la cadena y el gato pasará a formar parte de la cadena.	Humano		

Es un juego tradicional muy entretenido que se realizó al aire libre como en un lugar cerrado. Asimismo, este tipo de juego ayudó a la preparación adecuada para la adquisición de la psicomotricidad infantil, de siendo un instrumento muy útil para los docentes de primaria.

El juego del “Gato y ratón” es un juego infantil donde hubo participación en grupo. Las reglas consistieron en hacer un círculo entre todos los participantes agarrados de la mano, luego se seleccionó al azar dos de los niños, aunque preliminarmente se sorteó para conocer los escogidos. Uno de los dos niños asumió el papel de gato y otro el de ratón. Una vez electos, los niños que formaron el círculo y entonaron la siguiente canción:

“¿Dónde está el Ratón?” Y ellos mismos responden “a la 1”...y cantan “Ratón que te pilla el gato, ratón que te va a pillar, si no te pilla esta noche, te pillaré al madrugar” (Mientras sonaba la canción, el ratón corría haciendo zigzag por los huecos formados entre los brazos de los participantes). Y así sucesivamente hasta llegar al número 3...



Y allí, el gato persiguió al ratón, aunque los participantes bajaron los brazos y no le dejaron pasar, aunque al colarse entre los agujeros, evitaba romperlos para no dejar pasar al gato. Cuando el gato tocó al ratón, el juego finalizó y entonces el ratón pasó a ser el gato y escogió a otro niño para que hiciera de ratón.



Figuran 11 Niños Jugando al gato y ratón

Fuente: Elaboración propia

- **Los juegos de Puzzle / Rompecabezas**

		Planeación de juegos tradicionales Licenciatura en Educación Pre-Escolar				
institución o comunidad:		Centro Educativo Colegio Alianza			Grado:	Transición
Docentes en formación:		Leila Ascanio – Yanieth Sánchez – Leidy Sanguña				
			Metodología			
Juego	Enfoque pedagógico	Propósito	Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos
Puzle (rompecabezas)	Esta planeación tendrá un enfoque pedagógico hacia el modelo constructivista, ya que se les va a entregar a los niños las herramientas necesarias para la construcción de nuevos conocimientos a partir de los ya existentes; llevando a cabo un proceso dinámico, participativo, e interactivo con los niños.	Preparar la mente de los niños y desarrollar sus capacidades de concentrarse, analizar y decidir.	Para armar un rompecabezas los niños deben prestar atención al juego y concentrarse.	Analizar en dónde va cada pieza según la imagen que debe conformar y tomar la decisión de ponerla aquí o allá.	Por último, dejará la pieza en su sitio o la cambiará por la correcta, completando el rompecabezas. .	Humanos, Rompecabezas de caricaturas infantiles y números

Es una actividad que contribuyó varios beneficios para los niños. Los puzles, mejor conocido como “Rompecabezas”, es un juego que requirió que los niños se determinaran perfectamente en la ficha que han seleccionado, fueran aptos y observaron para buscar otros fragmentos que tuvieran semejanza con el dibujo, forma, color, etc., por lo que permitió mejorar su aprendizaje, desarrollando la capacidad de observación, análisis, concentración y atención.

También, al jugar con un rompecabezas entrenaron su memoria visual, ya que al inicio se les enseñó cómo era la imagen de modelo, para que recordaran en qué parte debían que ubicar cada pieza. Adicional a la concentración y la memoria, el *puzle* benefició a los niños, trabajando su motricidad fina de los dedos, por medio del manejo de las fichas y de los movimientos de pinzado. Para este juego se requirió de lógica y paciencia, se pudo practicar en equipo e individualmente. Ya que por su nivel de aprendizaje no requerían de leer, sino solo de reformar una imagen.

Ensamblar el *puzle* se trató solo de unir fichas entre sí, creando la imagen enseñada al inicio. Este juego tradicional permitió el desarrollo de la concentración, la observación, inteligencia espacial y a conservar el interés de lograr metas. Los participantes de esta actividad contaron con la edad de 5 años, aunque para futuras aplicaciones en otras prácticas podrían aplicarse desde los 3 o 4 años de edad, según el desarrollo psicomotriz de los niños, ya que a medida que el niño va creciendo el nivel de dificultad del rompecabezas puede ir aumentando, con una cantidad mayor del número de fichas, creándose un mayor reto.

El método empleado fue: iniciar ensamblando las piezas por las esquinas, en seguida las orillas y, luego el centro. Siendo una estrategia divertida para que los niños aprendieran



jugando. Para el diseño del rompecabezas se tomaron varias imágenes o fotografías, de dibujos con los números, las vocales, las partes del cuerpo, la comida, los juguetes u otra temática fuera significativa para los niños, luego se realizaron las divisiones las cuales variaron en función la capacidad de cada equipo donde todos lograron interactuar, y cuando trabajaron se emplearon menos particiones para el *puzle*.



Figura 12 Niños Jugando puzzle

Fuente: Elaboración propia

- **Jugar con el balón**

		Planeación de juegos tradicionales Licenciatura en Educación Pre-Escolar				
institución o comunidad:		Centro Educativo Colegio Alianza			Grado:	Transición
Docentes en formación:		Leila Ascanio – Yanieth Sánchez – Leidy Sanguña				
			Metodología			
Juego	Enfoque pedagógico	Propósito	Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos
Juego al balón (futbol)	Esta planeación tendrá un enfoque pedagógico hacia el modelo constructivista, ya que se les va a entregar a los niños las herramientas necesarias para la construcción de nuevos conocimientos a partir de los ya existentes; llevando a cabo un proceso dinámico, participativo, e interactivo con los niños.	Introducir el balón el mayor número posible de veces en la portería del contrario y estimular el trabajo en equipo en los niños.	Se dividen a los niños en dos grupos para formar los equipos y se colocara cada uno un nombre.	Se pone el balón en el centro y se explica las reglas del juego a cada uno de los equipos y se pone a rodar la pelota para que los niños puedan patearla.	Por último se espera cuál de los equipos realiza más goles para ese ser el ganador del juego.	Humano, balones y arquerías

En diversos hogares, el balón es el primer juguete de los niños, por su practicidad y beneficio, permiten que sea el juego preferido por muchos niños. Por lo tanto se aplicó como tercera estrategia jugar con el balón, siendo divertido para los niños a la vez que les aportó beneficios en su desarrollo físico, emocional, social y moral, notándose en la respuesta de los niños al jugar con el balón. Esta estimulación los conllevó a tener reacciones de correr, competir, trabajar en equipo, ayudándoles a que desarrollen su equilibrio, su coordinación motora y su fuerza muscular. Siendo favorable en su formación física y social.

Antes de comenzar el juego se realizó un calentamiento y estiramiento, haciendo uso del balón ya que al ser realizados con él, promovió el condicionamiento físico de una forma más satisfactoria y evitando que presentaran dolor.

Durante la infancia, el tratamiento con el balón está indicado para los problemas respiratorios, déficit de equilibrio y coordinación motora. También es utilizado para ganar o perder peso y estabilizar las articulaciones. A través de la práctica regular de actividades con el balón, el desarrollo motor de los niños tiene una acción directa en la prevención de problemas tan presentes en la vida de los niños como es la obesidad infantil (Labanda M., 2015).

Con esta práctica se logró cambiar en los niños la perspectiva del juego, pasando de la televisión o el celular al balón, realizando una actividad física que les alejó de este tipo de distractores, logrando socializar entre ellos, ya que se sintieron atraídos por el balón, lográndose el efecto inconsciente que tiene el balón, al llamar la atención de los niños por una actividad física, ya que les permite emplear fuerza, fortaleciendo sus destrezas físicas y psicológica reforzando su autoestima.

Lo mejor de esta práctica es que no tuvo distinción de sexo, ya que tanto los niños y



niñas lograron jugar, demostrando sus habilidades con los pies y manos. Como docentes es importante incentivar a los estudiantes a jugar algún deporte con balón desde pequeños.



Figura 13 Niños Jugando al balón

Fuente: Elaboración propia

- **La Gallinita Ciega**

		Planeación de juegos tradicionales Licenciatura en Educación Pre-Escolar				
institución o comunidad:		Centro Educativo Colegio Alianza			Grado:	Transición
Docentes en formación:		Leila Ascanio – Yanieth Sánchez – Leidy Sanguña				
			Metodología			
Juego	Enfoque pedagógico	Propósito	Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos
La gallina ciega	Esta planeación tendrá un enfoque pedagógico hacia el modelo constructivista, ya que se les va a entregar a los niños las herramientas necesarias para la construcción de nuevos conocimientos a partir de los ya existentes; llevando a cabo un proceso dinámico, participativo, e interactivo con los niños.	Comprender la importancia de los sentidos, ya que se juega con los ojos vendados. Así, los niños también aprenderán a moverse con mayor confianza y agilidad.	En primer lugar se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.	El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre sí misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.	La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar quién es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.	Humano y un pañuelo o venda para cubrir los ojos.

El juego de 'La gallinita ciega' ha sido un juego tradicional en diversos países a nivel mundial, además tiene semejanza con otros juegos como el escondite. La gallinita ciega se diferenció de otros juegos ya que fue necesario un mínimo de cuatro niños y una pañoleta para poder tapar los ojos al niño que hacía de la gallinita ciega.

Se hizo un sorteo para saber quién sería el primero en comenzar. El seleccionado se cubrió los ojos con la pañoleta y dio vueltas sobre sí mismo cantando la siguiente canción:

“Gallinita ciega que se te ha perdido una aguja y un dedal date la vuelta y lo encontrarás”.



Una vez terminada la canción, el niño que tenía los ojos cubiertos, tuvo que encontrar a sus compañeritos. Lo genial es que entre el mareo y la imposibilidad de ver lo que tiene alrededor, el que era la gallinita ciega en su turno, solía alejarse lo suficiente de gran parte de los otros niños, permitiendo así guiarse por otros sentidos como el oído y el tacto para poder atrapar a los otros participantes, permitiendo el desarrollo de destrezas físicas de los que no eran la gallinita ciega, al correr y evitar que los prendieran.



Figura 14 Niños Jugando gallinita ciega

Fuente: Elaboración propia

- **El Escondite**

		Planeación de juegos tradicionales Licenciatura en Educación Pre-Escolar				
institución o comunidad:		Centro Educativo Colegio Alianza			Grado:	Transición
Docentes en formación:		Leila Ascanio – Yanieth Sánchez – Leidy Sanguña				
			Metodología			
Juego	Enfoque pedagógico	Propósito	Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos
El escondite	Esta planeación tendrá un enfoque pedagógico hacia el modelo constructivista, ya que se les va a entregar a los niños las herramientas necesarias para la construcción de nuevos conocimientos a partir de los ya existentes; llevando a cabo un proceso dinámico, participativo, e interactivo con los niños.	Ocultarse y no ser descubierto hasta el final y desarrollar la imaginación del niño.	Todos los jugadores menos uno, se esconden, cuando el jugador que atrapa los ve, va al lugar donde inició una cuenta y dice sus nombres.	El jugador debe contar a cierto número (que es impuesto por los demás integrantes del juego) y una vez que termina de contar, comienza su búsqueda. El jugador que busca, al contar no debe ver.	.El juego llega a su fin cuando todas las personas son encontradas el juego, por la cual, comienza de nuevo y al que encontraron primero tiene que contar (normalmente) hasta 10 o hasta el número que establezcan los demás jugadores.	Humano

El escondite es un juego tradicional, que permitió a los participantes tener momentos inolvidables, se creó un grupo de participantes, donde se eligió al niño que debía buscar a los demás, a este se le llamó “el policía o el que la liga”, este, tuvo que contar con los ojos cerrados hasta el número 10 el cual se acordó con el equipo. Cada vez que terminaba de contar, decía en voz alta "voy" y salía a buscar a los demás.

Cuando iba encontrando a cada uno de sus compañeros debía tocarlo para que saliera del juego y continuar buscando a los otros. Los niños que estaban escondidos si querían salvarse y ganar el juego, tenían que correr al lugar donde estaba contando el policía y tocarlo antes de que les atrapara.



Lo más importante fue que cada niño creara una estrategia y se ubicara en un lugar donde no fuera tan fácil para que lo consiguieran, y lo que hizo que disfrutaran jugando al escondite fue tener la certeza de que encontrará a la persona que busca. Adicional a lo anterior, el escondite fue de gran aporte, tanto físico como al desarrollo de sus capacidades y habilidades como estimular su desarrollo motor, fomentar la socialización del niño con iguales, favorecer su comunicación, ayudó a comprender y respetar las reglas del juego, a tomar de decisiones y detectar los riesgos, estimulando su inteligencia, creatividad e imaginación, permitiéndoles crear expectativas y planificarse.



Figura 15 Niños Jugando escondite

Fuente: Elaboración propia

- **La Soga o Cuerda**

		Planeación de juegos tradicionales Licenciatura en Educación Pre-Escolar				
institución o comunidad:		Centro Educativo Colegio Alianza			Grado:	Transición
Docentes en formación:		Leila Ascanio – Yanieth Sánchez – Leidy Sanguña				
		Metodología				
Juego	Enfoque pedagógico	Propósito	Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos
A la cuerda	Esta planeación tendrá un enfoque pedagógico hacia el modelo constructivista, ya que se les va a entregar a los niños las herramientas necesarias para la construcción de nuevos conocimientos a partir de los ya existentes; llevando a cabo un proceso dinámico, participativo, e interactivo con los niños.	Saltar la cuerda el mayor número de veces posible sin equivocarse, y mejorar la rapidez, coordinación y agilidad de los niños.	Realizar una fila con los participantes. Dos niños se encargarán de mover la cuerda en círculos, cada uno desde un extremo.	Mientras damos vueltas a la cuerda cada niño va pasando a saltar y se le van contando los saltos entre más saltos vaya realizando, se va aumentando la velocidad de los giros de la cuerda.	Si alguno de los jugadores falla al saltar ocupará uno de los lugares de los niños que "se la quedan" dando vueltas a la cuerda.	Humano y Cuerda

La cuerda es uno de los juegos tradicionales más divertidos, dio la oportunidad que los niños se ejercitaran y disfrutaran momentos divertidos. Se realizó en el patio del Colegio La Alianza, con una sencilla cuerda, ya que fue uno de los ejercicios físicos más completos. Se seleccionaron a 2 niños quienes sostenían la cuerda y la giraban, para que sus compañeritos fueran saltándola uno a uno, y luego se turnaron para que todos lograran jugar. Al practicarlo proporciono grandes beneficios a los niños e incluso a las docentes involucradas, ya que no distingue edades, ni sexo, fue un ejercicio extenuante, pero al entonar canciones con los niños se convirtió en un juego estimulante, siendo una actividad física completa, acompañada de diversión, fue una estrategia positiva ya que se logró quemar calorías y mejorar el estado físico.



Los niños lograron tener una excelente coordinación de brazos y piernas, y un mayor equilibrio, velocidad y agilidad. Saltaron la cuerda con las piernas juntas, alternas, corriendo mientras se movían coordinadamente los brazos y, sin embargo, ellos no se cansaban de darle a la cuerda mientras cantaban, entrenando los músculos de su cuerpo, fortaleciendo su sistema cardiovascular, creándoles resistencia y flexibilidad en los músculos y que mejorando su habilidad de coordinación en manos, ojos y pies; lograr una buena orientación espacial y tener sentido del ritmo, y su capacidad de concentración también fue activada ya que debían estar pendientes cuando iba a pasar la cuerda por debajo de sus pies, por lo que se desarrolló su aprendizaje.



Figura 16 Niños Jugando a la cuerda

Fuente: Elaboración propia

- Las Sillas Musicales

		Planeación de juegos tradicionales Licenciatura en Educación Pre-Escolar				
institución o comunidad:		Centro Educativo Colegio Alianza			Grado:	Transición
Docentes en formación:		Leila Ascanio – Yanieth Sánchez – Leidy Sanguña				
			Metodología			
Juego	Enfoque pedagógico	Propósito	Inicio	Desarrollo	Cierre	Recursos
Las sillas musicales	Esta planeación tendrá un enfoque pedagógico hacia el modelo constructivista, ya que se les va a entregar a los niños las herramientas necesarias para la construcción de nuevos conocimientos a partir de los ya existentes; llevando a cabo un proceso dinámico, participativo, e interactivo con los niños.	Responder a señal auditiva - música (para o empieza) y proceder con movimientos establecidos (sentarse, levantarse, andar, etc.) y desarrollar la coordinación motora de los niños.	Se colocan varias sillas, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. Y se enciende la música. Mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas.	De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego.	El juego debe repetirse y en cada oportunidad debe quitarse una silla. El último jugador que consiga sentarse será el ganador.	Humano, 13 sillas y un parlante de música.

Las sillas musicales, fue el último juego tradicional aplicado, donde se emplearon sillas resistentes que soportaran el peso de varios de niños, al iniciar el juego se colocaron la cantidad de sillas al igual de la cantidad de los participantes, luego se colocaba una canción infantil y divertida, y al bajar el volumen todos debían quedar sentados, en la primera se hizo de manera de ensayo, a partir de la segunda ronda se iba eliminando una silla, luego cuando comenzaba a sonar la música, todos los participantes debían girar alrededor de las sillas siguiendo el ritmo de la canción, y luego se volvía a parar la música, con el fin que compitieran por sentarse y el que quedara sin silla iba saliendo del juego, así sucesivamente hasta que quedara un ganador.

Este juego permitió desarrollar destrezas de concentración, agilidad y aprendizaje, haciendo a la vez ejercicio físico, ya que al girar y bailar, ejercitaron sus piernas y brazos al intentar tomar la silla. Fue una actividad de cierre muy divertida donde se logró compartir con los niños, y agradecerles por haber hecho parte de estas actividades.



Figura 17 Niños Jugando a la silla musical

Fuente: Elaboración propia

Tabulación

5.1 Descripción del desarrollo de habilidades cognitivas en el niño logradas a través de los juegos tradicionales en el colegio la Alianza grado de transición.

Luego de haber aplicado las estrategias para el aprendizaje, se realizó una encuesta corta de 5 preguntas a los alumnos del grado de transición sección “A” del Colegio la Alianza, donde se evidencia los hallazgos que a continuación se describieron, la docente fue haciéndole a cada niño las preguntas e iba señalando en la hoja la respuesta que expresaba cada uno.

Tabla 11 ¿A ti te gusta jugar en clase mientras a la vez aprendes?

1. ¿A ti te gusta jugar?		
a) Si	28	100%
b) No	0	0%
c) A Veces	0	0%

Fuente: Elaboración propia

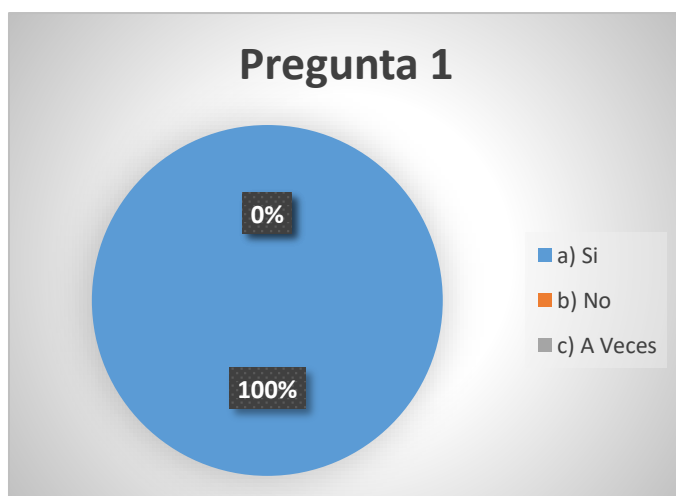


Figura 18 ¿A ti te gusta jugar en clase mientras a la vez aprendes?

Fuente: Elaboración propia

De acuerdo a los resultados de la primera pregunta, se puede evidenciar que el 100% de los niños expresaron que les gusta jugar mientras aprenden. Lo cual confirma que es posible la aplicación del juego como estrategia de aprendizaje, debido a que fortalece valores, interacción y trabajo en equipo, además del ejercicio físico, que favorecen su sentido común y aprendizaje.

Tabla 12 ¿Tus padres juegan contigo?

2. ¿Tus padres juegan contigo?		
a) Si	7	25%
b) No	14	50%
c) A Veces	7	25%

Fuente: Elaboración propia

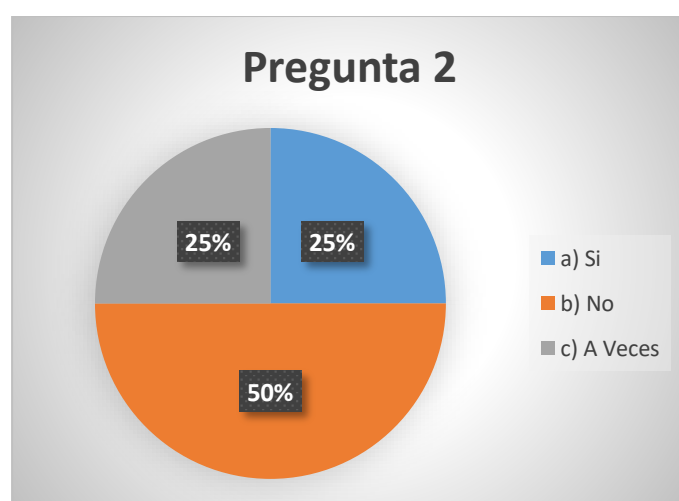


Figura 19 ¿Tus padres juegan contigo?

Fuente: Elaboración propia

Al preguntarle a los niños, si sus padres jugaban con ellos, el 50% manifiesta que sus padres no juegan con ellos, esto es muy común en la actualidad, ya que la mayoría de los padres (mamá y papá) trabajan y no están en el hogar, y en muchos casos quienes están al pendiente

de los niños son otros familiares o instituciones de cuidado, siendo esto un caso lamentable, ya que al interactuar a través del juego padres e hijos, se crean vínculos que dan seguridad al niño y le permite que su aprendizaje sea mejor. El 25% indicó que sí, y el otro 25% que a veces, esto da una señal de esperanza que aun en algunos hogares se mantiene una relación positiva donde se involucra el juego.

Tabla 13 ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?

3. ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?		
a) Si	10	36%
b) No	10	36%
c) A Veces	8	28%

Fuente: Elaboración propia

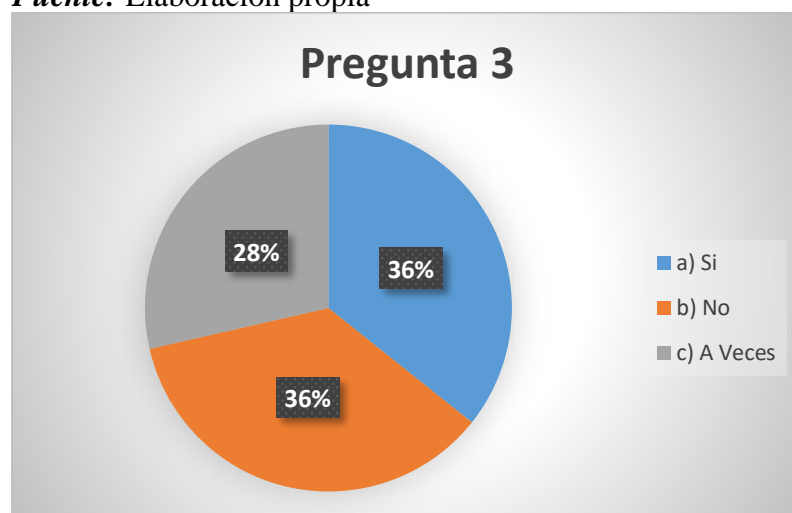


Figura 20 ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?

Fuente: Elaboración propia

Como docentes es importante aplicar estrategias pedagógicas para lograr la atención de los alumnos y el aprendizaje sea divertido, en los resultados de esta tercera pregunta se puede notar que un 36% de los niños expresó que su maestra no juega o realiza juegos con ellos, lo que demuestra que aún hay docentes que emplean métodos antiguos que no permiten el buen

desarrollo del aprendizaje, paralelo a esto un 36% de los niños expreso que su maestra si realiza juegos, y otro 28% que a veces, siendo estos porcentajes significativos en la aplicación del juego como herramienta de enseñanza en el aula de clase.

Tabla 14 ¿Te gustaría que tu profesora jugara contigo y tus compañeros?

4. ¿Te gustaría que tu profesora jugara contigo y tus compañeros?		
a) Si	28	100%
b) No	0	0%

Fuente: Elaboración propia

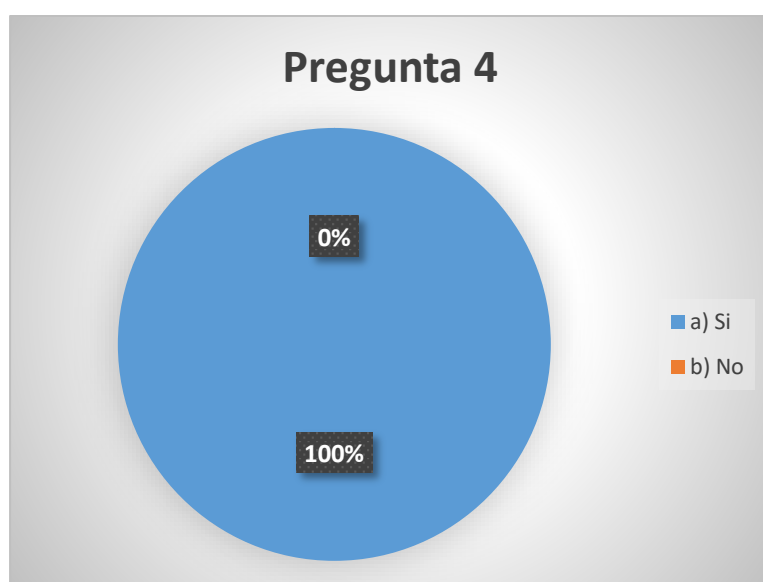


Figura 21 ¿Te gustaría que tu profesora jugara contigo y tus compañeros?

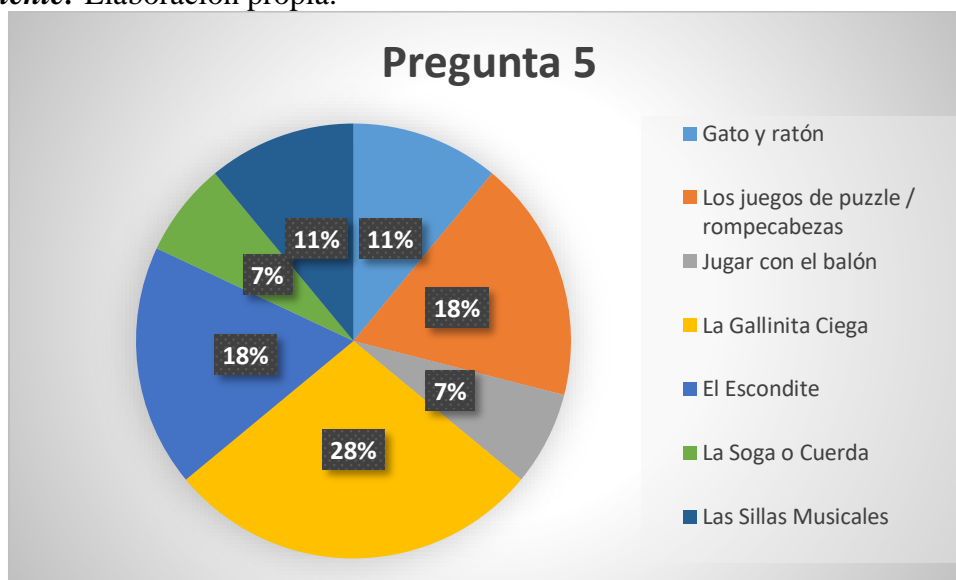
Fuente: Elaboración propia

Los niños en la etapa de transición quieren estar constantemente jugando, divirtiéndose, y el 100% de ellos manifiesta que si les gustaría que su profesora jugara con ellos, esto demuestra que la practica realizada con los juegos tradicionales causo un impacto positivo en los niños, donde pudieron expresar sus ideas, correr, saltar, aprender, concentrarse, además de hacer ejercicio físico y sacarlos de la rutina de solo estar frente al cuaderno, libro o computador.

Tabla 15 ¿Cuál es el juego que más te gusta jugar?

5. ¿Cuál es el juego que más te gusta jugar?		
Gato y ratón	3	11%
Los juegos de puzzle / rompecabezas	5	18%
Jugar con el balón	2	7%
La Gallinita Ciega	8	28%
El Escondite	5	18%
La Soga o Cuerda	2	7%
Las Sillas Musicales	3	11%

Fuente: Elaboración propia.

**Figura 22** ¿Cuál es el juego que más te gusta jugar?

Fuente: Elaboración propia

Los siete juegos tradicionales aplicados en el Colegio La Alianza en el grado de transición, resultaron positivos como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en la escuela de hoy, ya que según las respuestas de los niños en la quinta pregunta indicaron que el juego que más les gusta jugar fueron muy equitativas, la que mayor impacto tuvo fue el de la gallinita ciega con un 28%, seguido del rompecabezas o puzzle y el escondite cada uno con un 18%, el gato y ratón, junto con las sillas musicales igualando un 11%, y por último y

no menos importante el juego del balón y la saltar la cuerda con un 7% cada uno.

Conclusiones

Teniendo en cuenta lo investigado, acerca de que los juegos tradicionales son una estrategia de aprendizaje significativo, en las cuales cada docente en sus aulas de clase puede hacer uso de ellas. Así, lo dejo apreciar esta investigación ya que en un 75% los docentes concuerdan en que los juegos tradicionales son significativamente una herramienta de autoexpresión que facilita la enseñanza de manera recreativa. Ellos ven en las estrategias lúdicas una nueva luz al final del túnel, pues mediante su aplicación se dieron cuenta, en la gran capacidad de los niños, para aprender mientras se divierten, y a su vez, como van olvidando por un momento los instrumentos tecnológicos, que bien sabemos, son importantes en la enseñanza de los pequeños. También se pudo notar, el conocimiento de los docentes sobre la importancia de implementar los juegos tradicionales a la hora de enseñar, ya que como ellos manifiestan, son de gran ayuda para el desarrollo humano, psicológico, afectivo y social, con efectos positivos en su inteligencia y creatividad. Lo consideran un método de enseñanza confiable, seguro y motivador, en cuanto que incentiva a la producción de conocimiento, esto reflejado en su quehacer habitual, pues en algunas ocasiones los juegos tradicionales fueron de ayuda, siendo hoy efectivos y de gran apoyo para mantener la atención de los niños en la escuela, de una forma diferente, a pesar de la manipulación de herramientas tecnológicas, las cuales causan distracción y falta de atención en los principales objetivos.

Sabiendo esto, al aplicar las estrategias para el desarrollo de aprendizajes significativos en el niño, por medio de los juegos tradicionales realizados en el Colegio Alianza en el grado de transición, fue de gran relevancia, siendo aceptada de manera positiva, pues se notó un alto

desarrollo integral, por eso las actividades y el acompañamiento de los niños y niñas en esta investigación, se centraron en un enfoque integral, es decir, en una inclusión en todos los aspectos fundamentales de su crecimiento: perceptivo, lingüístico, físico, mental, emocional y social. Todo esto con el fin de garantizar y asegurar resultados saludables, en un medio ambiente apto, limpio y divertido. Los niños se integraron, se divirtieron y se ejercitaron; esto hizo que cada uno de ellos descubriera destrezas que no conocían, como habilidades cognitivas, más fuerza muscular, coordinación y trabajo en equipo. Logrando identificarse y confirmando que el juego es una gran herramienta pedagógica la cual contribuye al buen desarrollo del aprendizaje significativo.

El desarrollo integral de los niños del grado transición es un proceso continuo y permanente reconocido a lo largo de esta investigación en el que se reconocen sus falencias y habilidades, en su ámbito recreativo, y de esta manera ser pertinentes y oportunos, para repotenciar en los niños sus capacidades, y así, adquirir competencias para su futuro desarrollo como seres humanos integrales. Como tal, se requiere de un cuidado y acompañamiento apropiado por parte del docente y el padre de familia, que entrelace todo su potencial en una práctica sana y recreativa.

Con las diferentes actividades realizadas se evidenció que a través del juego se pueden desarrollar habilidades cognitivas en el niño, ejercitando su cuerpo, dejando atrás el sedentarismo y combatiendo con actividades que no contribuyen a las buenas costumbres que les han brindado, por ejemplo los malos hábitos que hacen que cada vez haya más obesidad infantil a futuro; Cada aspecto establecido en términos de las orientaciones curriculares,

incidirá de manera directa en el niño como en el docente, ya que los procesos se dan bidireccionalmente, lo que quiere decir que ambos se contribuyen en el alcance de los logros y crecimiento personal. A continuación se mencionarán las dimensiones a tenerse en cuenta según los lineamientos curriculares de primera infancia: Dimensión Cognitiva, Dimensión Comunicativa, Dimensión Corporal, Dimensión Socio Afectiva, Dimensión Artística. Es por ello, que se resaltan las estrategias mencionadas, ya que son determinantes el desarrollo de los niños en cada una de sus etapas; ahora bien, el docente tiene la maravillosa función de orientar estas nuevas orientaciones, cuyo único propósito es lograr mejorar la calidad de la educación. Con los juegos tradicionales se quiso que los niños del colegio La Alianza del grado transición adquirieran destrezas para correr, saltar, bailar, compartir con los demás y lograr más fuerza muscular y coordinación como antes se ha mencionado; no solo aportan en la parte física, sino que desarrolla la imaginación, la creatividad, les permite mejorar las relaciones interpersonales y el trabajo en equipo. Y con ello, se corrobora que no hace falta un juguete elaborado o de mucho valor para divertirse y aprender. Con la imaginación se pueden manejar objetos que estaban en desuso o reciclados en una herramienta valiosa.

Una de las facetas interesantes e importantes a la que llevó esta investigación, fue la de comprender mejor la dimensión socio-afectiva y su desarrollo armónico integral en los primeros años de vida de aprendizaje de los pequeños. El desarrollo socio-afectivo en el niño jerarquiza su personalidad, fortalece su imagen, lo hace reinventar su autonomía, y mejora las relaciones con sus padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma desarrolla personalidad, expresa emociones y sentimientos frente a todo lo que lo rodea, su manera de actuar se sensibiliza, y será capaz de juzgar sus propias acciones y entender la de los demás. También, una de las acotaciones más importantes que se pudo reflejar en la

aplicación de estos juegos tradicionales fue el desarrollo que hubo en la empatía en los niños; ya que se les hace ponerse en distintas situaciones, teniendo que resolver sus propios conflictos, como en los juegos eliminatorios, en los que a veces se ganará y otras veces no, esto les permitió desarrollar un carácter positivo puesto que la mayoría de los juegos tienen reglas que al participar en ellos hay que acatar, esto fomentan la concentración necesaria para actuar en el momento adecuado beneficiándoles a lo largo de su vida.

Luego de la aplicación de dichos juegos, los estudiantes del Colegio Alianza del grado transición respondieron una breve encuesta positivamente, donde manifestaron su experiencia con los juegos tradicionales, la cual fue agradable y provechosa, pues demostraron el gusto por cada uno de los juegos realizados y lo divertido que les pareció esta experiencia, dándoles la oportunidad de aprender jugando; pero también, por medio de esta encuesta algunos de los niños expresaron la falta de compañía que tienen de parte de sus padres al momento de jugar, y con respecto a la profesora se refirieron a que muy pocas veces ella realiza juegos para sus clases; lo que demuestra la poca importancia que le dan los adultos, en este caso los padres y la docente de estos niños al juego en el desarrollo y aprendizaje significativo de ellos.

En conclusión, se puede decir que el implementar o retomar juegos tradicionales en los niños hoy en día, fomentan la seguridad en ellos mismos, haciendo que se desenvuelvan con más facilidad con los demás; confiando en sus compañeros y este vínculo de confianza crea seguridad y asimismo crear lazos de amistad que perduran en su mayoría durante mucho tiempo. Ya que, Por medio de la realización de los juegos tradicionales con cada uno de los niños y las niñas, se fomentó un aprendizaje más dinámico y activo, en donde la diversión,

interacción, socialización, reglas morales juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues los infantes por medio del juego, adquieren un aprendizaje más significativo, en donde se les permite fortalecer el trabajo en equipo, mejorando su relaciones interpersonales.

La experiencia que brinda este trabajo se hace llamativa en el plano personal y profesional, su aporte lúdico, recreativo, académico y social, en pro de docentes y alumnos, es una herramienta pedagógica capaz de expandir la enseñanza y el aprendizaje. Impuso un reto a la tarea de formar y encontrar soluciones viables. La investigación realizada permite tomar conciencia con un corazón noble y elocuente, capaz de asumir herramientas que preparen el desarrollo cognitivo, con el fin de educar de forma integral y humana a los estudiantes. Es la oportunidad de concientizar e incentivar la verdadera transformación de la educación, enseñar con Verdad y Amar con convicción, dentro de una sana y responsable Amistad.

La labor docente en el ámbito lúdico pedagógico es imprescindible, se convirtió en un compromiso personal, propio de una educación humanizada y progresista. En consecuencia, aportó al desarrollo de la tolerancia, la solidaridad y el respeto por los demás, en los niños que se beneficiaron de la misma, en fin, la búsqueda en pro de mejorar la educación continua. Este es el fin de este trabajo, una propuesta pedagógica que impulse e integre al trabajo en equipo, donde predomine la armonía por el bienestar de la institución.

Referencias Bibliográficas

Abásolo, A. M. (2010). Los juegos tradicionales en la escuela. Efdeportes, 15(144). Obtenido de <https://www.efdeportes.com/efd144/los-juegos-tradicionales-en-la-escuela.htm>.

Aretz, I. (2012) Folklore y Currículo, Vol. 1. Colombia.

Bolívar Garnica Carol. (2010) Los Juegos Motrices en el Desarrollo de las Habilidades Perceptomotoras. Maracay- Venezuela.

Cabello S. (2013). Aspectos generales del juego y sus demandas fisiológicas. AGON, 3(2), 60-67.

Cailliois, R. (1997). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Bogotá, Colombia: Fondo de Cultura Económica.

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley General de Educación – Ley 115. Bogotá: Autor.

Corella, K. (2006). Los juegos cooperativos: una propuesta para la clase de Educación Física en el primer ciclo de la enseñanza primaria. Revista Digital efdeportes. com, 99.

De Colombia, C. P. (1991). Constitución política de Colombia. Bogotá, Colombia: Leyer.

DE, D. (2006). Infancia y adolescencia. In Índice del Especial: XXII Congreso Español de Pediatría Social (p. 33).

Fernández González, S., Garvín Fernández, R., & González Manzanero, V. (2017). Tertulias pedagógicas dialógicas: Con el libro en la mano.

Gallardo López, J. A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *ResearchGate*, 24, 41-51. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/327746069 Teorias sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)

Germán, O. (2010). Definición de teoría del aprendizaje de vigotsky. Obtenido de [http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria% 20del% 20aprendizaje% 20de% 20vigotsky](http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky).

Herrera & Hernández (2014) <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

Irene López Chamorro (<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>)

Irene López Chamorro (<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>).

José Duván Marín Gallego. *La investigación en educación y pedagogía*, 2012, pág. (192).

Lucía, S. G. A., & Sarmiento Toledo, M. A. (2010). Juego de roles como estrategia metodológica para el desarrollo social (Bachelor's thesis).

Morchida KIshimoto, T. (1994). El juego y la educación infantil. Editorial Pioneira, Sao Paulo.

Rojas, H. L., Lara, V. L., & Meza, D. N. G. (2019). INVESTIGACIÓN–ACCIÓN UNA PRÁCTICA PARA ENTENDER Y TRANSFORMAR LA EDUCACIÓN. Revista Peruana de Psicología y Trabajo Social, 7(1), 23-36.

Trigo (2005) <https://www.efdeportes.com/efd153/influencia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo.htm>

Trigueros Cervantes, C., Giles, F., & Gutiérrez, M. (2015). El juego tradicional ¿Puente entre culturas? De lo posible a la realidad. Leya- Universidad de Valparaíso, 1(1). Obtenido de <https://revistas.uv.cl/index.php/IEYA/article/view/572>.

TEORÍAS DEL APRENDIZAJE: Jean Piaget Lev Vigotsky Ariel Severo 2° D IFD – Tacuarembó Mayo/2012

Técnicas de investigación. (1994)

<http://187.191.86.244/rceis/registro/Metodologia%20de%20la%20Investigacion%20Manual%20para%20el%20Desarrollo%20de%20Personal%20de%20Salud.pd>

http://ocananortedesantander.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-2-&x=2836354

http://ocana-nortedesantander.gov.co/mapas_municipio.shtml?apc=bcxx-1-&x=2835865

Anexos

Anexo 1 Consentimiento Informado

ACTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Yo, _____, Cédula de ciudadanía No. _____, expedida en _____ acepto participación voluntaria la participación de mi hijo o representado, sobre en la encuesta y fotos de la investigación titulada “*Aprendizajes Significativos a través de los Juegos Tradicionales en la Escuela de Hoy, Colegio La Alianza Grado de Transición*”, dirigido por las estudiantes Leila Fernanda Ascanio Pérez, Yanieth Melisa Sánchez Mendoza, Leidy Alejandra Sanguña Navarro, del programa de, Licenciatura en Educación, de la Universidad Santo Tomás de Aquino.

Declaro haber sido informado/a de los objetivos y procedimientos del estudio y del tipo de participación. En relación con ello, acepto la participación de mi hijo o representado, sobre su participación en la encuesta y fotos a realizarse en el proyecto antes mencionado.

Declaro haber sido informado/a que su participación no involucra ningún daño o peligro para su salud física o mental, que es voluntaria y que puedo negarme a participar o dejar de participar en cualquier momento sin dar explicaciones o recibir sanción alguna.

Declaro saber que la información entregada será confidencial y anónima. Entiendo que la información será analizada por los investigadores en forma grupal y que no se podrán identificar las respuestas y opiniones de cada participante de modo personal.

Declaro saber que la información que se obtenga será guardada por los investigadores responsables en dependencias de la Universidad Santo Tomás de Aquino y será utilizada sólo para este estudio.

Este documento se firma en dos ejemplares, quedando uno en poder de cada una de las partes.

Nombre Padre o Representante

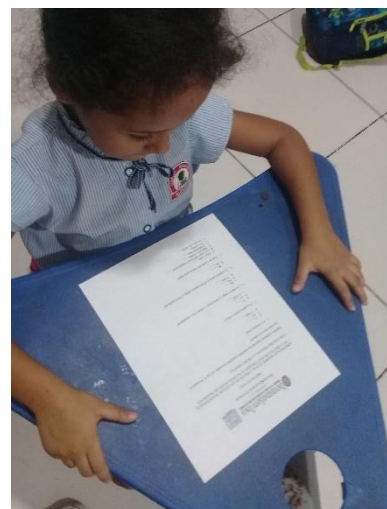
Nombre Investigador (es)

Firma

Firma

Fecha: _____

Anexo 2 Otras evidencias fotográficas



Anexo 3.



UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PROYECTO TESIS

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS ESTUDIANTES.

Querido estudiante, responde las siguientes preguntas marcando con una X la respuesta que creas que es la indicada.

1. ¿A ti te gusta jugar en clase mientras a la vez aprendes?
 - a. Si _____
 - b. No _____
 - c. A veces _____

2. ¿Tus padres juegan contigo?
 - a. Si _____
 - b. No _____
 - c. A veces _____

3. ¿Tu maestra juega o realiza juegos contigo y tus compañeros?
 - a. Si _____
 - b. No _____
 - c. A veces _____

4. ¿Te gustaría que tu profesora jugara contigo y tus compañeros?
 - a. Si _____
 - b. No _____

5. ¿Cuál de estos juegos de gusta jugar?
 - a. Gato y ratón _____
 - b. Los juegos de puzzle/rompecabezas _____
 - c. Jugar con el balón _____
 - d. La gallinita ciega _____
 - e. El escondite _____
 - f. La sogá o la cuerda _____



Anexo 4

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PRIMER CLAUSTRO UNIVERSITARIO DE COLOMBIA

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

PROYECTO TESIS

CUESTIONARIO DIRIGIDO A LOS MAESTROS.

Respetable profesora, el siguiente cuestionario tiene como finalidad recolectar los datos necesarios para el desarrollo de nuestro proyecto de investigación como se menciona al inicio de la encuesta.

En virtud a lo anterior, se le agradecerá de forma muy especial su colaboración para responder las preguntas que encontrará a continuación. No está demás enfatizar que los datos que usted exponga, serán tratados con profesionalismo, discreción y responsabilidad.

Muchas gracias.

1. ¿El aprendizaje se puede definir como una actividad de aprendizaje significativo?
 - a. Si___
 - b. No___

2. ¿Qué tipos de juegos conoces aplicados al ámbito de la educación?
 - a. Tradicionales___
 - b. Convencionales___
 - c. Virtuales___
 - d. Videjuegos___

3. ¿Conoces algún teórico que hable sobre la utilización del juego en la educación infantil?
 - a. Si___
 - b. No___

4. ¿Específicamente que dimensión humana desarrolla el juego en la educación infantil?
 - a. Neurofisiológicas___
 - b. Psicológicas, afectivo y social___
 - c. Moral, ético y de valores___

5. ¿Considera usted que el juego puede ser utilizado como metodología de enseñanza?
 - a. Si___
 - b. No___

Anexo 5.

Organización y lineamientos diario de campo		
Objetivo	Instructivo	Lineamientos
<p>Desarrollo de estrategias lúdicas que incentiven aprendizajes significativos en los niños del grado transición, mediante la implementación de los juegos tradicionales locales proyectados a través del docente en el aula de clase.</p>	<p>La observación como fuente, se hará en la continuación contiene tres lineamientos.</p> <p>Les recordamos que el objetivo de los juegos es poder registrar los detalles y actitudes.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comportamiento de los niños a la hora de aprender de forma cotidiana. 2. Desarrollo de la clase y las actitudes frente a la clase magistral. 3. Metodología del maestro para atraer y centrar la atención de los niños