

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL
DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PREESCOLAR DE LA
I.E.D. EDGARDO VIVES CAMPO DE SANTA MARTA**

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL
DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PREESCOLAR DE LA
I.E.D. EDGARDO VIVES CAMPO DE SANTA MARTA

Gómez Hernández Andreina Tatiana

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS
VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR
CAU – BARRANQUILLA
JUNIO - 2020

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA FORTALECER EL
DESARROLLO INTEGRAL EN LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PREESCOLAR DE LA
I.E.D. EDGARDO VIVES CAMPO DE SANTA MARTA

NOMBRE DE LA AUTORA

Gómez Hernández Andreina Tatiana

NOMBRE ASESORA

Luz Yamile Crismatt Rovira (Mg. En educación)

Trabajo de grado para obtener el título:

Licenciada en Educación Preescolar

UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

VICERRECTORÍA GENERAL DE UNIVERSIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN PREESCOLAR

CAU – BARRANQUILLA

JUNIO - 2020

NOTA DE ACEPTACION

El trabajo de investigación titulado: “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” presentada por Andreina Tatiana Gómez Hernández en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar, fue aprobado por:

Director asesor

Jurado

Jurado

Bogotá, ____ de _____ del 2020

ADVERTENCIAS

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

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

Dedicatoria

Sinceros agradecimientos a todas y cada una de las personas que estuvieron presentes en mi proceso de crecimiento, formándome en valores, en conocimientos, enriqueciéndome cada día de muchos aprendizajes y principios. Hoy quiero agradecer de manera especial la Universidad Santo Tomas, quien me abrió sus puertas para formarme, dándome las bases fundamentales y necesarias para contribuir en el mejoramiento de la educación, muchas gracias por ese tiempo dedicado, ofrecido y brindado en mi formación.

Hoy después de cinco años de formación, el cual se basó en cultivo de saberes, de aprendizajes de enriquecimiento y de mucha entrega y pasión, puedo decir que no fue fácil, a pesar de los obstáculos que se presentaron en el proceso, se logró superar y dejar huellas que enmarcaran en mi educación.

Les doy gracias a Dios, a mis padres, a mis maestros por estar siempre acompañándome en mi estudio, por darme todo su apoyo, su tiempo, su motivación por hacerme luchar y en ser cada día la mejor maestra.

A mis padres por ser el motor que me impulsaba a salir adelante, por el apoyo y amor en los momentos de tristeza y agobio, dándome mucha fuerza y apoyo continuo para cumplir mi sueño y aspiración.

Solo siento inmensa gratitud por mi maestra de apoyo por los aprendizajes dados, por los regaños ofrecidos que me ayudaban a mejorar y a superarme, gracias de todo corazón por el esfuerzo dedicado en mí y por siempre estar en disposición en enseñarme y convertirse en mi gran apoyo.

Andreina Tatiana Gómez Hernández

Agradecimientos

En un primer momento, quiero dedicarles mi trabajo a todas las personas que siempre estaban dispuestas ayudarme a salir adelante, a aquellas que creyeron en mí y en mis capacidades.

Dedico este proyecto de investigación a Dios, porque fue esa persona encargada de guiarme en cada uno de mis procesos como investigadora. No fue fácil, en ocasiones había momentos que me sentía derrotada y él me ayudaba a levantarme para que diera muchos frutos positivos en mi vida.

A mis padres, Javier Gómez y Osiris Hernández, por ser esa motivación de salir adelante, por estar pendiente de todo el camino de mi formación, por darme luz cuando me sentía sin fuerzas.

A mi maestra Luz Yamile Crismatt, quien siempre estaba acompañándome en los momentos en que tenía miedo de que las cosas no funcionaran como debían ser. Atentamente y con dedicación leía cada uno de mis procesos, con el fin de mejorar. Ella siempre estaba allí y nunca me dejó sola, siempre será una buena formadora.

Agradezco a cada una de las personas que están en mi vida, por el valioso aporte que me han dado, para ser grande en la vida y cumplir uno de mis sueños.

Resumen

El presente estudio contiene el proceso investigativo realizado en la I.E.D. Edgardo Vives Campo de la ciudad de Santa Marta, la cual se centra en el estudio que se realizó a las docentes y estudiantes sobre el juego como esa estrategia que permite enriquecer las actividades académicas de forma lúdica y práctica, de tal manera que sean clases más llamativas y atractivas para los aprendices.

Inicialmente se realizó un estudio sobre lo que eran los juegos, sobre como este aspecto es muy relevante en los aprendizajes de los infantes y de tal manera les pueda permitir ser personas capaces de aprender de forma lúdica, no necesariamente de forma catedrática y cotidiana cómo se maneja en la actualidad. Este tema tuvo mucha claridad al momento de ser presentado a la comunidad educativa, ya que dio pie de inicio al desarrollo de la investigación.

Sin embargo, se pudo estudiar el juego como estrategia fortalecedora de conocimiento, para que nos permitiera entender que a través de los juegos se puede aprender, pueden servir como un método de enseñanza. Por esta razón, esta investigación se desarrolló a partir del enfoque cualitativo, un paradigma interpretativo y un método de corte etnográfico. De la cual fueron las pautas para recolectar e involucrarnos con la comunidad educativa, de forma directa y precisa, con el fin de que se pudiera reconocer, valorar e identificar que saben ellos, que conocimientos tienen sobre esta estrategia de enseñanza, o si es involucrado como una estrategia propicia para enriquecer los aprendizajes de los infantes.

Para que la recolección de datos de esta investigación fuera más eficaz se aplicaron diferentes instrumentos como lo fueron observación no participante y la entrevista los cuales permitieron reconstruir la información recolectada en el proceso, y lograr los

resultados esperados, ya que a través de este se pudo conocer el sentir de los estudiantes y docentes, de cómo ellos presentían que eran las clases, si necesitaban ser cambiadas o seguir con la misma mecánica, si en realidad las actividades eran aprendidas de forma fácil o si algunos estudiantes tenían falencias por dicho entendimiento. Gracias a los análisis de resultados, se pudo observar cuál fue el punto de vista de los docentes, con el fin de que fuera de una forma clara y precisa, que permitiera innovar en la educación preescolar.

Dentro del marco de referencias, se hace exaltación de diversas perspectivas o componentes teóricos, la cual brindaron aporte para ampliar el objeto de estudio de esta investigación, también se logró construir aportes pedagógicos que enmarcaron el estudio. Con la finalidad de tener unas bases fundamentales para sustentar esta investigación, de tal manera que se pudiera conocer lo que muchos autores consideran pertinentes para el aprendizaje de los educandos y que hoy en día no es valorado y reconocido, ya que una educación preescolar necesita de muchos mecanismos y estrategias para sobre llevar el aprendizaje de los infantes que apenas están empezando a conocer su entorno y su contexto.

Por tal motivo se dejó plasmada una cartilla educativa en la I.E.D. Edgardo Vives Campo de la ciudad de Santa Marta, para que los docentes a través de ella pudieran planear sus actividades, hay van a conocer qué actividad manejar para conocer los números, para identificar los fonemas, para contextualizar a los niños y niñas en los conceptos básicos tanto de matemáticas como de castellano. Con el fin que los docentes puedan implementar estas pautas en sus clases, fortaleciendo así de esta manera los aprendizajes de los estudiantes y enriqueciéndolos en valores a través de los juegos.

Palabras claves: Juego, estrategia, escuela, conocimiento.

ABSTRAC

This study contains the investigative process carried out in the I.E.D. Edgardo Vives Campo from the city of Santa Marta, which focuses on the study that was carried out to teachers and students on the game as that strategy that allows enriching academic activities in a playful and practical way, in such a way that they are classes more striking and attractive for learners.

Initially, a study was carried out on what games were, on how this aspect is very relevant in the learning of infants and in such a way it can allow them to be people capable of learning in a playful way, not necessarily in a professorial and daily way as it is currently being handled. This topic was very clear when it was presented to the educational community, since it gave rise to the development of the research.

However, the game could be studied as a knowledge strengthening strategy, to allow us to understand that through games you can learn, they can serve as a teaching method. For this reason, this research was developed from the qualitative approach, an interpretive paradigm and an ethnographic method. Of which were the guidelines to collect and get involved with the educational community, directly and precisely, so that it could be recognized, valued and identified what they know, what knowledge they have about this teaching strategy, or if it is involved as a propitious strategy to enrich the learning of infants.

For the data collection of this research to be more effective, different instruments were applied, such as non-participant observation and the interview, which allowed us to reconstruct the information collected in the process, and achieve the expected results, since through this it was possible to know the feelings of the students and teachers, of how they sensed that the classes were, if they needed to be changed or

continue with the same mechanics, if in reality the activities were learned easily or if some students had deficiencies due to said understanding. Thanks to the analysis of results, it was possible to observe which was the point of view of the teachers, in order to be clear and precise, which would allow innovation in preschool education.

Within the framework of references, various perspectives or theoretical components are exalted, which provided input to expand the object of study of this research, it was also possible to build pedagogical contributions that framed the study. In order to have a fundamental basis to support this research, in such a way that it could be known what many authors consider pertinent for the learning of students and that today is not valued and recognized, since a preschool education needs many mechanisms and strategies for overcoming the learning of infants who are just beginning to know their environment and context.

For this reason, an educational booklet was left in the I.E.D. Edgardo Vives Campo from the city of Santa Marta, so that the teachers through it could plan their activities, there are going to know what activity to handle to know the numbers, to identify the phonemes, to contextualize the children in the concepts basic both mathematics and Spanish. In order that teachers can implement these guidelines in their classes, thus strengthening the learning of students and enriching them in values through games.

Key words: Game, strategy, school, knowledge.

Contenido

NOTA DE ACEPTACION	V
ADVERTENCIAS	VI
AGRADECIMIENTOS	VIII
ABSTRAC	X
INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVO GENERAL	8
ANTECEDENTES	15
2. 3CATEGORÍAS DE LA INVESTIGACIÓN.	22
2.4. MARCO LEGAL	37
2.5. MARCO SOCIAL:	40
METODOLOGÍA	46
3.1.1. ENFOQUE	46
3.1.3. ALCANCE INVESTIGACION	49
3.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN	50
3.3.1. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS	51
3.3.2. OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE	52

3.3.3. ENTREVISTA	53
4. RESULTADOS:	66
5. IMPACTO:	85
6. PROYECCIONES O PLAN DE MEJORA:	86
7: CONCLUSIÓN:	91
REFERENCIAS	94
ANEXOS	97
ANEXO 1	97
GUIA DE OBSERVACIÓN DE CLASES	98
ANEXO 2	102
ANEXO 3	106
EVIDENCIAS	107

Listas especiales de graficas

Gráfico 1. <i>Categorías de la investigación</i>.....	22
Gráfica 2. Acción 1: Números creativos	54
Gráfica 3. Acción 2: La consonante m	57
Gráfica 4. Acción 3: Concéntrate con las sumas.....	68
Gráfica 5. Acción 4: Planta una planta.....	70
Gráfica 6. Acción 5: Rompecabezas de las plantas.....	74
Gráfica 7. Acción 6: Adivina las consonantes.....	76
Gráfica 8. Acción 7: Bingo de números	78
Gráfico 9. Acción 8: Twister de las consonantes.....	80

Listas especiales de figuras

Figura 1. Escudo de I.E.D. Edgardo Vives Campo)	40
Figura 2. Localización geográfica.....	42
Figura 3. I.E.D. Edgardo Vives Campo. (p.1)	46

Listas especiales de tablas

Tabla 1. <i>Etapas de la investigación y sus características</i>.....	54
Tabla 2. <i>Técnicas para implementar en cada objetivo propuesto</i>	56
Tabla 3. <i>Descripción de las técnicas a implementar</i>.....	57
Tablas 4 <i>Acciones pedagógicas 1</i>	67
Tabla 5 <i>Acciones pedagógicas 2</i>	69
Tabla 6 <i>Acciones pedagógicas 3</i>.....	71
Tabla 7 <i>Acciones pedagógicas 4</i>	73
Tabla 8 <i>Acciones pedagógicas 5</i>	75
Tabla 9 <i>Acciones pedagógicas 6</i>	77
Tabla 10 <i>Acciones pedagógicas 7</i>.....	79
Tabla 11 <i>Acciones pedagógicas 8</i>.....	81

INTRODUCCIÓN

El juego es una actividad, generalmente relacionada con los niños, que se utiliza para la diversión y el disfrute de sus participantes y en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Venegas, R., Francisco, M. García Ortega., María del Pilar, (2010). Por tal razón, el maestro es un individuo el cual debe incluir en sus actividades académicas, estrategias como el juego, ya que a través de este ayuda a facilitar la adquisición de nuevos conocimientos y aprendizajes en los estudiantes, de acuerdo con las vivencias y necesidades de los infantes.

Hoy en día se observa la nueva tendencia que hay sobre el tema de las tecnologías, la cual ha influenciado mucho en la sociedad, dejando de un lado los juegos, la cual es identificada como tradiciones y costumbre de la región. Por este motivo, se crea el proyecto de investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, el cual tiene como objetivo presentar el juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral de los educandos.

Sin embargo, para dar cumplimiento a los objetivos propuestos, se realizó un estudio a través de un enfoque cualitativo el cual ayudo a dar respuesta de la importancia que tiene el juego en el desarrollo integral de los educandos, también se implementó un método de corte etnográfico para así identificar si en realidad se incluían en sus clases juegos de forma lúdica, con el fin de dar aportes a los aprendizajes de los educandos, la cual tiene un alcance interpretativo, con el fin de conocer e interpretar las diversas estrategias que implementan los docentes de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo. Por otro lado, para el desarrollo de este estudio se utilizaron distintas técnicas

que permitieran seguir con el desarrollo de esta investigación, estas técnicas fueron la observación no participante, la entrevista, las cuales se realizaron en el proceso de la práctica pedagógica.

En este proyecto de investigación se encontrarán seis capítulos, los cuales se desglosan todo el estudio realizado. En el capítulo I se encontrará la descripción del problema de investigación, tema y objetivos propuestos para dar cumplimiento a este proceso, seguidamente en el capítulo II se mencionará la fundamentación teórica que permite sustentar este estudio, con aspectos relevantes como teóricos, legales, conceptuales y sociales. En el capítulo III, se menciona la metodología implementada para el desarrollo de la investigación, la población objeto de estudio, las estrategias a implementar, entre otras herramientas necesarias para dar viabilidad al proyecto de investigación. Seguidamente encontrarán el capítulo IV, donde apreciarán la planeación y alternativas de solución educativa y pedagógica al problema de investigación, la cual son importantes para el desarrollo de esta investigación, posterior a eso se encuentra el capítulo V, donde se resaltan los alcances y limitaciones de la investigación producida. Por último, se encuentra el capítulo VI con las conclusiones y sugerencias adquiridas durante el proceso de la investigación.

En el estudio realizado, se encontró que los docentes de la I.E.D. Edgardo Vives Campo, implementan muy esporádicamente los juegos para fortalecer las habilidades de los estudiantes, sin embargo, se diseñó una cartilla que sirva de apoyo en las actividades escolares, porque en esta encontrarán diversas pautas de las cuales servirán para las planeaciones de las clases, habrán estrategias propicias en caminada al juego pero sobre todo con una temática por conocer, como por ejemplo, la maestra a

traves de la cartilla observa una peregrina donde hay números del 1 al 10, hay colocara a contar a los niños para identificar el número que viene antes y después, colocando como ejemplo ¿Cuál es el niño que esta antes del 8? ¿Cuál esta después del 3?, y demás estrategias que brindaran apoyo para que las clases sean didácticas y los niños se motiven aprender. Por consiguiente, este proyecto se realizó de una manera pertinente y oportuna gracias a todas las indicaciones y propuestas realizada por nuestras asesoras investigativas.

CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

Capítulo I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1. Tema de investigación

El juego como estrategia didáctica que fortalezcan las habilidades motoras y de aprendizaje en los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, ya que permite aprender jugando, desarrollando diferentes temas como conteo y el aprendizaje de los diferentes fonemas básicos de la educación preescolar.

1.2. Descripción del problema

Con el fin de brindar una mejor educación, el maestro puede recurrir a diversos métodos didácticos y metodológicos que sean del interés del educando, como lo son los juegos, este en la actualidad es considerado como una actividad que sirve para reanimar y brindarle al estudiante un espacio de alegría y diversión. El maestro no lo considera como una estrategia de aprendizaje, demeritando esa importancia pedagógica que ha traído como resultado no emplearse en las instituciones educativas. Por consiguiente, los docentes deben identificar que esta actividad ofrece en los infantes “un desarrollo eficaz de sus sentidos, estimula el lenguaje, mejora sus movimientos, hace que sus capacidades se fortalezcan más rápido, como lo son explorar, pensar, moverse e imitar”. (Venegas, R., Francisco, M. García Ortega., María del Pilar, 2010: p.21)

Es pertinente afirmar que el juego es un factor importante en la formación infantil, han existido grandes transformaciones causando la sustitución de las actividades físicas por las nuevas tecnologías:

Se pasó de las escondidas, las canicas, el trompo, el yo-yo, la pelegrina, el burro, policías y ladrones, saltar a la cuerda, a los altos precios de los videojuegos que

esclavizan a los niños frente al televisor, a un celular o tablet. (De La Cruz, M., Gómez, A., Olmos, A, 2015: p.9).

Balanta y Perdomo (2013) comenta que “un gran porcentaje de niños y jóvenes adolescentes de Cali, han desplazado casi en su totalidad la práctica de los juegos, dedicándose prácticamente a la utilización de medios internautas en donde se ve afectada la práctica de actividades físicas” (p.18) tales como el juego, puesto que se desconoce el contacto físico, lo cual puede afectar la comunicación, la falta de atención, la interacción entre familiares, amigos, etc., por los diferentes medios tecnológicos que se reconocen en la actualidad.

A través de observaciones realizadas se puede evidenciar que en la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, se ve la poca implementación de estrategias pedagógicas para el entendimiento de los aprendizajes de los estudiantes, esto se reconoce a través de la nueva generación, que solo se enfrasca con aprender a través de medios tecnológicos haciendo que el pensar se vaya perdiendo. Por consiguiente, son abundantes los componentes que hacen que diariamente se vean identificados en la sociedad. La problemática que hoy se diseña, es la decadencia de los juegos y cómo afecta al sistema educativo.

Como aquellos que se transmiten espontáneamente de generación en generación. El juego es toda acción voluntaria y lúdica de recreación que exige y libera energía, ya que supone un esfuerzo físico y/o mental. El juego es ficción, y a pesar de no ser necesaria una razón para jugar, este es necesario para el pleno desarrollo de la persona. (Venegas, R., Francisco, M. García Ortega., María del Pilar, 2010: p.17, 75.)

En la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, se evidencia la poca motivación de los docentes en despertar en sus estudiantes ese interés y reconocimiento importante sobre el juego. También, se ven escasas las escuelas que implementan el

juego como un integrador de saberes, capaz de ofrecerles a sus formadores esos espacios de aprendizaje y diversión, sin olvidar que el juego es esa estrategia que puede mantenerlos en una constante atención, haciendo así que a través del juego se puede resaltar habilidades psicomotrices, haciendo que el estudiante pueda resaltarlas en el diario vivir.

La implementación de los juegos puede surgir como una herramienta que fortalezca y de motivación a los niños, las instituciones se deben empapar de las profundas tradiciones que hay en cada ciudad, ya que el docente no puede enseñar lo que no conoce, la cual sirve para que se pueda utilizar como estrategias que sea de agrado para que el niño y niña se interese por aprender y saber sobre la cultural de su ciudad.

La estadística demuestra aspectos relevantes sobre el tipo de juego que es implementado hoy en día en américa, por esta razón, hay campos que busca enriquecer su economía, sin importar la formación de los infantes, por ese motivo, la industria del juguete en México ascendía a dos mil millones de pesos, para un mercado de 30 millones de niños y casi 40 millones menores de 18 años, según la Asociación Mexicana de la Industria del Juguete, la cual es representada con la sigla (Amiju). En el caso de los varones, 93.8 por ciento se inclina por los videojuegos, aunque en el caso de las menores el porcentaje es de 67. Menciona que 33.4 por ciento juega entre una y dos horas al día, 19.6 por ciento más de dos y hasta tres horas, 15.6 por ciento más de cinco horas, 14.1 por ciento más de tres y hasta cuatro horas, 11.2 por ciento lo desconoce y 6.1 por ciento juega menos de una hora. En ese tiempo, 45 por ciento de las niñas juegan con sus hermanos, frente al 32.7 por ciento de los niños, quienes

además en 32.3 por ciento de los casos interactúan con sus amigos. Distrito Federal de México (D.F.M.) (citado en el Diariomx, 2015).

Teniendo en cuenta estos valores el juego ha tomado un rumbo diferente, y no se tiene en cuenta en la parte pedagógica, por ende, es necesario que el juego se convierta en un elemento esencial para fortalecer los procesos de aprendizajes de los niños y así erradicar el alto porcentaje de la poca utilización de este recurso. Por esta razón se formula la siguiente pregunta **¿Cómo el juego es una estrategia didáctica que fortalece el desarrollo integral en los niños y niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta?**

OBJETIVOS

1.2.1. Objetivo general

Presentar el juego como una estrategia didáctica que fortalece el desarrollo integral en los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta

Objetivo Especifico

Identificar el significado que le dan los docentes de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta al juego como estrategia fortalecedora de aprendizaje, conocimiento e identidad.

Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Desarrollar juegos que fortalezcan el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

Diseñar una cartilla para las docentes que incluya el juego como estrategia didáctica que fortalece el desarrollo integral en los niños y niñas del Preescolar.

JUSTIFICACIÓN

“El juego es una actividad placentera, y el trabajo, es una tarea establecida para llegar a un fin, estas, pueden articularse dentro de un proceso pedagógico indisoluble para iniciar a la niña o al niño al trabajo a través del juego. La idea es que en las niñas y los niños no hay necesidad natural de juego, lo que hay es necesidad de trabajo, ya que con el trabajo se estimula el deseo permanente, propio de la infancia”. (Freinet, 1971, p.22).

Desde esta perspectiva, Freinet afirma que el trabajo en la escuela no debe estar aislado a la adquisición de la formación intelectual, sino que debe efectuarse como un componente constitutivo, propio de la actividad educativa y, por tanto, integrado en ella, en su vínculo con el juego.

Es pertinente ratificar, que, al implementar esta investigación sobre el juego, la cual busca reconocer la importancia que se le da al juego en sus actividades diarias dentro del salón de clases, sin embargo, se toma como muestra la sección preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, ya que esta tiende a manifestar la importancia que posee la motricidad y la lúdica como un aprendizaje propicio para el educando.

Sin embargo, hoy en día la educación ha presentado falencias en cuanto a la excelencia, ya que se manifiesta el desinterés de los niños por no aprender, por no estudiar y por pocas ganas de no asistir al colegio y demás factores que hacen que la formación educativa no sea excelente y de calidad. Es importante que los docentes se den a conocer a través de diversas formas, con el fin de implementar estrategias

lúdicas que permita al estudiante a ser más activo en la escuela, a que se vea identificado por el amor propio que enmarca la educación.

Por tal razón se estructuro este proyecto de investigación, el cual busca innovar en la educación de esta escuela pública, brindando apoyo a los docentes y estudiantes con la ayuda de implementar el juego como una estrategia propicia en la educación de los infantes, este ayuda a que los docentes analicen como son sus actividades, como son las formas y herramientas de trabajo, con el fin de mejorar la formación de los alumnos. Por lo tanto, al involucrar esta investigación en esta institución educativa, es un riesgo que se corre, ya que puede que se motiven los docentes o no a cambiar la educación preescolar, por lo tanto, la motivación es la principal herramienta para que este estudio pueda tener viabilidad en la educación.

Los educandos son la prioridad en cada institución educativa, es por eso por lo que se debe velar por la educación de ellos, que sea más lúdico, más práctico que pueda vivenciarse en las aulas de clases, donde se pueda escuchar risas de alegrías, que motive a los educandos a que asistan sin inconvenientes, que puedan crear un ambiente agradable entre los niños y sus maestros. Todo esto se puede trabajar a través de estrategias lúdicas que fortalezcan las habilidades y capacidades de los infantes.

La escuela, es el ente principal en dar seguimiento a este estudio, porque este brinda oportunidades en los docentes de que sean más creativos, que miren más allá de la cátedra y piensen en la formación personal de cada ser. Por tanto, la escuela está dispuesta a impartir nuevas estrategias motivadoras que permitan a los estudiantes aprender de forma dinámica, de forma lúdica. Ya que no necesariamente se necesita

un tablero y marcadores para aprender, también es importante implementar juegos de mesa, juegos al aire libre, juegos de motricidad que van a permitir al individuo a fortalecer sus saberes previos.

En Colombia, la lúdica, los juegos no son considerados los más importantes para la educación de los infantes, ya que su valor no es reconocido como importante, sino como una forma de mantener al niño (a) distraída y entretenido.

Sin embargo, Terán y Castro, (2015), afirma que:

En el campo educativo, se buscará que el docente aplique en sus procesos pedagógicos el juego como una herramienta de enseñanza, que contribuya a un aprendizaje significativo. En lo social, el mejoramiento de la formación integral humana del educando, fomentando valores, desarrollando la memoria, la imaginación y el espíritu de la crítica y a nivel individual, se tratará de que el estudiante logre representar situaciones cotidianas o problemas de una forma esquemática, donde el escolar y el docente precise las reglas del juego, lo cual hará de él, un mejor participe de su conocimiento y no un simple espectador (p.9)

Este proyecto de investigación posee un gran aporte en la educación preescolar, ya que busca enriquecer la formación a través de estrategias propicias y acorde a la edad infantil, brindando un momento armónico y rico en conocimientos, por consiguiente, es pertinente afirmar, que el juego es una herramienta lúdica la cual puede ser implementada para superar los temores, los miedos o inquietudes de los infantes, ya que en esta sección se vivencian todas esas emociones que los juegos fortalecen.

Por tal razón se considera un estudio muy novedoso para la comunidad y para los individuos, ya que este es un método de enseñanza totalmente distinto al común, al que todos aprendieron en tiempos atrás y hoy en día quieren rescatarlo, olvidando lo importante, los niños y niñas, ellos que están en una etapa de formación la cual

necesitan herramientas didácticas que propicien también conocimientos, saberes, capacidades, de las cuales pueden aprender de una manera distinta.

Por tal motivo se propone la investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, ya que a través de esta se va a dejar a un lado la metodología tradicionalista que hoy en día tienen las escuelas de la ciudad, dándole así desmerito a la implementación de actividades y estrategias lúdicas que puedan ayudar al docente a que sus clases sean más dinámicas y entusiastas, mas no que se base en impartir conocimientos para que los educandos se lo memoricen para el momento y no para a vida.

Argumentando esta justificación, Venegas, Francisco, García, Pilar,(s.f.) comentan que “el juego funcional actividad lúdica por excelencia del estadio sensorio-motor” plantea que “el niño actuará mediante actos reflejos, a través de acciones repetitivas para obtener placer, ejercitando sus esquemas mentales centrando estos en la repetición de un resultado interesante que le produzca placer, presentando los primeros rasgos de intencionalidad, egocéntricamente, y construirá imágenes mentales de la actividad lúdica para crear medios que le permitan alcanzar una solución”. (p.101).

Por otro lado, es importante formar al educando con diversas habilidades psicomotoras, físicas, reflexivas, la cual ayuden a mejorar la calidad de vida que hoy en día se está viviendo, ya que a través de estas se pueden formar a grandes personas dignas con muchos valores éticos y morales que lo hagan identificar ante la sociedad, sin embargo, todo esto puede desarrollarse a través de diversas estrategias

que tiene el juego como una herramienta fortalecedora de conocimientos y capacidades de enseñar al niño y a la niña de hoy.

Por consiguiente, al poner a prueba esta investigación no solo se conocerán los beneficios, sino que también decadencias que no son muy favorables al estudio, porque se conocerán infantes que prefieran la nueva tecnología que el juego que son importantes para el rescate de la identidad cultural de cada uno. O también por falta de motivación en parte de individuos que no buscan enriquecer la educación con cosas nuevas que los haga ser personas capaces y autónomas.

Por tal razón, “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” tiene viabilidad porque se puede analizar, verificar, implementar y vivenciar, aquellas estrategias que son pertinentes que ayudan a reconocer los aportes que hacen al conocimiento como identificación de conceptos básicos de preescolar.

La universidad Santo Tomas brindo las pautas necesarias para el desarrollo y motivación de este estudio, porque a través de sus prácticas pedagógicas ofrecidas en la licenciatura en preescolar, nació la necesidad de identificar esas estrategias que necesitan los alumnos de preescolar para aprender cada día de diversas formas, por esa razón es una gran motivación seguir cultivando para llegar a cosechar lo que ha sido duro, pero con la gran satisfacción que se vivenciarán grandes frutos.

CAPITULO II: FUNDAMENTOS

Capítulo II: ANTECEDENTES

Al hablar de los antecedentes que existen en el proyecto de investigación, “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” se destaca que existen otros proyectos, artículos, documentos, los cuales buscan el rescate de los juegos, como una estrategia pedagógica que puede ayudar a fortalecer poco a poco esta investigación.

Hace 37 años la UNESCO publicó un documento en el que se propone al juego como estrategia pedagógica. Jugar “es la razón de ser de la infancia”, pero también “ofrece al pedagogo un medio de conocer mejor el niño y renovar los métodos pedagógicos”. Sin embargo, aún hoy, su presencia causa algún recelo en el aula, por lo tanto, la consigna de aprender jugando no es reciente. (UNESCO, 2017).

Por consiguiente, el artículo presentado por la UNESCO, manifiesta la realidad de lo que se vivencia en las aulas de clases hoy en día, en un preescolar lo que se busca es que el infante disfrute su niñez, que haya una interacción entre docente y estudiante, pero por diversos motivos no se realiza esa interacción, se vivencia es un aislamiento entre los pares. Por esta razón, se busca que se involucren nuevos métodos donde promueva la integración, y la importancia de la educación infantil.

Se resalta, como objetivos principales el desarrollo, la atención y el mejoramiento de la concentración de sus estudiantes también como estrategia para mejorar la comunicación con los niños, tales como la identificación de gustos, necesidades y sus relaciones. Sin embargo, Palacio (2017), propone que el juego debiera ser un medio para facilitar el desarrollo y el aprendizaje y no para adiestrar, ya que en el aula se

debería de imponer una clase de forma flexible, didáctica, en donde todos participen de forma activa, lúdica y alegre, y no que sea una clase controlada de forma estricta, en donde los estudiantes solo deben de copiar del tablero al cuaderno y responder a lo que el profesor pregunta sobre la temática tratada. Para así de esa manera poder evaluar a los individuos de forma fácil y dinámica. Sin embargo, hoy en día los maestros se siguen de una misma monotonía, como de “has silencio, siéntate”, con tal de evitar el desorden en el salón de clases. El valor significativo del juego no es tomado como debe ser, si no desmeritando su significado en el ámbito educativo.

Sin embargo, afirmando lo que menciona la UNESCO, se puede decir que el juego no solo sirve para divertir a los infantes y darles un espacio donde ellos se puedan desenvolver, es por eso por lo que el juego es aquel que fomente la cultura, destaca las habilidades motoras, los aprendizajes, el conocimiento y esta puede ser de gran utilidad para que los niños vayan identificando su identidad, fortaleciendo sus aprendizajes y conocimientos.

La investigación “La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga” realizado por Gómez, T., Molano. O., Rodríguez. S. publicado en el año 2015 en la ciudad de Ibagué-Tolima. Este proyecto busca mejorar el aprendizaje de los estudiantes implementado actividades lúdicas que puedan mejorar y resaltar el interés por el aprender.

Esta investigación brindo grandes aportes a este estudio, ya que tiene como objetivo principal favorecer el desarrollo de la lúdica para el mejoramiento de los aprendizajes de los educandos, también brindar a los docentes ese valioso significado que es la lúdica en la educación de los infantes. Se basan en autores importantes que ayudan a

sustentar su proyecto como lo son Romero, Escorihuela & Ramos (1990) en Venezuela la cual menciona la importancia de la lúdica como estrategia pedagógica en la educación inicial, también a Jiménez (2002) afirma a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula y a Núñez (2002) con lo valioso que es la lúdica de la mano con el aprendizaje, la cual permiten enriquecer y dar aportes el proyecto de investigación “ El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” y demás autores que apoyan este gran proyecto. Sin embargo, estas autoras implementan un proceso metodológico la cual aportan este estudio, porque, implementaron algunos instrumentos que dieron viabilidad en esta investigación como lo es la observación y entrevistas como aportes valiosos en el desarrollo de la ejecución del proceso investigativo.

Es importante, validar que este estudio hace un gran aporte a la investigación, ya que el docente motiva a sus estudiantes utilizando diversos espacios que puedan ser una herramienta eficaz para que el aprendizaje, también para que los niños se diviertan y conozcan las clases transversales ya que esta es trabajada para la integración de saberes y conocimientos a favor de los estudiantes, a través de esto ellos se motivaran a aprender cada día más.

Con este estudio se llegó a la conclusión de que cada día es un proceso de formación diferente, hay que innovar, con la finalidad que los educandos se sientan satisfechos de aprender, que puedan enriquecerse de los aprendizajes que los docentes son capaces de incorporar en su día a día, para así resaltar lo valioso que es la lúdica en la enseñanza de los infantes.

El proyecto “El juego como herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos del niño de preescolar de la ENSDB” realizado por García, S., Méndez, K., Blanco, B. publicado en el año 2012 en la ciudad de Barranquilla. Este estudio busca resaltar las competencias comunicativas de los alumnos utilizando diversas estrategias que puedan ser implementadas fuera del contexto habitual. Estas pueden ser de gran importancia para que los educandos se sientan motivados y entusiasmados en la participación de las diferentes actividades escolares.

El presente proyecto, cumple con unos objetivos y un proceso investigativo bastante preciso para el desarrollo y aporte de la investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, se considera novedoso porque los niños aprenderán a través de juegos cotidianos como lo son los juegos que eran enseñados por los abuelos, padres y tíos, los niños de esta escuela aprenderán a contar saltado, aprenderán a escribir en la tierra aprenderán de forma lúdica y didáctica los aprendizajes pertinentes de la educación preescolar, ya que también busca implementar el juego como esa herramienta necesaria para el desarrollo de las habilidades cognitivas de los estudiantes, esta es una propuesta que brinda aportes valiosos que ayudan a sustentar y a dar viabilidad en la investigación. También cumplen con unos aportes teóricos que da firmeza de todo el estudio realizado, la cual sirve para sustentar la investigación como lo son el aprendizaje significativo de Ausubel, la cual afirma que el aprendizaje por descubrimiento se presenta de diferentes componentes como la recepción, el memorístico, entre otros que permiten afianzar el aprendizaje significativo. Por otro lado, tiene aportes de David Klahr con el Desarrollo

cognitivo, este afirma a través de su teoría que no hay edad alguna para sostener una información detallada, la cual va afianzándose de acuerdo con la edad. Por otra parte, la implementación de su metodología de investigación es muy pertinente, ya que se implementa el método cualitativo, la cual ayuda a ser más flexible con los individuos y se trata más que todo del proceso de observación. Esta propuesta de investigación dio seguridad para el desarrollo de la investigación, ya que se tomaron aportes significativos que permitieron afianzar este estudio.

Las investigaciones anteriormente mencionadas ofrecen perspectivas positivas que dan horizonte a lo que se dará en este estudio, ya que, se puede reconocer el gran valor que tiene el juego dentro de las escuelas, contextualizando al juego como un eje principal para que los niños fortalezcan y aprendan de diversas formas, y que no sea identificado solo como esa esencia de juego y diversión.

Por otra parte, la investigación anteriormente mencionada ratifica que el juego no se considera solo como una distracción, sino que es una herramienta que sirve para fomentar el aprendizaje. Sin embargo, esta ayuda al pensamiento, al aprendizaje y al contexto. Se puede concluir esta primera parte, afirmando que los objetivos propuestos en las siguientes investigaciones fueron alcanzados, por consiguiente, buscaban implementar diversas estrategias pedagógicas que fuesen pertinentes en el desarrollo de los conocimientos y habilidades de los educandos.

Sin embargo, es pertinente identificar diversos campos que permiten resaltar el juego como una herramienta fundamental en el aprendizaje, a través de un artículo destacado por la UNICEF (2018) la cual afirma que el “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y

competencias esenciales”. (p.7). Se puede decir que el infante, es ese ser capaz de captar, construir, diseñar e idear a través de las competencias que van fortaleciendo en las etapas de su desarrollo.

Por otro lado, encontramos a Ruíz, M. (2017) afirma que:

El hecho de centrarnos en el juego se debe a que, a pesar de que tradicionalmente se ha utilizado el juego como un simple elemento con el que entretener a los niños, nosotros lo consideramos una pieza fundamental para el desarrollo integral de los más pequeños que debería utilizarse en el aula como una herramienta imprescindible para el desarrollo y el aprendizaje de todos los alumnos y, sobre todo cuando nos referimos a los alumnos de Educación Infantil (p.4).

A través de esta investigación, consideran importante la parte formativa del infante, el cual este busca generar herramientas que puedan contribuir en el aprendizaje de forma fácil y precisa. Por este motivo, el juego tiene un papel elemental en la etapa de los infantes que los ayuda a desenvolverse autónomamente en la sociedad.

A través de este estudio se busca Identificar el significado que le brindan a las estrategias didácticas que implementan las docentes, a la lúdica como esa estrategia fortalecedora de conocimiento que tiene la posibilidad de mejorar la educación. También es importante analizar las estrategias didácticas que implementan al momento de ejecutar sus planeaciones con el fin de integrar el juego como una estrategia didáctica en sus actividades académicas, de tal manera que sepa la utilización de las herramientas necesarias para su realización.

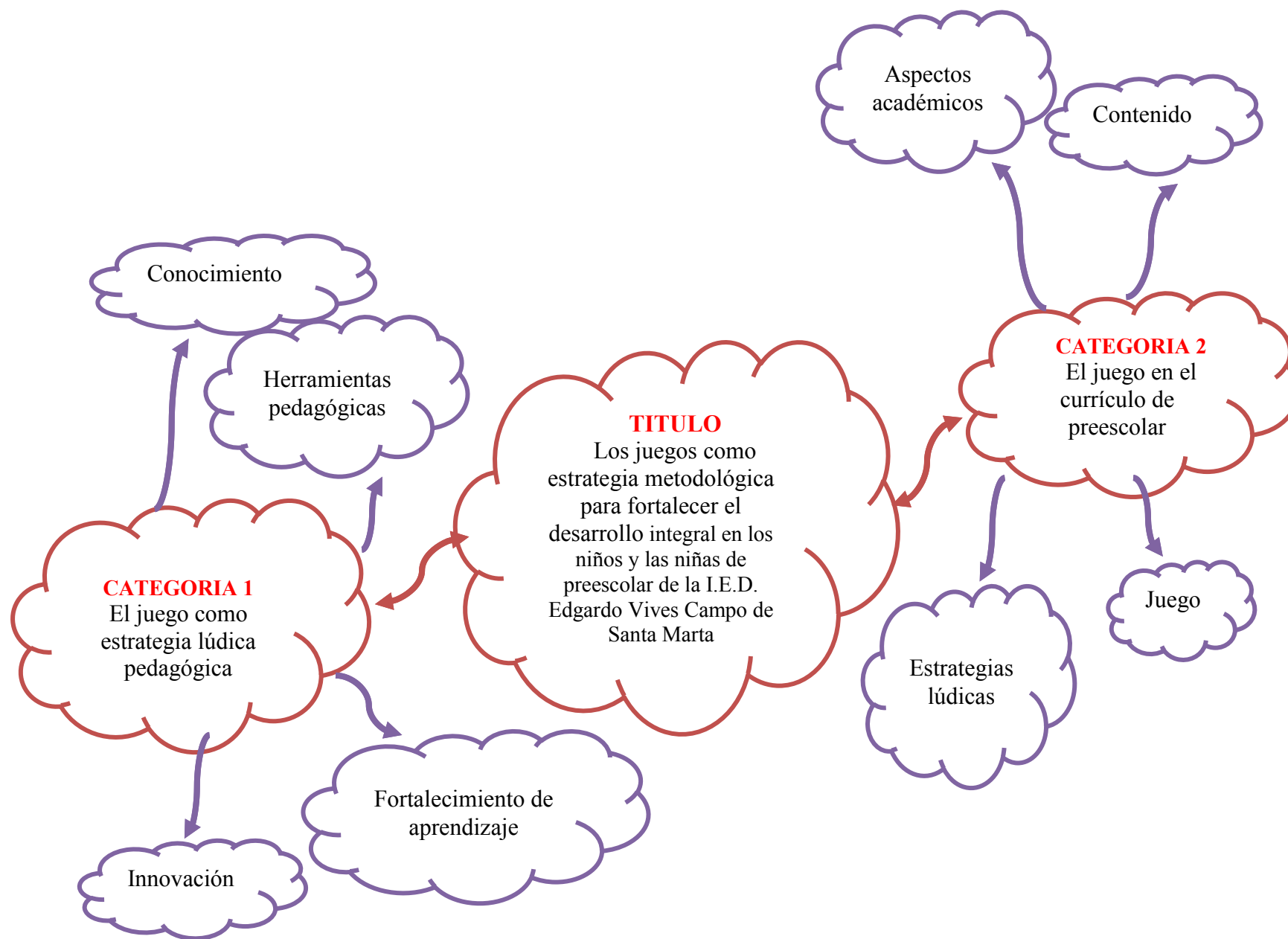
En estos estudios se puede reconocer que, si existe esa preocupación por el rescate de los juegos, ya que pueden ser efectuados por partes de las actividades escolares, en donde los niños pueden aprender a través de los juegos, y así convertirlos en grandes personas investigativas, que puedan dar paso a la construcción de una nueva generación. Por tal razón, el proyecto de investigación “El juego como estrategia

didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” tiene como propósito dar a conocer un proceso del cual se ejecutó y realizó con el fin de dar cumplimiento a unos objetivos planeados con anterioridad en la investigación.

2.1. MARCO TEÓRICO:

Teniendo en cuenta la investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”. Que tiene como propósito analizar e indagar como el juego puede ser una estrategia de enseñanza y aprendizaje para los estudiantes. Por lo cual se trabajó bajo la guía de una bases teóricas y conceptos con los que fueron posibles argumentar cada una de las variables analizadas. A continuación, en el siguiente esquema se muestra esas bases teóricas que le dieron argumento a nuestro proyecto.

Categorías de la investigación



Grafica 1. Categorías de la investigación, Fuente: adaptado de A, Gómez (2020). Elaboración propia.

2.1.1 Primera Categoría: *El juego como estrategia lúdica pedagógica*

El juego en el aula de clases debe ser un componente único, lúdico el cual puede servir como pauta para enseñar a los infantes, es por eso por lo que Quicios, B (2017) menciona que “Jugar les ofrecerá a los niños miles de posibilidades para lograr su desarrollo como investigar, crear, divertirse, descubrir, fantasear o ilusionarse”. (p.1). afirmando lo anterior, se resalta que esta actividad contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños, de tal manera que su motivación a dar las clases sea distinta donde se presente una actitud motivadora y emocionante al momento de impartir las actividades académicas.

Es importante resaltar las estrategias que se implementan, puesto que siempre debe tener amplia relación con el tema a tratar, que sea como el hilo conductor de la clase, de tal manera que el infante los adquiera de la forma adecuada y así poder concluir en un conocimiento propicio para su edad.

Morrison, (2005), citado en Cortes, A y García, G. (2017). Nos dice que “hacer buen uso de las herramientas pedagógicas, se debe planear la clase de una manera consiente, pensando siempre que sea innovadora, comprometida y buscando que estimule y desarrolle las habilidades del estudiante” (p.6). La motivación de aprender es indispensable para el docente, puesto que cada día se crea un reto con la finalidad de sentirse satisfecho de su labor. También nos afirma que “fortalecer aprendizajes significativos permite al estudiante la interacción del objeto con su saber” (p.6). Ya que es de vital importancia conocer

lo que el educando conoce, apreciar sus saberes para ser fortalecidos creando un solo aprendizaje entre docente y estudiante.

Por otro lado, tenemos a Parra, 2003 en grupo de trabajo QEDATÉ, (2012). El cual nos dice que “se entiende como estrategias, esas distintas actividades que guían un objetivo alcanzar de parte del estudiante, por la cual no es necesario que haya reglas exactas, si no que puedan ser deliberas”. (p.27). Teniendo en cuenta lo que el autor dice, las estrategias ayudan analizar, pensar y reflexionar sobre técnicas que faciliten la adquisición de nuevos conocimientos. Por consiguiente, las estrategias permiten a los docentes trabajar con los conocimientos previos de sus estudiantes para así lograr un mejor entendimiento de nuevas temáticas y al mismo tiempo se va trabajando para que los aprendices vayan reforzando sus distintas habilidades, ya sean motrices, comunicativas, sociales etc.

Para impartir actividades escolares en el aula, es importante resaltar lo que el juego puede hacer en el proceso académico de los estudiantes, por esta razón tenemos a Vivas, E. Guevara, M. (2003), el cual nos menciona que, “el juego ayuda a comprender, penetrar y captar el mundo circundante, a formar sentimientos y a reafirmar prerrogativas y respeto, utilizando para ello un lenguaje propio” (p.1). Vemos que a través de su aporte, el juego puede ayudar a fortalecer aspectos relevantes del estudiante, no solo la parte académica, si no también ese componente que lo forma para desenvolverse en la sociedad como comunicarse e interactuar con los demás, el juego es muy fundamental en la educación de los niños, por esta razón debe ser implementado en las clases para que se vea el desarrollo equilibrado de lo académico y formativo.

Sin embargo, el juego como estrategia didáctica contribuye al perfeccionamiento tanto físico como social de los individuos, promueve el desarrollo motor e intelectual, aporta a aspectos importantes como la concentración y memoria. en fin, brinda apoyo para adecuarse y desenvolverse en la sociedad sin dificultad.

Un aporte esencial y valioso que nos brinda Froebel citado en Vivas, E. Guevara, M. (2003), el cual se considera que el juego debe y tiene que estar incorporado en la vida del ser humano a como dé lugar, porque es quien ayuda y permite que el ser humano funcione y se muestre tal y como es, por esta razón él nos menciona que:

El valor didáctico del juego ha sido estudiado por muchos autores, pero Froebel fue el primero en reconocer su valor educativo y en incorporarlo a la pedagogía. Según este autor, el juego es, a un mismo tiempo, modelo y reproducción de la vida y debe ser parte esencial de toda educación, por constituir para el niño una función natural.

Es muy enriquecedor ver como mencionan al juego y como lo exaltan, las capacidades que este puede dar en la educación, donde en ocasiones no es considerado pertinente como un factor que educa, sino que distrae y desordena una clase, pero analizando muy bien la situación, este factor es la esencia de la educación preescolar, para que los estudiantes aprendan de forma práctica y segura.

Hoy en día el juego no es lo más esencial y pertinente en la educación, consideran importante las matemáticas, la escritura, la geografía, pero en sí, aprender todas estas clases de forma catedrática no es lo adecuado, por este motivo se ve el bajo rendimiento académico o el poco interés de los niños por participar o interactuar entre sí, por esta razón, el juego aporta cambios

significativos a la educación. Este es la herramienta valiosa e importante para que los estudiantes se motiven, se inspiren en aprender y conocer su entorno.

Para corroborar nuestra apreciación tenemos a Ríos, M (2013), el cual comenta que, “el juego es una actividad cada día más menospreciada en el término educativo dentro del sistema escolar y social. Se le ha categorizado como aquella acción de descanso o sin importancia que los niños ejercitan para su entretenimiento y diversión”. (p.2).

Se puede decir que al estimular al niño con estrategias lúdicas como lo es el juego, le permite que su cuerpo funcione adecuadamente, el juego, permite espolear esas fibras nerviosas que le ayuda a evolucionar y desarrollar un sistema nervioso pertinente, por esta razón, el juego es el encargado de que el infante tenga un excelente crecimiento del cerebro y posterior a ese que tenga concordancia con el progreso del ser.

Para el desarrollo de las habilidades del ser humano es pertinente considerar que el juego brinda y da esa confianza y forma de conocer el entorno y al individuo, ya que a través de las estrategias didácticas como el juego en las clase, permite que el cuerpo del infante funcione adecuadamente, que sus sentidos compaginen con el proceso de desenvolviendo, así de esta manera permita que de fuerza, control muscular, equilibrio y confianza al momento de interactuar con un juego donde se identifiquen aspectos fundamentales en el ser.

Es pertinente resaltar en el ámbito social que el juego es la parte equilibrada donde el infante se encuentra consigo mismo, con los demás y con el contexto. Por tal motivo, tenemos a Saracho (1998) citado en Ríos, M (2013), el cual nos

dice que “a través de juego, el niño aprende a cooperar, ayudarse, compartir y solucionar problemas sociales. Lo que les obliga a pensar, a considerar los puntos de vista de los demás, hacer juicios morales, desarrollar habilidades sociales y adquirir conceptos” (p.8). Como ven, este autor resalta mucho la funcionalidad que tiene este término como implementación de las estrategias que los docentes deben impartir en sus clases, donde se saca provecho de su participación y valiosa necesidad en la educación.

Es de vital importancia identificar ese valioso sentido que le brinda el juego a las estrategias de los docentes, ya que le permite centrar la atención en la transformación que tiene el juego para ocasionar una simulación, por comprender dentro de los diversos juegos unos que sean pertinente para la enseñanza de números, letras, entre otras categorías. Es importante que el docente sepa escoger esa estrategia lúdica, con el fin de sacar provecho a su actividad, intentando reconocer los factores que en ocasiones son muy recurrente en los estudiantes, esas fallencias que van teniendo y a través de la estrategia didácticas del juego lo pueden superar, logrando así una mejor educación y reconocimiento propio de conceptos básicos.

2.1.2 Segunda categoría: *El juego en el currículo de preescolar*

En esta segunda categoría se encuentran aportes significativos que describen el juego en el currículo de preescolar como la base fundamental para el aprendizaje de los infantes. Sin embargo, se considera que el currículo son aquellos recursos o contenidos que establecen las enseñanzas que se deben transportar a los educandos de forma práctica y lúdica.

Es importante tener en cuenta lo que Bodrova, E, Leong, D. (2011) mencionan “el juego, es un ambiente para el esparcimiento o motivación en la recreación, como una forma para mejorar la instrucción en materias básicas de la educación preescolar” (p.1). Todo esto basado en la formación lúdica que se debe impartir a los educandos, con la finalidad que sus clases sean propicias y adecuadas para los niños de preescolar. Por otro lado, tenemos que lo más relevante de la educación preescolar es buscar resaltar y tener un hilo conductor con el cual se pueda generar conocimientos.

Por consiguiente, Bodrova, E, Leong, D. (2011). Afirma que “estudios se han enfocado principalmente en el ámbito académico o área del desarrollo respectiva, viendo el juego como una forma de fomentar el desarrollo infantil en estos ámbitos educativos” (p.1). Se puede decir que el proceso de aprendizaje de los educandos puede ser adquirida de diversas maneras, como a través del juego, ya que sirve como herramienta fortalecedora de conocimiento y es de vital importancia en el proceso de desarrollo de los infantes.

Según Zapata (1990), citado de Montero, M., Alvarado, M., y De los Ángeles, M. (2001) dice que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.6). Afirmando lo dicho anteriormente, el juego puede incluirse como una estrategia que pueda fortalecer el aprendizaje de los estudiantes, la identificación de habilidades motrices que poseen cada niño y que no se encuentran bien destacadas, utilización del fortalecimiento de identidad para que sean cada vez más eficientes.

En la actualidad, se vivencia que el juego es involucrado en el currículo del preescolar, ya que este indica y conduce al aprendizaje de los educandos, en este siglo XXI, se resalta el currículo dividido en varios ámbitos o categorías, con la finalidad de enriquecer los aprendizajes más específicos que están vinculados en los infantes, de tal manera que se cambie lo tradicional y lo más repetido con reciprocidad, organizándose por competencias con énfasis en el enfoque pedagógico del área de preescolar.

Afirmando lo anteriormente mencionado se tiene a Martínez, V., Pérez, A. y Lacayo, B. (2010), el cual nos comentan en el siguiente párrafo que:

Con un enfoque basado en la persona humana, parte de la concepción de la niña y el niño como seres activos desde su nacimiento, sujetos de cambio, protagonistas sensibles, creativos, competentes, capaces de aprender, de comunicarse, relacionarse con las demás personas, que permita la construcción del ser social de manera continua, integral y articulada en los diferentes espacios donde se relaciona, tomando en cuenta la metodología del juego como elemento integrador en todas las actividades que se realizan, en educación inicial ya que es el medio mágico para que la niña y el niño, explore el entorno, exprese sus sentimientos y emociones del mundo que lo rodea (p.18).

Tomando como base la información anterior, estos autores tienen gran razón en brindar este aporte, puesto que los niños para aprender y para captar su aprendizaje es necesario que explore, que conozca su entorno, que comuniquen, que sean creativos y que puedan sobre todo formar su propio conocimiento de acuerdo con lo que les rodea, pero sobre todo el ente facilitador de todo esto es el juego, este complementa y se involucra en las dimensiones que hacen parte del currículo del preescolar. Por este motivo todo tiene concordancia y eficiencia al momento de implementarlo en las actividades académica como esa herramienta didáctica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los educandos.

Por otro lado, al momento de incluir el juego en el currículo de preescolar, se está brindando una herramienta fundamental a los docentes, ya que a través de esta pueden diseñar e impartir sus clases, por ejemplo, una cartilla didáctica que describa estrategias propicias para el aprendizaje es valiosos, con esta pauta se puede realizar las clases de forma práctica, lúdica y dinámica. Sin embargo, el docente siempre debe ser el líder de la actividad, debe ser el encargado de encaminar estos juegos a algo académico, no dejando solo en la libertad que los niños jueguen, porque no se estaría trabajando de una forma pertinente. Para afirmar nuestra apreciación tenemos a Quicios, B (2017), el cual nos menciona

Que la posición del profesor ha de ser discreta, observadora y actuar como conductor del juego. Para ello debe crear un clima relajado y permisivo donde el niño pueda expresarse respetando las normas y el profesor debe aceptar los errores que los niños cometen como algo normal dentro del proceso de su desarrollo. Por lo tanto, el material que se utilice será el “pretexto” por el que se dará el juego. Estos deben de tener unas características tales que favorezcan el pensamiento divergente y la creatividad. (p.2).

Se puede decir que, el juego en este proceso de enseñanza en los educandos debe hacerse de una manera adecuada y pertinente, porque este permite que los infantes tengan potencialidades, resalten habilidades, y de esta manera se pueda sacar una percepción cualitativa. Sin embargo, al involucrar este aporte en el currículo permitirá analizar diversas capacidades de enriquecer en los infantes, sumas, lecturas, conteo, entre otros conocimientos que son importantes en la educación.

Según López, F. (2011), menciona que “El juego en la etapa preescolar no solo es entretenimiento, sino también un medio por el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos y significativos en las relaciones que establece con otras personas y con su entorno espacio-temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general, en la estructuración de su pensamiento(p.5.).

Es importante que, al momento de diseñar el currículo de preescolar, tengan en cuenta factores como habilidades, estrategias, metodologías y sobre todo el juego que permitirá involucrar y relacionar estos aportes en la educación preescolar.

Es de vital importancia que al momento de impartir conceptos no solamente se hagan a través de los intereses de los niños, también el docente debe involucrar lo que es capaz de enseñar, porque en sus clases debe involucrar el juego como la metodología de trabajo, sin embargo, es valiosos que relaciones actividades lúdicas que sean las pertinentes y las adecuadas para que tenga coherencia y pueda sacar provecho de esta.

Por otro lado, el juego en el currículo de preescolar se considera insustituible, ya que resalta las potencialidades de los infantes, también, debe ser involucrado porque, este permite que los niños exploren, relacionen, construyan, intercambien y potencialicen habilidades. Por esta razón, López, F. (2011), nos dice que el juego “actúa como mediador entre su impotencia y la omnipotencia del adulto o entre sus deseos y las imitaciones que le impone la realidad” (p.9-10). Por este motivo, es necesario que el preescolar se oriente sobre lo cotidiano, sobre como el juego enmarca y direcciona las actividades, claro está sin desorientar el sentido de lo que se está buscando, más que todo cumplir los propósitos de la educación.

El juego en el plan del currículo del preescolar se basa en la funcionalidad que tiene esta de direccionar y organizar los procedimientos que ayudan a promover y dar sentido al ser humano, de tal manera que se vivencie las experiencias y adquisición de aprendizajes, con la finalidad de que cada individuo desarrolle una jornada clara y armónica en la comunidad educativa.

Sin embargo, el preescolar se basa de proteger y promover la evolución del niño, en donde se transforme la actividad habilidades de pensamiento y de formación en base a resaltar la personalidad de cada individuo. Por tal motivo, es importante que los directores de los diversos preescolares involucren en sus instituciones educativas los juegos en el currículo, como esas estrategias didácticas que pueden impartir los docentes a sus estudiantes, con el fin de reconocer las habilidades motoras y motrices de los educandos y así promover una enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de forma práctica y divertida.

2.1. MARCO CONCEPTUAL

Para el desarrollo del proyecto de investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, es pertinente reconocer conceptos o palabras que permitan comprender adecuadamente el objeto de estudio del cual se está efectuando y hacen parte de las categorías de análisis, de tal manera que se puede evidenciar la concordancia que hay con ellos y la investigación.

Por esta razón se toma inicialmente el **currículo**, la cual es el componente donde se desglosan las actividades académicas y formativas de los estudiantes, por esta razón, Rodino, A. (2014), nos menciona que

El currículo es más que una colección de actividades disfrutables. Currículo es una idea compleja que contiene muchos componentes como objetivos, contenidos, pedagogía, o prácticas de instrucción. El currículo está influenciado por muchos factores, incluyendo los valores de la sociedad, estándares de contenido, sistemas de rendición de cuentas, hallazgos de investigación, la cultura, el lenguaje y las expectativas de la comunidad y las características individuales de los niños (p.4).

A través de este nos basaremos para diseñar las estrategias adecuadas y propicias para los estudiantes, este nos servirá de base para saber de qué manera se involucran estos campos en las estrategias adecuadas para impartir las clases. Sin embargo, el currículo busca enriquecer las falencias que se ven reflejadas en la etapa inicial de los educandos, con la finalidad de superar las dificultades persistentes y que con ayudas de elementos didácticos o herramientas puedan superarse.

Por consiguiente, el currículo brinda un apoyo, un seguimiento, una finalidad para la realización de las actividades, también ayuda a equilibrar la parte formativa y conceptual de los educandos. Por esta razón Rodino, A. (2014), nos afirma lo anteriormente mencionado, “El currículo permite buscar un equilibrio entre diferentes expectativas y necesidades en cuanto al desarrollo en la primera infancia”. (p.6).

El currículo se puede identificar de diversos aspectos por ejemplo de forma directa o didáctica, la cual consiste en reconocer los aprendizajes a través de estímulos, acciones de forma repetitivas, de las cuales brindan el mismo aprendizaje. Buscando así que el estudiante construya sus aprendizajes a través de las experiencias vividas, sin embargo, todo esto se deriva de la teoría del constructivismo.

Por otro lado, se busca también que haya en currículo de socialización, donde la aplicación de la situación no sea tan exacta, si no que brinda la libertad para que el infante explore a través de juego libre, donde pueda también conocer, identificar y formar saberes a través de su experiencia y habilidad. Para confirmar

o dicho tenemos un aporte de María Montessori, citado Rodino, A. (2014), el cual es identificado como “método Montessori, que aplica la idea de que los niños dirijan su propio aprendizaje apoyándose en una gran variedad de materiales diseñados para estimular su interés y auto-dirigir su actividad y con un involucramiento mínimo del docente”. (p.8).

El currículo de preescolar debe basarse exactamente en la edad del infante, en la etapa de su desarrollo, con el fin de poder partir desde ese momento para la implementación de estrategias. Por esta razón citamos a Rodino, A. (2014), y nos menciona que,

“Los programas educativos para los niños muy pequeños (menores de 5 años) deben trabajar predominantemente de una manera centrada en el niño y su desarrollo, mientras los programas para niños mayores (entre 5 y 6 años) pueden introducir materias académicas en un currículo más planificado y dirigido por el maestro sin que esto tenga consecuencias socioemocionales negativas. El énfasis posterior en las destrezas académicas —después de haberse aplicado un enfoque de desarrollo centrado en promover competencias socioemocionales— podría proporcionar un apoyo aún mejor para la transición a la escuela primaria”. (p.10).

Se puede decir que es de vital importancia, crear estrategias didácticas que puedan propiciar una adecuada enseñanza en los educandos, con la finalidad que pueda aprender la escénica inicial del ser humano como escribir, leer, saber conceptos de la cual se puede hacer a traves de juegos, con el fin de estimular los aprendizajes y sacar provecho en el fortalecimiento de las etapas.

Según García, P. (2005) “El **juego** es una actividad espontánea y desinteresada que exige unas reglas que cumplir u obstáculo deliberadamente puesto que vencer. El juego tiene por función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad les sitúa a sus propios ojos y a los de los demás” (p.15)

Afirmando lo anterior se puede decir que el estudiante aprende de forma lúdica, donde le sea implementado estrategias propicias para su formación. Por otro lado, se menciona que el **juego** es considerado como un ejercicio complementario para la enseñanza de los educandos. Este sirve para mantener y renovar los conocimientos y destrezas, la cual posibilita perfeccionarlos a través de estrategias didácticas, en donde se puede aprender de una forma más activa y dinámica. Pacheco, (2005, p.8).

Sin embargo, la educación preescolar, es conocida como la parte creativa que hay en la educación, ya que los niños por su corta edad se le enseña de maneras distintas donde sea necesario disfrazarse, jugar, cantar con la finalidad que identifiquen los aprendizajes que el docente le está brindando. Ellos aprenden de forma lúdica, no son capaces de aprender de forma catedrática con el tablero y copiar, hay que motivarlos e interactuar con ellos constantemente.

Al involucrar el juego, es necesario diseñar **estrategias** que puedan ser técnicas propicias para el aprendizaje, de tal manera que sea lúdica, dinámica, donde se resalta un conocimiento de acuerdo con las temáticas planteadas por el estudiante. Chandler (2003), tomado de Contreras, E. (2013), afirma que “la **estrategia** es la determinación de las metas y objetivos de una empresa a largo plazo, las acciones a emprender y la asignación de recursos necesarios para el logro de dichas metas” (p.11). Puesto que, en materia educativa, el elemento principal del alumnado, sobre él cual en este proceso está dirigido y por lo que es importante brindarle, son las estrategias y herramientas necesarias y apropiadas para que paso a paso se vayan obteniendo los conocimientos propicios y de gran importancia para el educando. Por esta razón se afirma a través de Bolaño y

Molina, (1990), “que el docente debe lograr motivar a los infantes, con el fin que ellos sean los encargados de responder por su aprendizaje”. (p.6.).

En la actualidad se ha evidenciado que al diseñar el currículo de preescolar es importante involucrar al **juego como una estrategia didáctica** de trabajo, con el fin de reconocer los aportes que este tiene para brindar en la enseñanza de los educandos. Por este, motivo el juego es la herramienta principal para motivar y educar a los infantes de la sociedad, puesto que se han involucrados diferentes métodos tecnológicos que consideran “importantes” para su enseñanza, pero en lo que hace es que el niño se aferre a aparatos tecnológicos y no explore, no salga y conozca su espacio donde también puede aprender y de forma más lúdica y práctica.

Para afirmar lo dicho anteriormente tenemos a Martínez, V., Pérez, A. y Lacayo, B. (2010), el cual nos dice que,

La educación actual del nuevo currículo es coincidente con la preocupación de este tema sobre los juegos, considerando que es oportuno incidir con las maestras para cumplir, con la intención educativa que se persigue en la educación inicial que es retomar la metodología del juego como elemento integrador (p.14).

Sin embargo, existen diversos juegos que se involucran en el currículo como juego de roles, juegos de imitación, juegos psicológicos, juegos de pensar, entre otros, de los cuales son interesantes que se involucren en la enseñanza de los aprendizajes.

Por ende, el juego de roles ayuda a que los infantes entiendan lo que las demás personas o compañeros piensan, esta estrategia fortalece las habilidades y actitudes del ser, la parte formativa, también puede ayudarlo a comprender y dar solución de dificultades presentadas. Según Gonzales, C., Solovieva, Y. y

Quintanar, L. (2014), afirma que, “Si en la edad preescolar no se desarrollan las neoformaciones: simbólica, voluntaria, reflexiva, comunicativa desplegada y la imaginación, se podrían predecir dificultades en la edad escolar”. (p.19).

De acuerdo con lo anterior se puede decir que el preescolar es la etapa del ser humano y debe brindarse de la manera más adecuada para no tener dificultades en el proceso de aprendizaje, es por eso por lo que los docentes son los encargados de impartir estrategias didácticas nuevas para el desarrollo adecuado de la etapa preescolar.

Solovieva y Quintanar (2012) nos dicen que, “al final de la edad preescolar cada niño debe tener su experiencia propia de las acciones con signos y símbolos (acciones simbólicas) y en el juego se puede brindar esta opción”. (p.19). A través de las estrategias didácticas se superarán las falencias que puedan que tengan los educandos en su proceso de enseñanza, el juego será la herramienta perfecta, ya que a los niños a esa edad lo que más les gusta es el juego, y aprender jugando es una píldora para el aprendizaje de tal manera este le ayude a comprender textos, dibujos, números, cantidades de las cuales hacen parte y son la esencia de los programas curriculares del nivel de preescolar.

2.2. MARCO LEGAL:

Para avalar esta investigación, es necesario identificar aspectos legales, que ayuden a sustentar asertivamente el proceso de estudio, con el fin de tener bases fundamentales en el desarrollo de la investigación, por eso se diseña el marco legal. Teniendo en cuenta todos los aspectos nombrados en el proyecto “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las

niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” tiene la posibilidad de ejecutar todas aquellas normatividades, para hacer cumplir las leyes con base a los aspectos legales que sean vigentes en la actualidad. Sin embargo, se nombras algunas que pueden dar firmeza y seguridad a la sociedad.

El título II, De la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar ART. 5º— dice que: “La recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.” (Ley 181 de 1995 p.2).

Según lo mencionado anteriormente, se vivencias las competencias, habilidades y destrezas que posee cada individuo, dando a conocer la libre expresión que se desarrolla en diferentes contextos, de tal manera que brinde la posibilidad de que el individuo se desenvuelva fácilmente.

Seguidamente encontramos, el Decreto 2247 del 11 de septiembre de 1997, “Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el

educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar”
(M.E.N. 1997, p.3).

Es importante conocer que el juego ocupa un constante cambio en una sociedad, fortaleciendo vínculos y relaciones en diferentes contextos como sociales, culturales, históricos, familiares, entre otros. Cuando los niños van creciendo, los conocimientos de ellos pasan a ser muy importantes haciendo que los cambios adquiridos sean más creativos, analíticos y dinamismo.

Continuamente encontramos a la UNICEF en donde la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) (2014) afirma que,

“el juego y la recreación son esenciales para la salud y el bienestar del niño y promueven el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la confianza en sí mismo y en la propia capacidad, así como la fuerza y las aptitudes físicas, sociales, cognitivas y emocionales. El juego y la recreación contribuyen a todos los aspectos del aprendizaje; son una forma de participar en la vida cotidiana y tienen un valor intrínseco para los niños, por el disfrute y el placer que causan. Las investigaciones demuestran que el juego es también un elemento central del impulso espontáneo hacia el desarrollo y desempeña un papel importante. en el desarrollo del cerebro, especialmente en la primera infancia. El juego y la recreación promueven la capacidad de los niños de negociar, restablecer su equilibrio emocional, resolver conflictos y adoptar decisiones. A través de ellos, los niños aprenden en la práctica, exploran y perciben el mundo que los rodea, experimentan con nuevas ideas, papeles y experiencias y, de esta forma, aprenden a entender y construir su posición social en el mundo”. (p.331)
La importancia del juego en la educación y formación de los infantes se

caracterizan como uno mismo, ya que el juego brinda aportes necesariamente valiosos para que el infante pueda producir, en conocimientos, emocional y físicamente, porque al implementar el juego como medio de aprendizaje, este va a producir un equilibrio en su cerebro, promueve y contribuye capacidades.

2.1. MARCO SOCIAL

En el presente proyecto se observa un marco de aspecto social el cual brinda un esquema general de cómo es la educación a nivel general en la ciudad, también características importantes de la institución educativa seleccionada para



Figura 1. Escudo de I.E.D. Edgardo Vives Campo. Fuente Anónimo (2014).

dicha investigación. En la ciudad de Santa Marta existen diversas instituciones educativas de entidad pública y privada, que se caracterizan por ser de clase social alta, o de escasos recursos. Se puede reconocer que, en las entidades privadas, los estudiantes son más

encaminados a su nivel social, a como se deben desenvolver en la sociedad. Sin embargo, en la I.E.D. Edgardo Vives Campo se atiende población de estrato socioeconómico 1,2 y 3, vienen de diversos barrios de la ciudad, se atiende una minoría de población indígena. Es una institución educativa que se encuentra ubicada en la carrera 25 a no. 16-41, Magdalena, Santa Marta, cerca de una de las vías principales de la ciudad, La Libertador.

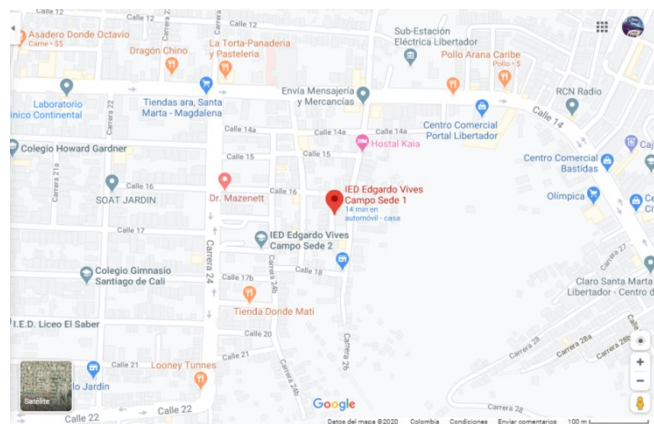


Figura 2 Localización geográfica. Fuente Google Maps.

En aspectos sociales esta institución busca fortalecer el desarrollo de sus “conocimientos, habilidades y destrezas mediante la investigación de los diferentes campos del saber, y a su vez en la formación de principios básicos como el respeto, la tolerancia, la solidaridad, la libertad, la equidad y la justicia”. Manual de convivencia (2019. p.1).

Sin embargo, en su alrededor se fomenta en ocasiones discusiones entre vecinos, colocando en incertidumbres a la población de la institución, ya que este está encargado de proteger a los educandos mientras están dentro y por los alrededores de ella.

Esta escuela también cuenta con aspectos culturales donde los estudiantes tienen un compromiso con la comunidad educativa, ya que ellos desarrollan sus prácticas de aprendizajes en las entidades como La Quinta de San Pedro Alejandrino, La Casa De La Aduana y Museo del Oro y La Biblioteca del Banco de la República entre otros. Lo cual ha generado reconocimientos múltiples en este campo. Por otro lado, se resalta que es una institución donde las familias de los estudiantes son de ingresos medios y bajo, destacando así que la educación se enfoca a utilizar objetos de reciclaje, la cual permite orientar la educación en base a los procesos de cuidado del medio ambiental, además de fomentar la creatividad de nuestros estudiantes.

En base a la infraestructura, económicamente se promueve el cuidado de los bienes escolares como los útiles, muebles y útiles del colegio, como pupitres, servicio de baños, biblioteca, laboratorios, implementos deportivos, cafeterías, paredes, instalaciones de agua, gas, luz, servicios higiénicos, etc. puesto que en

caso de ser dañado o deteriorado se prima la responsabilidad de responder personal y económicamente por ellos, tanto estudiante y padre de familia.

Se destaca que esta institución posee fortalezas propias y es porque motiva al estudiante a que explore de forma autónoma su espacio, tiene la posibilidad de darse a conocer y representar la Institución en diversos campos sociales de la ciudad, también tiene la oportunidad que el estudiante explore y demuestre todas sus habilidades ante la sociedad, ya que ofrece un título de turismo y la ciudad de Santa Marta se caracteriza por tener un turismo activo. Sin embargo, posee debilidades en cuanto al sector, ya que se presentan en ocasiones rivalidades entre barrios y están de por medio los estudiantes y docentes de esta institución.



Figura 3. I.E.D. Edgardo Vives Campo. Fuente Caracol Radio. (2018, p.1).

Es una institución que se encuentra activa ante la sociedad, con el fin de aprender y fortalecer sus conocimientos, también es una escuela de calendario A con un carácter muy académico y formador. La cual posee un modelo educativo para niños – niñas y jóvenes, de forma tradicionalista, por ese impacto algunos docentes son activos en el desarrollo de sus actividades, otros son muy

catedráticos, ya que por su edad no tiene la motivación de impartir estrategias lúdicas e innovadoras.

La institución Edgardo Vives Campo, cuenta con una Misión, la cual planteada en el PEI de la Institución:

“Brinda a los estudiantes una formación inclusiva e integral basada en el respeto, tolerancia, solidaridad, libertad, equidad y disciplina. Consciente de sus deberes y derechos con autonomía y responsabilidad, para que puedan participar en el mejoramiento de su entorno social, incorporando conocimientos básicos en una lengua extranjera y de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación que contribuyan al desarrollo y mejoramiento social como herramienta fundamental para la promoción y conservación de los atractivos turísticos con que cuenta el Distrito, el Departamento, la Región y la Nación a través de los conocimientos que construyen el énfasis que brinda la institución”. (p.2).

También con una visión, la cual permite mirar más allá de lo que es, con el fin de alcanzar metas necesarias para su desarrollo.

“La Institución Educativa Distrital “Edgardo Vives Campo”, tiene como propósito que a 2017 se consolide como agente de promoción comunitaria a través de la formación de niños (as) y jóvenes con un perfil basado en la excelencia académica y el fortalecimiento de los valores que representen ante la sociedad mujeres y hombres creativos, reflexivos, emprendedores y con sentido de pertenencia que contribuyan positivamente al mejoramiento de su entorno social y cultural”. (p.2).

Se considera importante resaltar este proyecto en la institución, ya que esta promueve exaltar las habilidades de los educandos, evidenciado que sus aprendizajes sean libres, también que expresen sus destrezas a través de actividades lúdicas, didácticas, de tal manera que el docente sea el conducto para brindar ese conocimiento. El juego en el campo de Educación preescolar resalta y es primordial para la enseñanza de los infantes, por esta razón continuar promoviendo este aspecto como lo es el juego, ayuda a contribuir tanto a la institución como a este proyecto de investigación.

Esta escuela esta consideradamente apta para tener una población con estudiantes que presenten discapacidades con lesión neuromuscular, con síndrome de Down y niños autistas, también presenta diversas actividades para personas adultas en horarios diurnos con la implementación de programas a crecer, escuelas espere y colegios Cafam. Por consiguiente, es una escuela que tiene un régimen educativo de calidad y apto para su desarrollo y desenvolvimiento con los educandos.

Un aspecto importante que se evidencia en la escuela es las diversidad de etapas que posee el grado de preescolar, ya que los niños se encuentran en un proceso académico de acuerdo a su edad, llevando así el mejoramiento de la calidad educativa, es importante resaltar que los niños aprenden de acuerdo a las experiencias que dan a conocer con las relaciones que tienen con otros individuos, reconocen conceptos que son adquiridos por el desglose de palabras, frases, imágenes que ayuden a que ellos identifiquen aspectos importantes para su desarrollo.

CAPITULO III: METODOLOGÍA

3.1 METODOLOGÍA

Para poder intervenir en la investigación, es necesario realizar diversos pasos que guíen el proceso que se ha planteado con los objetivos propuestos desde el comienzo del proyecto. Todo esto debe ser claro y preciso para que puedan obtener los resultados esperados con la información necesaria a recoger.

3.1.1 Enfoque:

El enfoque que direcciona esta investigación es el cualitativo, afirmando lo dicho Blasco y Pérez (2007) citado en Ruiz, M. (2011):

La investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes (p.25).

Se puede decir que este aspecto se incluye en esta investigación, por el simple hecho de que ayude o brinde a dar solución de los objetivo propuestos, puesto que a través del enfoque cualitativo, se va analizar las estrategias didácticas que implementan los docentes con los estudiantes, observando su desenvolvimiento e implementación de estrategias propicias como el juego, también a través de este se va a estudiar la realidad cotidiana que diariamente viven los educando en sus clases, se examinara sus comportamientos, si son positivos o negativos, en la implementación de estrategias propicias para su formación. Esta investigación utiliza este enfoque para analizar y observar las diferentes estrategias que implementan los docentes en sus actividades, y si ven los juegos como una estrategia didáctica para promover el conocimiento en sus estudiantes. Por esta

razón el enfoque cualitativo, busca alcanzar la razón y la caracterización por la que se involucra el juego para el desarrollo estrategia didácticas que fortalezcan el desarrollo integral, identificando de esta manera los saberes que poseen los estudiantes al momento de adquirirlos, perfeccionándolos a través del juego, para así reconocer como es la reacción de ellos al momento de conocer temas nuevos de forma creativa, con la intención que las maestras lo hagan de manera pedagógica y lúdica. Por lo tanto, la investigación cualitativa es un conducto hacia la construcción de saberes de tal manera que se perfeccione de manera dinámica.

31.2 Tipo de investigación:

Este estudio se establece a través de un método de corte fenomenológico. La cual Soto, C. (2017), menciona sobre la teoría de Husserl, la cual dice que

“la fenomenológico es la ciencia que trata de descubrir las estructuras esenciales de la conciencia y se caracteriza por ir en búsqueda de experiencias originarias y exponerlas en su contexto. Este contexto implica considerar, por una parte, un mundo exterior que le da sentido al fenómeno; y por otra parte un mundo interior que da cuenta de cómo es percibida la experiencia como un todo, y desde la perspectiva del que la vive”. (p.3.)

Según estudios se afirma el enfoque fenomenológico, el cual se fundamenta en el estudio de las experiencias de vida de las personas desde diversos sucesos y la perspectiva o pensamiento del sujeto. Teniendo en cuenta que este enfoque asume el análisis de los aspectos más complejos de la vida humana, valorando lo cualitativo del ser que logra ser pertinente y brinda un punto partida a lo largo del proyecto.

Este tipo de investigación permitirá describir como aprenden los niños, de qué manera ellos reciben los conocimientos, como es su proceso de aprendizaje, ya que vivenciaremos las formas que el docente imparte sus clases, como hace para

que el estudiante aprenda de forma lúdica, en qué momento implementa el juego para aporte al conocimiento. Por esta razón el presente método es la herramienta a implementa en esta investigación. Siendo implementada en esta investigación como el conducto que permite relacionarnos con los individuos y el contexto educativo, a través de esa relación se analizará.

Según Soto, C. (2017), citado en la teoría de Husserl, “propone que, a través de la reflexión, se puede descubrir aquello invariable que está presente en las vivencias del ser humano (esencias). (p.1). El cual quiere decir que todo individuo es capaz de perfeccionar su pensamiento de acuerdo con las vivencias que va teniendo en su diario vivir, cada actividad, cada momento va dejando un concepto nuevo del cual puede profundizar y afianzar a traves de aportes que le brinda otro individuo.

La fenomenológica será implementada en esta investigación como el momento de experiencias que se pueden enriquecer de las acciones que va teniendo el estudiante en su vida cotidiana, de tal manera que este pueda ir construyendo su propio conocimiento a traves de la práctica. Acá nos daremos cuenta como el niño aprende a traves del juego, implementando sus conocimientos de conteo, de lectura, de conceptos básicos de la educación preescolar, la cual son perfeccionados y direccionados con las estrategias didácticas que brinda el juego. El individuo aprende de forma lúdica en la cual gracias a su experiencia en el contexto lo ayuda a perfeccionarlo. Por esta razón, nos lleva a ver el proceso de la fenomenológica como esa esencia que tiene el ser humano de conocer, indagar y explorar su contexto.

3.1.3 Alcance de investigación:

Este estudio se encaminará hacia el alcance interpretativo, ya que a través de este se puede percibir y demostrar las estrategias que implementan los docentes al momento de ofrecerle al niño conocimientos necesarios para su formación. Con este aporte se analizarán cuáles y como los docentes implementan estrategias propicias para el aprendizaje de los educandos. Con este alcance investigativo que es el interpretativo nos ayudara a interpretar porque realizan sus clases de determinada manera, se pretende también interpretar la actitud de los niños y niñas frente a la implementación de estrategias didácticas en las que está presente el juego, cómo lo asumen, lo viven, qué significado le dan.

Según Ramírez I. (sf) dice que el alcance interpretativo es:

Parte de reconocer la diferencia existente entre los fenómenos sociales y naturales, reconociendo la mayor complejidad y el carácter inacabado de los primeros, que están siempre condicionados por la participación del hombre. Engloba un conjunto de corrientes humanístico-interpretativas cuyo interés fundamental va dirigido al significado de las acciones humanas y de la vida social (p.6).

Este se identifica por interpretar las diversas acciones sociales que tiene el individuo. Con el alcance interpretativo se aplicara en esta investigación se podrá evidenciar las acciones y comportamientos que tienen los infantes al momento de realizar las actividades lúdicas, como juegos donde se desarrollen aspectos académicos y el enfoque cualitativo, se aplicara en esta investigación a través de los saberes que los educando tengan de acuerdo a las acciones que realizan o van adquirir, sin embargo estas dos ramas buscan razonar la realidad que rodea al individuo, el paradigma no ve al mundo y al ser aislados, si no como un solo ente, en donde el ser humano sea el principal eje de todo.

En este aporte se buscará interpretar y analizar como fluye el juego en el aprendizaje de los educandos, tratando así de analizar lo que sucede en la cotidianidad de las escuelas, de tal manera que se identifique como es la implementación del juego en las actividades académicas como herramienta pedagógica de los aprendizajes de los educandos. Este alcance de investigación permitirá comprender la realidad de la educación preescolar, buscando así solucionar la problemática que se presenta, en pro de implementar estrategias lúdicas dejando a un lado la parte catedrática de las escuelas. Por esta razón al momento de interpretar los resultados se podrá conocer esas estrategias pedagógicas que propicien el aprendizaje de los educandos, en busca de mejorar y cambiar la forma de enseñar y de aprender.

3.2 RECOLECCIÓN DE DATOS:

3.2.1 Población y muestra:

La población donde se desarrollará a cabo dicha investigación, es en I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, la cual cuenta con cuatro grados de transición (A,B,C y D) que se encuentran divididos en dos cursos en la jornada de mañana y dos cursos en la jornada de la tarde, para un total general de 103 estudiantes, distribuidos de la siguiente manera, 25 niños y niñas en transición A, 26 niños y niñas en transición B, 24 niños y niñas en transición C y 24 niños y niñas en transición D.

El personal docente que acompaña a esta población es: 4 maestras, 1 para cada grado de transición. De tal manera que se encuentran divididas dos en la jornada de la mañana y dos en la jornada de la tarde.

Se identificará la importancia que tienen los juegos al momento de ser adquiridos por los estudiantes, de tal manera que se conozca como ellos pueden aprender con estas actividades didácticas. Tomando como muestra a las maestras de los grados de transición y a sus estudiantes, al momento de analizar como ellos involucran al juego como un ente capaz de ejecutar una enseñanza.

Los estudiantes de esta institución del grado de transición son muy cariñosos, niños que se motivan por aprender, de diferentes estratos sociales, pero sobre todo infantes que asimilan y dan a conocer sus apreciaciones a los demás de acuerdo con sus vivencias. Son niños que estudian a través de estrategias lúdicas y didácticas, donde la docente siempre busca innovar con cuentos creativos, juegos al aire libre, juegos de mesa y demás estrategias que le permiten adquirir un conocimiento nuevo. Les gusta mucho jugar, dibujar, dialogar con sus compañeros, estar dispuestos a colaborar a su maestra, también disfrutan mucho compartir, ya sean colores o aprendizajes, si un niño no entiende mucho la actividad le orienta para poder realizar su actividad adecuadamente. Al fin y al cabo, son niños que aprenden y las maestras aprenden de su niñez.

3.2.2 Técnicas e instrumentos:

Para la implementación de esta investigación se utilizarán diferentes técnicas comprendidas dentro del enfoque cualitativo, las cuales constan cada una con un instrumento específico que permite resolver y analizar la información y poder dar respuesta a la pregunta problema, objetivo general y específico, gracias a estas técnicas se puede tener una mayor precisión entre los sujetos investigados, explorando y analizando el contexto en el que estos constantemente se encuentran. De acuerdo con lo anterior, los objetivos específicos, la cual son aquellos que

orientan la investigación, se establecen como técnica e instrumentos de investigación la observación no participante y la entrevista. Cada una de estas técnicas se diseñará para lograr un trabajo investigativo eficaz

3.2.2.1 Observación no participante

Según Mata (2002) “En la observación no participante, el investigador no participa en el funcionamiento regular del grupo, únicamente se limita a observar de forma silenciosa y desde un punto donde no estorbe, al grupo a estudiar”. (p.2). De acuerdo con lo anterior, se exalta como importante la implementación de esta técnica, ya que se puede observar si realmente se aplica los juegos como estrategia didáctica en la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, de tal manera que se desarrolle la parte integral de los infantes. La observación no participante se realiza de manera informal, para realizar esta técnica se debe tener definidas las preguntas a tratar, para que así el estudio a realizar quede mucho más completo y se obtengan mejores resultados.

Esta técnica se realiza a través de una Guía de Observación no Participante, realizada por la autora del estudio, esta consta de un objetivo el cual orienta las categorías a analizar, las cuales son tres, estrategias, interacción maestro alumno y juego, cada una de estas categorías tienen dos ítems a observar, este instrumento también contiene unas casillas de respuesta las cuales están divididas de la siguiente manera: si, no, a veces, nunca y una de descripción que le permitirá al investigador escribir otros elementos que se evidencien durante el proceso de observación, este instrumento se aplicará a las docentes y estudiantes del I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, es una técnica que

permite comprobar si realmente se implementa el juego como estrategia didáctica en las clases. **(Ver anexos 1).**

3.2.2.2 Entrevista

Según Mayer y Ouellet, 1991, Taylor y Bogdan, (1996). Citado por López. R, Pierre. J, (2011) Se trata de una situación cara a cara donde se da un dialogo intimo entre los participantes, donde se intercambia información sobre un tema determinado, aquí el investigador se relaciona con cada uno de los sujetos que son fuente de información importante en la investigación.

El rol del investigador no solo consiste en obtener respuestas si no también, poder realizar respuestas cuando sea necesario, la entrevista no es un fin en sí, sino que busca lo exterior a los dos participantes con un objetivo utilitario y que no depende del interés mutuo. Esta técnica se elaboró mediante el instrumento del cuestionario realizado por la autora de la presente investigación, la entrevista consta de un título y un objetivo con el cual fueron guiadas las preguntas a realizar, este tiene siete preguntas para la docente y seis para el niño, estas preguntas se realizaron de acuerdo con los intereses del investigador. Esta entrevista fue encaminada hacia las maestras, y estudiantes. Mediante esta técnica se podrá comprender realmente el contexto a investigar y como implementan los juegos como estrategias lúdicas para brindarle al niño los conocimientos, teniendo en cuenta la población a la cual se dirigen que son niños entre los cuatro y cinco años. **(Ver anexo 2).**

3.2.3 Etapas de la investigación

Para llevar a cabo esta investigación se necesitan unas etapas o fases donde se pueda entender de forma precisa el desarrollo las estrategias adecuadas para el aprendizaje. Por esta razón, se diseñan estas etapas donde se describe paso a paso la metodología de la investigación.

Tabla 1

Etapas de la investigación y sus características

Etapas de la investigación	Características	Instrumentos de recolección	A quien va dirigida	Fecha de ejecución y materia agendada.
Selección de la población	Se crearon unas actividades que dieran proceso a la investigación, de forma fácil y flexible con la finalidad de escoger la adecuada.	Observación no participante	Estudiante de licenciatura en educación preescolar	Agosto del 2017 - Acercamiento al contexto escolar
Lugar para investigar	Inicialmente se hace la presentación adecuada con los entes que intervendrán en la investigación, docentes y directivos de la institución.	Entrevista	Rector de la Institución Educativa Distrital Edgardo Vives Campo.	Abril del 2018 - Acercamiento al contexto escolar
Selección de docentes y grado	Principalmente se realizará acercamiento con los docentes y estudiantes de la institución seleccionada, con el fin de que conozcan el	Entrevista y observación	Docente de transición de la Institución Educativa Distrital Edgardo Vives Campo.	Septiembre del 2018 – Trabajo pedagógico del niño de 3 a 7 años

	motivo de intervención en este estudio, los aportes que estos brindaran a este estudio, también los beneficios que tendrá la escuela al implementar esta investigación en ella. Para el proceso de ejecución de la investigación, se realizará una entrevista a los docentes y se harán las respectivas observaciones no participantes en sus clases.	Entrevista	Docentes de la Institución Educativa Distrital Edgardo Vives Campo.	Marzo del 2019 – Recreación y medio ambiente
Análisis de información				
Procesamiento de la información anteriormente recolectada	Los aspectos observados y realizados en el análisis de información se tendrán en cuenta para dar cumplimiento en los objetivos, de tal manera todo esto servirá para dar aporte significativo a la cartilla educativa sobre el juego.	Observación	Estudiante de licenciatura en educación preescolar	Agosto del 2019 Recreación y medio ambiente
Actividad de recolección	Se implementará una jornada de juego tradicional con el fin de motivar a los docentes a involucrar esta lúdica en sus actividades y planeaciones.	Observación	Docentes y estudiantes de la Institución Educativa Distrital Edgardo Vives Campo.	Septiembre del 2019 - Recreación y medio ambiente

Información recolectada	Continuamente, de acuerdo con las técnicas e instrumentos implementados en el proceso de investigación, se dará un informe general con la información recolectada.	Entrevistas y observación	Estudiante de licenciatura en educación preescolar	Abril del 2020 – Proyecto de grado
-------------------------	--	---------------------------	--	------------------------------------

Fuente: adaptado de A, Gómez (2020). Elaboración propia

Tabla 2

Técnicas para implementar en cada objetivo propuesto

Técnicas para implementar en cada objetivo propuesto		
Identificar el significado que le dan los docentes de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta al juego como estrategia fortalecedora de aprendizaje, conocimiento e identidad.	Para este objetivo se pueda efectuar se utilizará la técnica de Observación no participante para recolectar la información necesaria y tener viabilidad en el objetivo propuesto.	En el análisis de la información
Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.	Para este objetivo se pueda efectuar se utilizará la técnica de la observación no participante, para recolectar la información necesaria y tener viabilidad en el objetivo propuesto.	En el análisis de la información
Desarrollar juegos que fortalezcan las habilidades integrales en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.	Para este objetivo se pueda efectuar se utilizará la técnica de entrevista, para recolectar la información necesaria y tener viabilidad en el objetivo propuesto.	Actividad de recolección
Diseñar una cartilla para las docentes que incluya el juego como estrategia	Para la ejecución de este objetivo, se tendrá en cuenta la recolección de información	Información

didáctica que fortalece el desarrollo integral en los niños y niñas del Preescolar.

adquirida en los otros objetivos analizados. También aportes secundarios de las docentes y estudiantes para mejorar los aprendizajes.

recolectada

Fuente: adaptado de A, Gómez (2020). Elaboración propia

Tabla3

Descripción de las técnicas a implementar

Descripción de las técnicas a implementar

Identificar el significado que le dan los docentes de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta al juego como estrategia fortalecedora de aprendizaje, conocimiento e identidad.

Técnica: Observación no participante

Descripción: Durante el proceso de la ejecución del objetivo, se pudo resaltar que los docentes en la semana aplicaban estrategias lúdicas que ayudara a fortalecer los conocimientos de los infantes, ellas iniciaban sus clases de una forma dinámica, aplicaban un juego que diera el inicio a la aplicación de la clase, con el fin que ellos de forma dinámica reconocieran el tema a tratar, por ejemplo, cuando dieron los insectos, la docente jugo con ellos a que fueran exploradores, ella inicialmente había colocado en diferentes partes del colegio imágenes de insectos, ellos creían que era un juego, pero en si estaban explorando y aprendiendo un tema nuevo. Por consiguiente, se analiza que los docentes fortalecen los conocimientos de los infantes con experiencias y estrategias que sean las adecuadas para aprender.

Técnica: Observación no participante

Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Descripción: En la observación no participante realizada en la Institución, se pudo evidenciar que los docentes exploran los saberes previos del estudiante antes de iniciar la clase, ya que le sirven para dar aportes a su clase, también en el proceso de exploración se vivencia un dialogo agradable logrando así interés hacia el tema a tratar.

El docente implementa para su clase técnicas didácticas como lo es juego para que los niños tengan un mejor entendimiento del tema. Por consiguiente, se evidencia que el docente tiene un buen trato con los infantes.

Desarrollar juegos que fortalezcan las habilidades integrales en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

Diseñar una cartilla para las docentes que incluya el juego como estrategia didáctica que fortalece el desarrollo integral en los niños y niñas del Preescolar.

Técnica: Entrevista

Descripción: Durante el proceso de la entrevista, inicialmente se realizó un proceso de preguntas con los niños y niñas para así conocer que sabían ellos de los juegos, de como esos juegos los ayudaban a conocer conceptos y como a traves del juego se sentían cómodos aprendiendo. Sin embargo, para la ejecución de este objetivo seguidamente, se realizó una jornada de juego lúdico, donde los estudiantes interactuaban de forma activa y dinámica de estas actividades. Los niños y niñas jugaron y aprendieron números, letras y partes del cuerpo a través de la lúdica, el juego, actividades que son beneficiarias para su desarrollo y desenvolvimiento en los diferentes contextos, los infantes se notaron alegres y emocionados con esta estrategia, sin darse cuenta de que a la vez estaban aprendiendo de forma lúdica pero sus cerebros estaban memorizando conceptos claves y precisos de acuerdo con su proceso de desarrollo. Las actividades realizadas fueron dinámicas, juegos de mesa, juegos mensuales, se implementó diversos materiales propicios para el desarrollo motriz y fino de los estudiantes.

Técnica: Observación no participante

Descripción: para la ejecución de este proceso, la cual es la creación de una cartilla didáctica, la cual es llamada “aprendo, juego y me divierto” se planeó a través de una actividad lúdica, dónde se implementaron juegos didácticos, juegos de conocimiento y juegos comunes, la cual se pudieron aportar para el desarrollo de la cartilla educativa, se trabajaron diversas actividades, tanto de escritura, como de matemáticas y proyecto, con la finalidad de implementar el juego como esa herramienta didáctica, esencial en el proceso de aprendizaje de los educandos, sus saberes fueron nuevos y fueron fortalecidos de forma activa, lo cual dejo una gran enseñanza para su vida.

Fuente: adaptado de A, Gómez (2020). Elaboración propia

3.2.4 ANALISIS DE RESULTADOS

Para el desarrollo del presente proyecto de investigación, se consideró importante seguir unas fases como discriminación y descripción del problema de investigación, la producción de los objetivos, la cimentación de los fundamentos, la identificación de la metodología y la aplicación de los instrumentos, con la finalidad de llegar a unos resultados, para así poder dar solución al problema enfocado en las categorías del juego en el currículo de preescolar y el juego como estrategia metodológica.

El primer objetivo permitió identificar el concepto y método que posee la Institución ante esta categoría, más exactamente, de qué manera ven el juego como ese componente en el currículo, a través de las didácticas de implementación en sus clases. Sin embargo, se destaca que este estudio sirvió para evidenciar lo que tiene ejecutado la escuela y lo que se vivencia en el diario vivir en las aulas de clases. Para hallar ese aspecto se aplicó la observación no participante.

El segundo objetivo tuvo como resultado analizar las estrategias didácticas que implementan los docentes al juego como esa herramienta didáctica, implementada por la estudiante de formación con las docentes de transición, donde se implementó la observación no participante para recolectar la información. Además, se motivó a implementar una jornada lúdica donde se destaque el proceso de aprendizaje de los infantes, con la finalidad de presentar una propuesta pedagógica final la cual servirá como apoyo para el desarrollo de sus clases, la cartilla *“Aprendo, juego y me divierto”*, para que esta sea implementada y aplicada

en el grado de transición de la I.E.D. Edgardo Vives Campo y los demás docentes interesados en aplicar estrategias didácticas en sus clases. Por consiguiente, todas las técnicas realizadas fueron las pertinentes para dar solución a las categorías de análisis y al último objetivo, ya que determino con mucha precisión las contribuciones del juego en desarrollo de aprendizaje de los educandos.

La investigación implementada en la I.E.D. Edgardo Vives Campo, se llevó a cabo la ejecución de las estrategias didácticas en paralelo con los objetivos diseñados para este proyecto, se estipularon las técnicas de recolección de información y sus adecuados instrumentos, observación no participante y entrevista.

Seguidamente se detallará el análisis de información recolectada.

Objetivo 1: Identificar el significado que le dan los docentes de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta al juego como estrategia fortalecedora de aprendizaje, conocimiento e identidad.

En el análisis de la identificación del significado que brindan los docentes, se inició aplicando la observación no participante, de la cual se encontró que ellos conocen la importancia de incorporar esta herramienta en sus clases académicas, pero no es implementada constantemente por falta de diversos factores tanto institucionales como de formación, sin embargo, en su currículo lo establece como aspecto que se debe trabajar diariamente para que los infantes puedan aprender de forma didáctica y fácil, donde se fomenta la creatividad, la espontaneidad, la participación activa, pero no precisamente al momento de impartir conocimientos si no en el momento del descanso. Rodríguez (2008), dice que “el juego es una pedagogía, donde se fortalece el comportamiento y los conocimientos a través del

facilitador o motivador del aprendizaje, como lo es el docente, ya que se busca que haya un puente entre el docente y el alumno” (p.8)

Es pertinente reconocer que al momento de aprender se puede hacer de formas lúdicas, no simplemente catedráticas, las docentes deben impartir estrategias didácticas que motiven a sus estudiantes aprender cada día más, sin importar las falencias que se presenten en las instituciones, ya que una de las falencias que se vivencian en este aspecto es que las docentes se basan en cumplir la parte académica, dejando a un lado la formación de los infantes, por esta razón se motiva a las docentes que involucren en sus clases el juego, con la finalidad que sea un complemento, sea impartida al momento de la motivación o del desarrollo o clausura de la temática para que el niño vea que está aprendiendo a través del juego.

Objetivo 2: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Al momento de analizar este objetivo se realizó una observación no participante, donde se observaba que las estrategias utilizadas por las docentes son muy pocas, la intención es que a través del juego los niños y niñas aprendan a reconocer aspectos básicos del preescolar. De tal manera que se puedan resaltar las habilidades y destrezas de los estudiantes. Se observó que al momento de diseñar sus planeaciones en la parte de estrategias a utilizar en sus clases, involucran el juego, como inicio de la clase, pero les hace falta conocer cómo se puede implementar, ya que, solo es aplicado como comienzo de la clase, pero no como estrategia didáctica de aprendizaje, donde ellos a través del juego pueden

lograr identificar conceptos o aportes de los infantes, ya que lo resaltan como ese momento de diversión que los niños pueden tener al momento del descanso, mas no al momento de aprender, porque al momento de desarrollo de los contenidos se ve plasmado, lo mencionan pero no lo realizan como una estrategia de aplicación de conocimiento, por esta razón no es ejecutado como debe ser. Se encontró que no existe una concordancia con lo que se estipula en el currículo del preescolar, establecen el juego como un aporte sin sentido en el proceso de enseñanza de los infantes, pero no como fuente y herramienta de aprendizaje. Sin embargo, como menciona Solovieva y Quintanar (2012) el cual dice que, “al final de la edad preescolar cada niño debe tener su experiencia propia de las acciones con signos y símbolos (acciones simbólicas) y en el juego se puede brindar esta opción” (p.19). Por esta razón, es indispensable que los docentes apliquen el juego no solo como diversión de los estudiantes, sino como aporte de estrategia didáctica que permite construir un conocimiento.

Objetivo 3: Desarrollar juegos que fortalezcan las habilidades integrales en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

En este proceso de aprendizaje se realizó inicialmente una entrevista para conocer lo que los estudiantes sabían sobre lo que era el juego, que aportes hace el juego para su vida, que juegos conocen ellos, como que juegos los enseñan a contar, que juegos los enseñan a leer, para así de esta manera impartir una jornada de juego, donde se evidenciara las respuestas brindadas por ellos. De esta manera se conocerá los saberes que los infantes adquirieron y acertaron a traves de la ejecución, la realización de las encuestas actividades lúdicas. Se

realizaron diversos juegos de mesa, didácticos implementados por la docente se vivenciaron emociones distintas en las clases, se le explicó la jornada a realizar y que su participación fuera activa al momento de realizar los juegos, se empleó el cuerpo de los infantes, la psicomotricidad, la lúdica, donde debían ensartar chaquiras, relacionar fichas, armar rompecabezas, juego del twister, entre otros.

Durante este tiempo se promovió el juego, el trabajo en equipo, los aprendizajes, se planeó una actividad conjunta con los niños y niñas de transición C y D, la cual se inició a las 2:30 de la tarde, los niños interiorización con las diversas actividades lúdicas, sin embargo, se encontró que los niños exaltaban las cantidades o palabras jugando, aprendían jugando a la vez, todos participaban simultáneamente en la actividad, cada niño tenía un juego y entre todos compartían, se consiguió como resultado que a través del juego si se puede aprender, con el juego es fácil identificar las habilidades y actitudes de los estudiantes. De esta manera dando concordancia con las respuestas dadas por los niños inicialmente.

Por esta razón se conoce un aporte significativo de Froebel, citado en Torres, C y Torres, M (2007), la cual menciona que

Los intereses de los niños deben resaltarse, puesto que buscaba que las tareas no mataran la alegría desbordante de sus años ya que no puede existir aprendizaje que valga nada si desanima o roba esa alegría. Por esta razón, pensó que el juego era la forma de preparación para la vida al sumir medios precisos para el desarrollo integral del niño. La manifestación libre y espontánea de su interior produce alegría, paz, libertad y armonía (p.23)

Este aporte refleja que, si es posible, relacionar la parte académica con la parte lúdica, ya que se evidencia los aprendizajes adquiridos a través del juego, porque

hace que los educandos sean libres, espontáneos y capaces de adquirir un conocimiento que colocaran a prueba en su diario vivir.

Objetivo 4: Diseñar una cartilla para las docentes que incluya el juego como estrategia didáctica que fortalece el desarrollo integral en los niños y niñas del Preescolar.

De acuerdo con lo observado y analizado en las entrevistas con la docente del grado transición Zamira Guzmán, y el niño Thiago Terán, se pudo conocer que los niños aprenden de forma tradicional, donde solamente se da explicación de la clase y seguidamente se empieza a realizar la actividad propuesta, por esta razón se crea una cartilla que contiene diversas estrategias didácticas que puede implementar en sus clases para que los estudiantes aprendan de forma lúdica y así resaltar en ellos las habilidades motrices con la finalidad que sea una ventaja para el fortalecimiento de los aprendizajes. Sin embargo, nos comenta que “Por falta de recursos y tiempo no son desarrollados de forma adecuada como debe ser el aprendizaje de los infantes, porque tienen que cumplir con los contenidos propuestos desde rectoría para el desarrollo de las clases, en ocasiones no son asesoradas, entre otros factores que no permiten el desarrollo de la lúdica en sus clases”. Guzmán, Z. (2019. p.1)

Se vivencia que los niños en ocasiones se aburren, no quieren ir al colegio, no hacen tareas, por la falta de implementación de estrategias que diversifiquen el aprendizaje. Ya que realizar planas y conteos es un aporte a la formación de ellos, pero constantemente no es lo pertinente.

Sin embargo, el niño manifestó que el “aprendía mas cuando jugaba, porque siempre estaba alegre, siempre estaba compartiendo y conociendo palabras y

números, que cuando está en clases normales, la seño solo los manda a copiar y copiar solamente, si aprenden, pero se aburren mucho de esta manera”. Terán, T. (2019. p.1).

Por esta razón, se implementa la cartilla “juego, aprendo y me divierto”, hizo que los niños cambiaran un poco sus emociones, reconocen fonemas y cantidades jugando, sin dejar a un lado la parte académica. Aprenden y se divierten a la vez. Además, es de gran ayuda para que los docentes realicen sus planeaciones en pro del rescate de la educación preescolar. Esta propuesta se llevó a rectoría, donde el rector manifestaba que había que exaltar la importancia que tiene el preescolar en la etapa inicial de los infantes, ser libres, alegres, aprender, pero sobre todo ser niños. Jugar y aprender hace parte del ser humano como esa capacidad y habilidad por reconocer e identificar las habilidades cognitivas y motrices que se producen a través de la exploración con el contexto. Por lo tanto, la cartilla, se seguirá implementando y alimentando, como una estrategia que ayuda y aporta a los docentes para estimular la adquisición de aprendizajes donde se fortalezcan los saberes de los educandos y así se vea reflejado en su etapa de desarrollo.

Por otro lado, los aportes pedagógicos que ofrece la implementación del juego como estrategia didáctica del aprendizaje en los niños y niñas de la I.E.D. Edgardo Vives Campo, se encontraran resaltados en el capítulo IV con cada uno de los informes de las acciones pedagógicas aplicadas en el desarrollo de la investigación. También se anexa la cartilla construida.

**CAPTULO IV: PLANEACIÓN Y ALTERNATIVAS DE SOLUCIÓN EDUCATIVA Y
PEDAGÓGICA AL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN.**

4.1 Cronograma de las acciones pedagógicas

Con base en el análisis e interpretación de los resultados analizados en el aspecto anterior, se ejecuta unas opciones de resolución de problemas abarcando el campo educativo y pedagógico. El docente debe implementar y plasmar en esta investigación algunas experiencias pedagógicas para hacer las acciones y tener presente algunos aspectos en especial, la cual deben ser entre 8 a 10 secciones, la cual son la cantidad establecida por el formato de la universidad y se priorizan estas 8 acciones, de la cual son considerablemente pedagógicas donde se mencione tiempo, tema, lugar, personas que intervendrán, objetivo, justificación y desarrollo. Seguidamente se presentará un plan de acción donde se plasmará una actividad pedagógica con algunas propuestas y estrategias didácticas a implementar, teniendo en cuenta el objeto de estudio de la investigación, puesto que dará aportes al juego como estrategia didáctica en los aprendizajes de los educandos.

Tablas 4

Acciones pedagógicas 1

Acción N° 1

Tema: Números creativos

Fecha: 14 / 09/ 2018

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases del grado de transición D

Objetivo del juego: Resaltar la dimensión Cognitiva - Lógico- matemáticas de los estudiantes, a través de estrategias lúdicas que fomenten los

reconocimientos de los números del 1 al 10.

Recursos: Imágenes de números, hojas, pinturas, manos de harina.

Logro pedagógico:

- Identificar los números del 1 al 10 a través de imágenes
- Realiza el trazo adecuado de los números siguiendo una pauta.
- Reconoce los números a través de un juego.

Descripción de la actividad

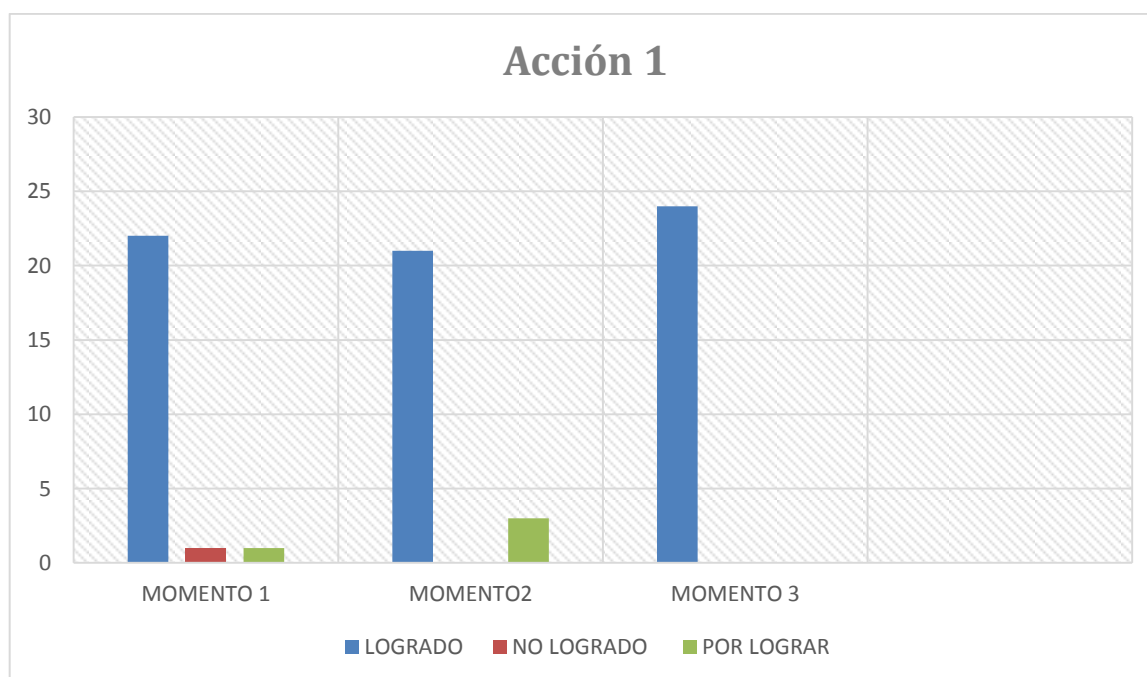
La actividad consiste en que los infantes identifiquen los números a través de imágenes que tengan parecido o relación con ellos, los niños inicialmente debían estar organizados con unas imágenes que diera pie de iniciación a la actividad.

Primer momento: Los niños observaran diversas imágenes que tengan los números, ellos deben identificar que numero representa el pato, por ejemplo, a través de él sale en dos, una imagen de silla sale el cuatro, y así sucesivamente ellos van reconociendo los números. La maestra va a realizar preguntas para dar iniciación de la actividad, ¿Qué observan acá? ¿Qué animal es? ¿A qué se parece este animal? ¿Sera que dé hay sale un numero? ¿Cuál número?, los niños motivados respondían sin duda alguna de lo que la maestra le preguntaba.

Segundo momento: Con pinturas los niños trazaran en cartulinas que están pegadas en el tablero los números indicados por la imagen o que la docente le asigne. Después la maestra los orienta a realizar el trazo correcto, para que tengan conciencia de su trazo.

Tercer momento: En este momento los niños jugaran a las adivinanzas donde

seguirán imaginando que números se parecen a los objetos que ven a su alrededor, luego de eso pasar uno por uno hacer la demostración del número que desee, para que los demás adivinemos el numero oculto. de esta manera ellos aprenderán a reconocer los números de forma creativa, implementando su imaginación.



Gráfica 2. Acción 1: Números creativos

Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

Tabla 5

Acciones pedagógicas 2

Acción N° 2

Tema: El fonema m

Fecha: 12 / 10/ 2018

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases de transición D

Objetivo: Resaltar la dimensión Comunicativa de los estudiantes, a través de imágenes y sonidos, resaltando la consonante m.

Recursos: Imágenes de animales

Logro pedagógico:

- Identificar la consonante m
- Reconozco imágenes que tengan consonante m.
- Menciono como suena la consonante acompañada de una vocal.

Descripción de la actividad

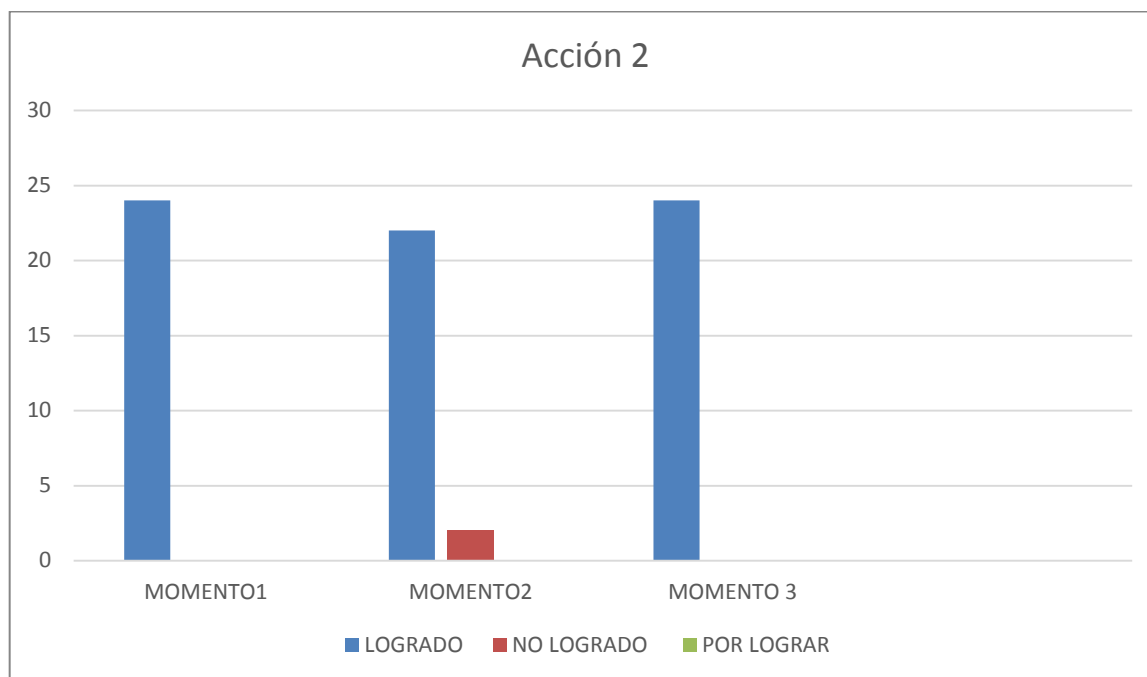
La actividad consiste en que los infantes identifiquen la consonante m a través de imágenes que ellos deben representar. La maestra les mostrara unas imágenes de diversos animales que tienen esa consonante.

Primer momento: Los niños observaran unas imágenes de animales que inician con la consonante m. ¿Qué animal es este? ¿Cómo se llama? ¿Con que consonante inicia? ¿Cómo hace este animal?

Segundo momento: Cada niño debe coger uno de los animales mostrados por la docente, ya sea el mono, el murciélago, el milpiés, el mero, la mariquita, la mariposa, entre otros, después deben aprender como hace cada animal sin decir nada a los compañeros, para que ellos reconozcan su animal secreto.

Tercer momento: Los niños jugaran al escondido, cada niño de esconder dentro del salón, debajo de las mesas, detrás de los bolsos, detrás de las sillas, para que puedan ser encontrados. Luego, la docente buscara a cada niño y cuando lo encuentran deben salir haciendo como el animal que se había aprendido y mencionar la consonante con la que inicia y la vocal con la que esta

acompaña.



Gráfica 3. Acción 2: El fonema m

Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

Tabla 6

Acciones pedagógicas 3

Acción N°3

Tema: Concéntrate con las sumas

Fecha: 18 / 04/ 2019

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases de transición D

Objetivo: Resaltar la dimensión Cognitiva - Lógico- matemáticas de los estudiantes, a través de fichas donde identificará cantidades para realizar sumas sencillas.

Logro pedagógico:

- Reconocer el proceso de la suma.
- Identifica las cantidades a través de fichas.

Recursos: Tablero, marcador, fichas de números

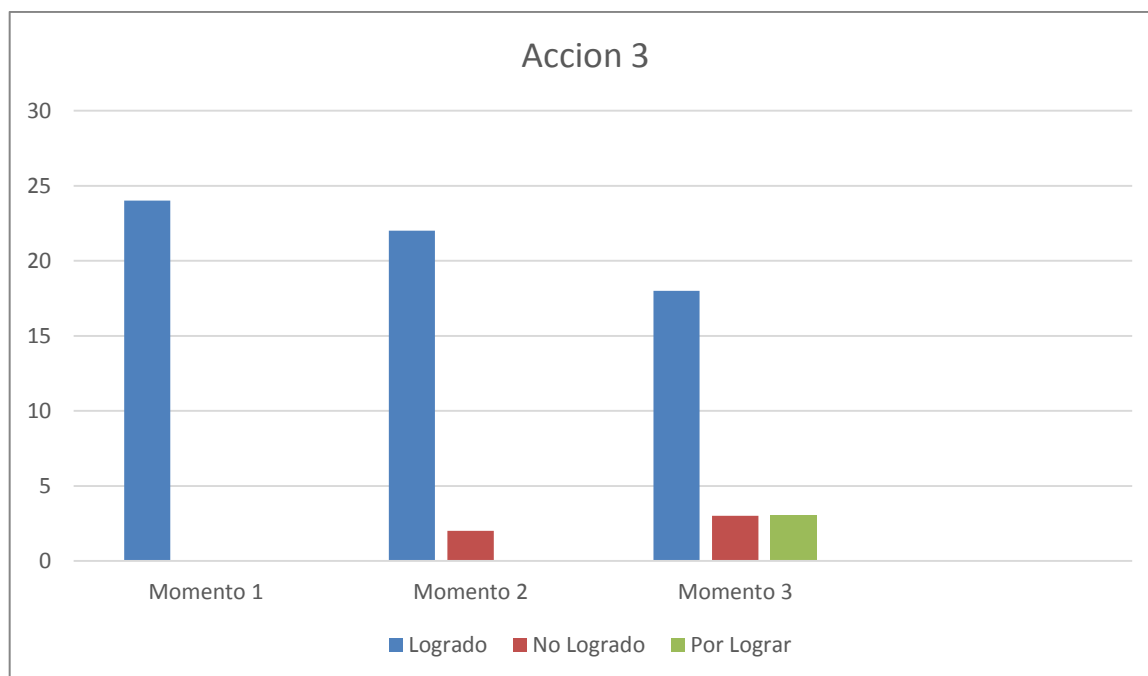
Descripción de la actividad

La actividad consiste en que los infantes reconozcan las sumas a través de cantidades sencillas en fichas didácticas. Ya que la docente les preguntara inicialmente ¿quién sabe que es la suma? ¿Para qué se realiza? ¿Quién sabe cómo se hace?

Primer momento: Seguidamente, los niños observaran a su maestra realizar la suma, explicara cada paso, donde van ubicadas las cantidades y unidades también con que signo va acompañada y posterior a eso el procedimiento.

Segundo momento: después de la explicación, los niños con ayuda de la docente observaran unas fichas que tienen unas cantidades como 5 -12- 8- 6, etc. ellos deben atender muy bien a que números ella tiene para realizar la actividad final.

Tercer momento: Como ellos ya saben las cantidades los niños deberán jugar a concentrarse, teniendo en cuenta unas fichas, un compañero las mostrara a sus amigos una suma que la docente le dio, los demás deberán alzar la ficha con la respuesta correcta, los niños deberán estar concentrados para alzar el resultado exacto.



Gráfica 4. Acción 3: Concéntrate con las sumas

Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

Tabla 7

Acciones pedagógicas 4

Acción N° 4

Tema: Siembra una planta

Fecha: 26/04/2019

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases de transición D

Objetivo: Resaltar la dimensión Cognitiva – Proyecto pedagógico de los estudiantes, con el fin de reconocer el proceso de crecimiento de las plantas.

Recursos: Hoja, colores, frasco de compota, algodón, frijol, agua.

Logro pedagógico:

- Reconocer el proceso de crecimiento de las plantas.
- Identifica a través del proceso de germinación cómo es su proceso de

crecimiento.

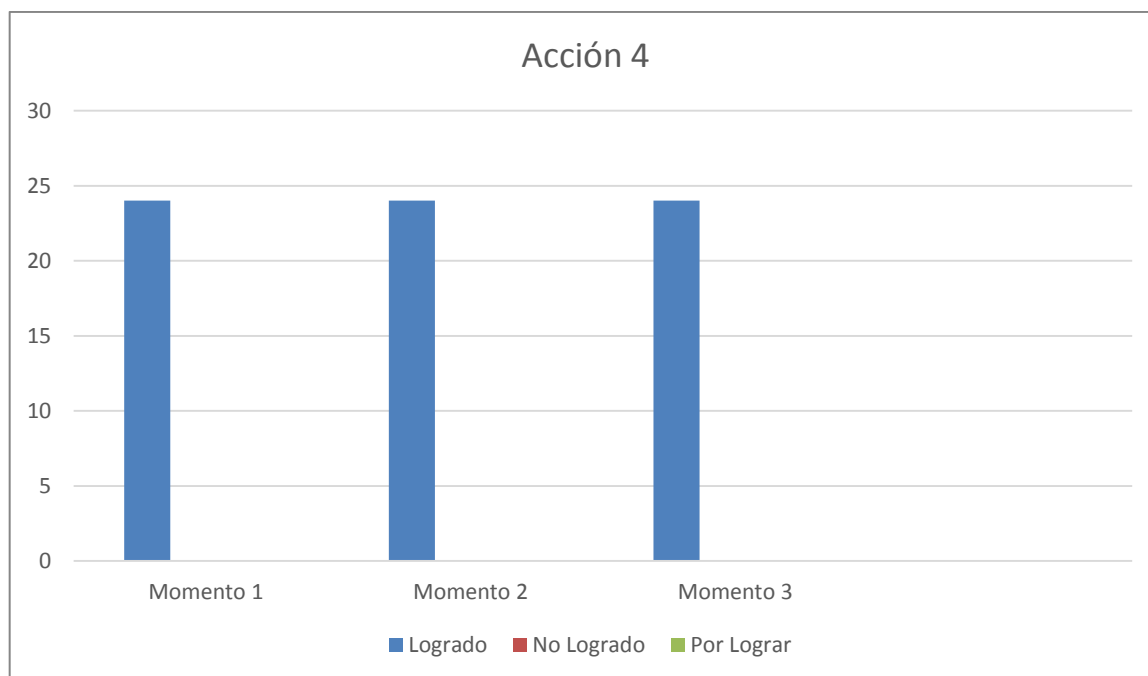
Descripción de la actividad

La actividad consiste en reconocer el proceso de crecimiento de las plantas a través del experimento del frijol. La docente, les pregunta si saben ¿cómo nace una planta? ¿Qué plantas se pueden sembrar? ¿Qué proceso de crecimiento tiene la planta?

Primer momento: Seguidamente, los niños y niñas deberán hacer un dibujo de cómo creen que nace una planta, deberán hacer primero que se hace para que la planta crezca, después que crece que sucede con ella. Para identificar que saben ellos del crecimiento de las plantas.

Segundo momento: Después de ese proceso inicial la docente explicara a los niños de qué manera es el crecimiento de una planta, para ver si el dibujo que hicieron esta correcto o si se acercaron un poco a como es ese proceso.

Tercer momento: *Como conclusión de la actividad, los niños y niñas van a jugar con un concéntrate de las plantas donde identificaran las partes pertinentes y el proceso que esta tiene para su crecimiento.*



Gráfica 5. Acción 4: Planta una planta

Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

Tabla 8

Acciones pedagógicas 5

Acción N° 5

Tema: Rompecabezas de las plantas

Fecha: 20/09/2019

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases de transición D

Objetivo: Resaltar la dimensión Cognitiva – Proyecto pedagógico de los estudiantes, con el fin de reconocer el proceso de crecimiento de las plantas.

Recursos: Imágenes de las plantas y rompecabezas

Logro pedagógico:

- Reconocer el proceso de crecimiento de las plantas.
- Identifica a través de rompecabezas como está formada la planta.

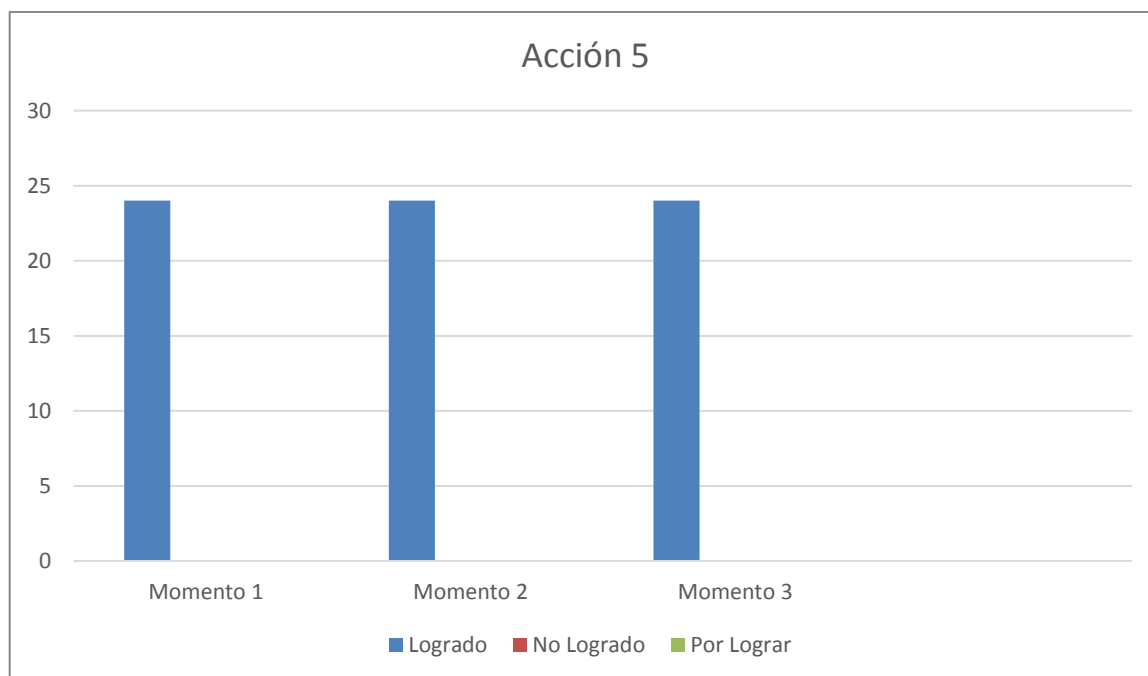
Descripción de la actividad

La actividad consiste en reconocer el proceso de las plantas a través de una rompecabeza animado. La docente les preguntara ¿Quién sabe cómo es el proceso de crecimiento de las plantas? ¿Cómo ha sido el proceso de su experimento? ¿Qué ha sucedido? Para dar pie al proceso que este lleva.

Primer momento: La maestra la indicación la mostrara a través de unas imágenes, los niños observaran una imagen de las plantas, más exactamente su crecimiento. Para que reconozcan que proceso lleva.

Segundo momento: Los niños aprenderán de qué manera está formado las plantas. A través de la imagen que servirán para armar una rompecabeza y para saber si los niños identificaron su proceso de crecimiento.

Tercer momento: Los niños tendrán un rompecabezas hecho con material reciclaje, ellos deberán armar las partes de las plantas y así lograr construir la planta completa, ya que cada compañero tendrá una parte de ella para formar entre todos una hermosa planta.



Gráfica 6. Acción 5: Rompecabezas de las plantas Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

Tabla 9

Acciones pedagógicas 6

Acción N° 6

Tema: Adivina los fonemas

Fecha: 10/10/2019

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases de transición D

Objetivo: Resaltar la dimensión Comunicativa de los estudiantes, con el fin de reconocer los diversos fonemas a través de adivinanzas.

Recursos: Hojas, lápices, tapas de colores.

Logro pedagógico:

- Reconoce los diversos fonemas m, p, s.
- Identifica a través de adivinanzas los fonemas m, p, s.

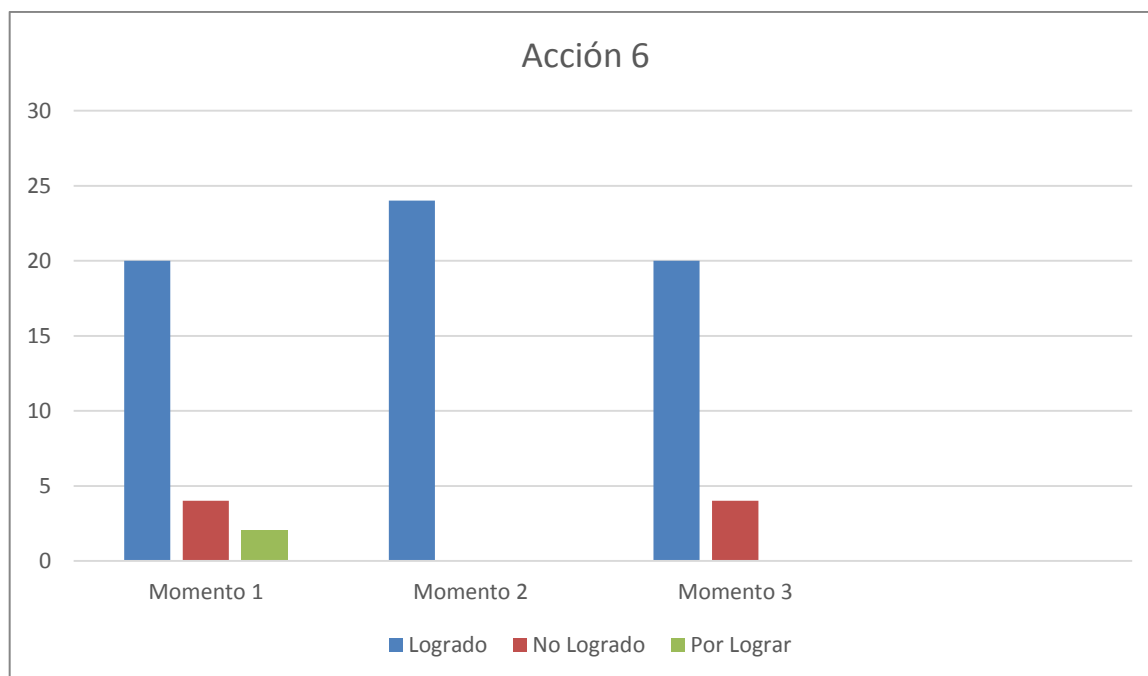
Descripción de la actividad

La actividad consiste en identificar cuáles son los fonemas que existen. La maestra iniciara preguntando ¿Quién sabe cuáles son los fonemas? ¿Cuáles conoces? Para reconocer si los estudiantes conocen o no los fonemas.

Primer momento: Después que la maestra indique cuales son los fonemas, la maestra les indicara a los niños que en una hoja escriban los fonemas m, p, s, con la intención de identificar su escritura, ya que cada una tiene una escritura diferente.

Segundo momento: Seguidamente, la maestra les mostrara unas tapas, la cual los niños deberán de clasificar en unas tapas de colores los diversos fonemas, tienen que estar atentos a *ordenar* muy bien las consonantes.

Tercer momento: Continuamente, los niños jugaran a las adivinanzas, a traves de las palabras que formaron, cada uno pasara al frente y hará la mímica de lo que dice su palabra, no podrá hablar, ni hacer ruido, solo podrá hacer movimientos con su cuerpo para que los demás adivinen su palabra, la cual está relacionada con los fonemas vistos en clases.



Gráfica 7. Acción 6: Adivina las consonantes

Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

Tabla 10

Acciones pedagógicas 7

Acción N° 7

Tema: Bingo de números

Fecha: 24/11/2019

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases de transición D

Objetivo: Resaltar la dimensión Cognitiva- Lógico – Matemática de los estudiantes, con el fin de reconocer los números a través de un juego de bingo.

Recursos: Hojas, lápices, pelotas, cartón de huevos.

Logro pedagógico:

- Reconoce los números del 1 al 20.
- Identifica los números del 1 al 20 en forma aleatoria sin tener en cuenta el

orden numérico.

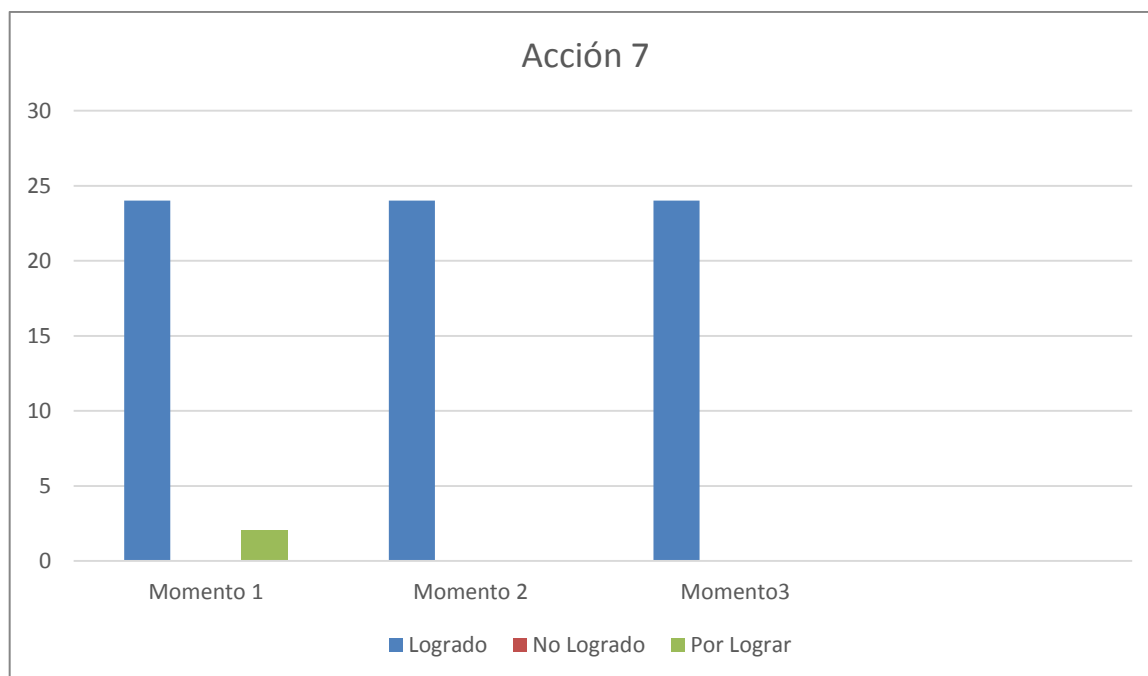
Descripción de la actividad

La actividad consiste en que los niños identifiquen los números de forma aleatoria, con la finalidad de conocer su trazo para colocarlo en el orden que va o en desorden.

Primer momento: Seguidamente, la docente les dará la indicación a los niños que escriban en una hoja, los números que deseen con la intención que escriban los números del 1 al 20.

Segundo momento: La docente escribirá los números del 1 al 20 en unas pelotas y en los orificios de un cartón de huevo, cada niño va a realizar dicho procedimiento igual como la docente lo hace, con la finalidad que no le falte ningún número para la actividad siguiente.

Tercer momento: Los niños en compañía de la docente, jugaran a bingo, la maestra ira nombrando diferentes cantidades, que estará sacando de una bolsa, y de esta manera los niños van identificando los números y lograr que uno de los niños gane el bingo.



Gráfica 8. Acción 7: Bingo de números

Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

Tabla 11

Acciones pedagógicas 8

Acción N° 8

Tema: Twister de los fonemas

Fecha: 08/11/2019

Participantes: Niños y niñas del grado transición D

Lugar: Salón de clases de transición D

Objetivo: Resaltar la dimensión Comunicativa de los estudiantes, con el fin de reconocer los diversos fonemas a través del juego twister.

Recursos: Tablero, marcador, tapete de letras, ruleta.

Logro pedagógico:

- Reconoce los fonemas.
- Identifica a través de una ruleta los diversos fonemas que existen.

Descripción de la actividad

La actividad consiste en identificar los fonemas que existen a través del juego de la ruleta, la docente les mostrara a los niños una ruleta que contiene diferentes letras, con la intención de que ellos sepan con que fonemas van a jugar.

Primer momento: Seguidamente, la docente les recordara en el tablero los fonemas que han visto para que los niños refuercen su trazo, su sonido.

Segundo momento: continuamente, la docente les mostrara a los niños un cartel que tiene muchos fonemas y la ruleta que también las tiene, les explicara a que jugara, las indicaciones de la actividad, que tienen que estar bien concentrados y pendiente de los fonemas que indica la ruleta para que no pierda su turno.

Tercer momento: Les mostrara a los niños los fonemas que sale en la ruleta y el niño deberá pisarla con un pie, la siguiente con el otro pie y así sucesivamente hasta que pierda el equilibrio y siga el siguiente estudiante. Así se verificará cuales niños tienen falencias en reconocer los fonemas.

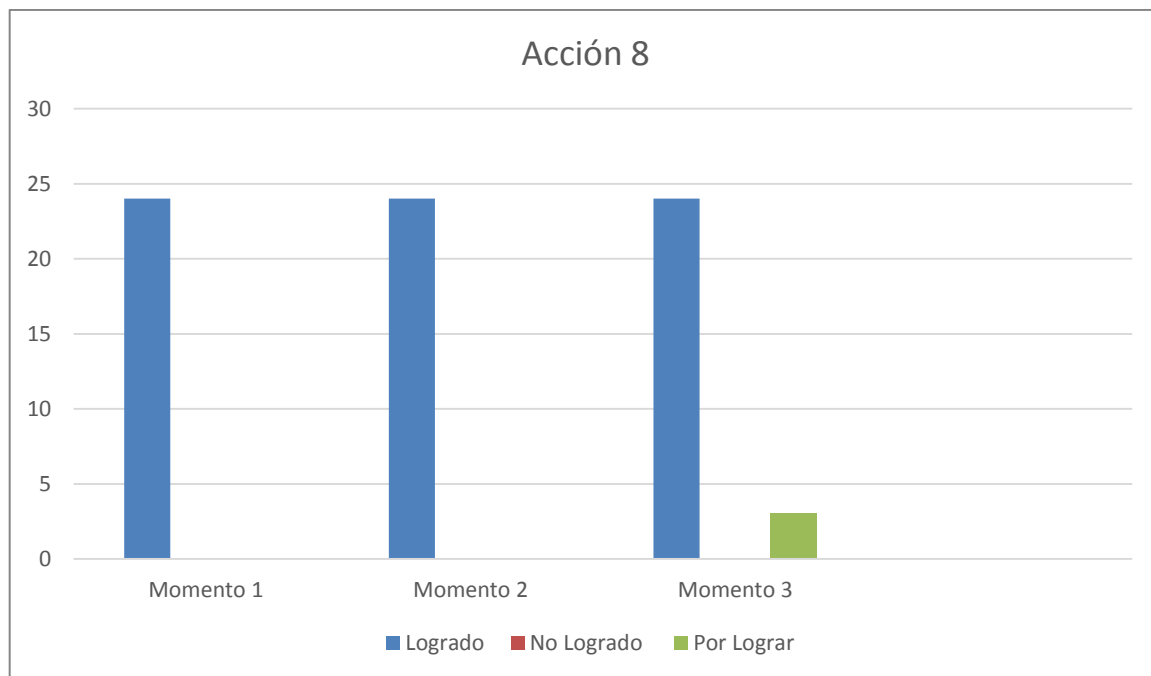


Gráfico 9. Acción 8: Twister de los fonemas

Fuente: elaboración propia A, Gómez (2020)

CAPITULO V: ALCANCES Y LIMITACIONES

CAPITULO V: IMPACTO:

El proyecto de investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta” tuvo como impacto en el desarrollo de su ejecución, las vivencias que se pudieron despertar en los infantes en el proceso de la investigación. Se resalta los espacios ambientales y sociales, se considera que fueron los más propicios para esta fase, ya que permitió conocer el entorno en el cual se desarrollaban los educandos y el aspecto social en el cual se desenvuelven.

Es importante considerar que la formación de los educandos fue muy satisfactoria, porque se evidencio el proceso de enseñanza práctico, lúdico y didáctico, con la finalidad de que dejaran a un lado la rutina diaria de tablero, cuaderno y pupitres. La intención fue conocer esas habilidades que los educandos poseían y que eran opacados por la falta de estrategias lúdicas que los encaminaba a desenvolverse en un ámbito más armónico y didáctico.

Se resalta un aspecto importante y relevante que afirma, que el entorno ambiental ayuda a que los estudiantes aprendan, conozcan y exploren. Al respecto Haro, (s.f.), dice que:

El hecho de que haya actividades en grupo también les facilitará el paso del juego simbólico, un tipo de juego individual y espontáneo cuya finalidad es proporcionar al niño un medio de expresión que le va a permitir resolver conflictos que se plantean en el mundo de los adultos (p.1)

Esto hace que el educando en un ámbito social manifieste su personalidad, dé a conocer las habilidades, las capacidades con el fin de identificar conceptos

nuevos, se vivencien expresiones de infantes donde se les note el disfrute y las alegrías por aprender en espacios al aire libre.

Durante el desarrollo de la investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, obtuvo un impacto positivo, puesto que a través de una estrategia didáctica como lo fue la cartilla “aprendo, juego y me divierto”, se dio paso al cumplimiento de los objetivos planteados con el fin de identificar la importancia que tienen los juegos en el proceso de enseñanza de los educando, también se puede afirmar que los docentes y estudiantes se mostraron de forma asertiva, ya que los motiva a realizar e implementar esas herramientas en el desarrollo de sus clases para que sean más lúdicas, didácticas y ricas en aprendizajes. La implementación de la herramienta (cartilla) favoreció para que se implementen los juegos como una estrategia que ayuda a fortalecer el aprendizaje en los estudiantes, en diferentes ámbitos que sean acorde a su formación.

En este estudio, se aprovecharon al máximo las propuestas diseñadas en el proyecto de investigación, ya que ayudaron a que se diera un resultado satisfactoriamente porque se evidencio que los docentes involucrarán en sus clases estrategias propicias para el entendimiento de las actividades académicas y que los estudiantes aprenderán de forma didáctica.

5.1. PROYECCIONES O PLAN DE MEJORA:

El trabajo realizado a lo largo de la presente investigación ha demostrado grandes resultados fructíferos para identificar el fortalecimiento de los juegos como estrategias didácticas en los niños y niñas de 4 a 5 años, la cual se desarrolló en

el I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, y permitió evidenciar la importancia de las actividades lúdicas en el aprendizaje de los educandos, considerando el juego como una herramienta propicia para adquirir conocimiento.

Al momento de implementar diversos juegos, se pudo determinar que estas resaltaron la producción en los infantes al momento de identificar conceptos, palabras o cantidades, era un momento en que ellos eran únicos, libres y capaces de dar a conocer sus saberes.

La alegría y la diversión fueron las estrategias pertinentes para el desarrollo de las acciones pedagógicas, ya que, al momento de participar en las diferentes actividades, le permitieron exaltar sus actitudes, la cual les permitió participar activamente, dar aportes precisos, entre otras habilidades. También se resaltó la participación, la comunicación entre individuos, el cual se consideró importante al momento de realizar los juegos, ya que les permitía ser más abiertos, con mucha disposición y entrega, también se identificó el respeto, la amistad y la solidaridad al momento de impartir las actividades.

Cotidianamente, las clases son muy sencillas, tradicionales, solo los niños pueden jugar al momento del descanso, pero esta actividad lúdica les permitió ser libres y aprender al mismo tiempo, por esta razón tenemos a Rodino, A. (2014), el cual nos dice que “el crecimiento sensorial, cognitivo, lingüístico y social de los niños preescolares se produce mediante el juego, la exploración y las interacciones con otros, mientras que la instrucción sistemática no logra el mismo efecto positivo en el desarrollo temprano”(p.13). Por esta razón, es indispensable innovar en las clases, que sean más activas y lúdicas, con la finalidad de brindar

un conocimiento y aprendizaje para poner a prueba en su desenvolvimiento con la sociedad.

Sin embargo, este estudio puede servir como apoyo al mejoramiento de las clases, nos ayudara a solucionar las falencias que estén presentando los educandos en el campo educativo, ya que con base a esto se puede ver el proceso a utilizar, las acciones adecuadas para tener una gran satisfacción de la actividad realizada. Este plan de mejora se describe con la utilización de las dimensiones, el propósito a cumplir, los aspectos que se van a mejorar, las acciones que se realizaran, las actividades que se implementaran para la ejecución de dicho proceso, los logros académicos que se establecen, los recursos a utilizar y las debidas fechas de desarrollo. Esto será un complemento para que los docentes se les faciliten el desarrollo de sus actividades y así poder cumplir con sus procesos académicos.

Por ende, esas actividades que exaltaron emociones y habilidades en los educandos, que sirvieron para generar el mejoramiento de los saberes, de los aprendizajes, exaltando así la capacidad de involucrar el juego en las actividades académicas.

Con esta investigación plasmada se pudo dar un impacto en el ámbito pedagógico, la cual presentó aportes significativos al momento de desarrollarse y plasmó motivaciones e inquietudes, inicialmente esas limitaciones que tienen en ocasiones algunos estudiantes por falta de motivación e implementación de metodologías, el juego fue la propuesta indicada y propicia para esta actividad, que permitió dar solución a esas falencias, sin embargo, esta dio pie para que los educandos preguntaran, dieran conceptos, aportes y saberes. Esto se

implementó como una estrategia para la clase y no solo como un aporte para que los niños se distraigan y disfruten.

El proyecto de investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, tuvo unas proyecciones en pro al mejoramiento de la formación de los educandos, ya que a través de esta se puede continuar aplicando los aspectos importantes y relevantes en la educación preescolar, el rescate de los juegos como ente lúdico y didáctico que ayuda a que los educandos aprendan de forma activa conceptos y saberes en general.

Esta propuesta de implementar los juegos como estrategia propicia para el fortalecimiento de las habilidades y conocimientos ayuda a que los docentes sigan implementando en sus jornadas de clases, para que sus actividades académicas sean mucho más dinámica, activas, participativas y utilicen estrategias lúdicas y didácticas. Sin embargo, se diseñó un plan de mejoramiento, el cual puede ser modificado de acuerdo con las temáticas a trabajar durante el proceso académico.

(Ver anexo 3)

CAPITULO VI: CONCLUSIONES Y SUGERENCIAS

6.0 CONCLUSIÓN:

El proyecto de investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, inicialmente se plantearon unas líneas de acción la cual consistía en diseñar una investigación de cómo es el trabajo que se está llevando a cabo en las instituciones educativas, más exactamente en los grados de transición. Por esta razón se diseñó un objetivo por el cual se direccionaba la investigación es, presentar el juego como una estrategia didáctica que fortalece el desarrollo integral en los niños y las niñas de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, a raíz de este objetivo general, se demostró el interés por aprender, conocer, disfrutar y despertar la imaginación, sin embargo, el salón de clases fue el encargado de fortalecer esas habilidades. La cual durante el proceso de observación se identificó falencias en cuanto a su manejo y a su trabajo con los niños y niñas, se planeaba, pero no se ejecutaba, sin embargo, al momento de entrevistar y dialogar con la docente y estudiante se notó la intención de mejorar la metodología de trabajo, por esta razón, aceptó implementar el juego como estrategias didácticas en las aulas de clases, con la finalidad de fortalecer las habilidades que poseen los infantes en esa etapa. Se diseñó como propuesta una cartilla que motivara a las docentes a innovar a explorar su imaginación y sobre todo que los infantes aprendan de forma práctica.

Por consiguientes para lograr cumplir el objetivo general se plantearon unos específicos, la cual, los resultados obtenidos fueron satisfactorios, se pudo reconocer aportes enriquecedores en caminados con la categoría de la investigación, implementando observación no participante y encuesta que

permitieron identificar como fue el proceso de aprendizaje del estudiante. Con este proyecto de investigación, se pudo dar un impacto positivo en la comunidad educativa con la que se llevó a cabo el estudio, se fortaleció que el juego fuera implementado en la institución como una estrategia didáctica de aprendizaje para los educandos. Las docentes, consideraron importante su implementación en las clases como esa herramienta necesaria para promover los saberes de los infantes.

Fueron cuatro acciones que permitieron llegar a un resultado final con mucha satisfacción. Inicialmente se buscaba identificar y caracterizar el significado y el valor pedagógico que le dan los docentes de preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta al juego como estrategia fortalecedora de aprendizaje, conocimiento e identidad a través de sus planeaciones y actividades diarias, nos dimos cuenta de que consideraban el juego como una actividad importante, sin embargo, se vivencio que no era realizado adecuadamente, solo se basaban en cumplir con sus propuestas curriculares, dejando a un lado la implementación de estrategias propicias para el aprendizaje, seguidamente, se notaba que los docentes las buscaban implementar, pero por factores de tiempo y apoyo no se podía desarrollar. Por este motivo, se buscó analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas, de tal manera que permita reconocer que a traves del juego se puede aprender, implementando actividades lúdicas y una jornada que solo se enfrascara en juego, pero sin dejar a un lado la formación académica, con esto los niños y niñas aprendieron y resaltaron las falencias que tenían por falta de motivación e interés. Después de este proceso se diseñar una cartilla para las

docentes que incluya el juego como estrategia didáctica que fortalece las habilidades integrales en los niños y niñas del Preescolar. Esta herramienta, sería de gran utilidad para la docente, donde le servirá para su desarrollo con los niños, para que imparta estrategias didácticas que promuevan en los estudiantes el fortalecimiento de sus habilidades motoras y de aprendizajes.

Por consiguiente, se concluye que este proyecto de investigación “El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”, diseñado en la carrera universitaria de licenciatura en educación preescolar, brinda aportes significativos a aquellos docentes que están iniciando el proceso de educación con infantes, la cual les permite explorar, conocer e identificar cuáles son las estrategias adecuadas para el manejo de la clase. Este proyecto generó iniciativa de nuevos cambios en la educación preescolar, ya que se busca que los infantes disfruten su etapa de desarrollo con la finalidad de aprender y adquirir conocimientos a través de la herramienta que le brinda el juego.

Se puede decir que este estudio investigativo, permitió entender el proceso de aprendizaje de los infantes, no todo es catedra, hay que ejercitar la mente a través de estrategias didácticas que puedan también propiciar el aprendizaje en ellos, actividades lúdicas que son importantes para el desarrollo de habilidades psicomotrices y motoras, la cual permitirá que tenga un buen desenvolvimiento en la sociedad. La dinámicas, juegos y lúdicas son las herramientas del aprendizaje.

REFERENCIAS

- Alavi y Leidner (2003) tomado de Flórez, M. (2005) Gestión del conocimiento organizacional en el taylorismo y en la teoría de las relaciones humanas Recuperado en <https://www.revistaespacios.com/a05v26n02/05260242.html> p.19.
- Aplicación en el Currículo de Preescolar, a Maestras del Sector de Guadalupe del Municipio de León II Semestre 2009. Recuperado en [file:///C:/Users/felipe/Downloads/juego%20y%20currículo%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/felipe/Downloads/juego%20y%20currículo%20(3).pdf)
- Balata, D., Perdomo, M. (2013). Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física. p.18. Cali, Colombia
- Blasco y Pérez, (2007) citado en Ruiz, M. (2011). Enfoque cualitativo. p.25. Recuperado en http://www.eumed.net/tesisdoctorales/2012/mirm/enfoque_cualitativo.html
- Caballeros, A, y Ángeles. M. (s.f..) p.15 Citan en su investigación realizada sobre la etnografía a Geertz, (1990). La investigación etnográfica en el campo de la educación. Una aproximación meta-analítica. p.27 Recuperado en <ftp://tesis.bbt.k.ull.es/ccssyhum/cs126.pdf>
- Cepeda, M. (2017). El juego como estrategia lúdica de aprendizaje. Recuperado en <https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>
- Contreras, E. (2013) El concepto de estrategia como fundamento de la planeación estratégica. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/646/64629832007.pdf> p.11
- De La Cruz, M., Gómez, A., Olmos, A, (2015). El juego tradicional, estrategia propicia para el fortalecimiento de la identidad samaria en My Kínder Aluna S.A.S. p.9 Santa Marta, Colombia.
- Docentes, directivos, estudiantes, Manual de convivencia, Colegio Diocesano San José. 2016, p.12-13.
- Durkheim (1976). La escuela un escenario de formación y socialización para la construcción de identidad moral. Recuperado en <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v1n2/v1n2a06.pdf> p.5
- El Dr. Ramírez. I (sf), Documento de Word, diplomado currículo y didáctica. p.6.
- Velasco y Díaz (citado en Álvarez, (2008). La etnografía como modelo de investigación en educación. p.11. Recuperado en http://www.ugr.es/~pwlac/G24_10Carmen_Alvarez_Alvarez.html
- y su metodología. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia
- Freinet, C. (1971). La educación por el trabajo. México: Fondo de Cultura Económica. Tomado de Cárdenas, A., Gómez, C. (2014). El juego en la educación inicial. p.22 Recuperado en <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

- García, S. Méndez, K. Blanco, B. (2012). El juego educativo como herramienta pedagógica para favorecer el desarrollo de los procesos cognitivos del niño de preescolar en la ENSDB. Recuperado en <https://es.slideshare.net/saudithgarcia/tesis-de-grado-13345232>
- Gómez, A. (2017). Seminario investigativo. El juego tradicional, estrategia fortalecedora de conocimientos e identidad en Colegio Diocesano San José. Universidad Santo Tomás. Bogotá- Colombia.
- Gómez, T., Molano, O., Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la institución educativa niño Jesús de Praga. Recuperado en <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%20%C3%BAgica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>. Ibagué- Tolima.
- González M, Solovieva, Y, y Quintanar Luis (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar. Recuperado en [file:///C:/Users/felipe/Downloads/el%20juego%20en%20preescolar%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/felipe/Downloads/el%20juego%20en%20preescolar%20(2).pdf)
- Guzmán, Z. (2018). Entrevista del docente titular de la escuela. Santa Marta – Magdalena.
- Haro, O. (s.f.). La importancia del juego como instrumento socializador del niño. Recuperado en <https://www.serpadres.es/3-6-anos/educacion-desarrollo/articulo/la-importancia-del-juego-como-instrumento-socializador-del-nino-731460542707>
- Leyva, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Recuperado en <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf> Bogotá- Colombia
- López. (2018). Aprendizaje a través del juego. Tomado en <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf> p.6-7.
- Mata, 2002. Análisis de documento.
- Marín, F. (2014). Juegos para la educación Ambiental. Recuperado en <https://www.tiempo.com/ram/71282/juegos-para-la-educacion-ambiental/>
- Martínez, V., Pérez, A. Lacayo, B. (2010). Capacitación sobre los Juegos y su Aplicación en el Currículo de Preescolar, a Maestras del Sector de Guadalupe del Municipio de León II Semestre 2009. Recuperado en [file:///C:/Users/felipe/Downloads/juego%20y%20currículo%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/felipe/Downloads/juego%20y%20currículo%20(4).pdf)
- Mayer, Ouellet, 1991, Taylor y Bogdan, 1996, Citado por López, R, Pierre, 2011. La entrevista cualitativa como técnica para la investigación en Trabajo Social. p.2. Recuperado en <http://www.margen.org/suscri/margen61/lopez.pdf>
- Minerva. C y Torres. M. (2007). Juego como estrategia de aprendizaje en el aula. Tomado en http://www.saber.ula.ve/bitstream/handle/123456789/16668/juego_aprendizaje.pdf;jsessionid=9E953E146CE3E5DAF8A592DE777632AF?sequence=1 Ministerio de Educación Nacional (1997). Decreto 2247 de septiembre 11 de 1997. Capítulo II Orientaciones Curriculares p.3. Recuperado en https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

- Montero, M., Alvarado, M., y De los Ángeles, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Recuperado en <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Red Nacional de recreación (1995). Ley 181 de 1995, Título II de la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación extraescolar p.2. Recuperado en <http://www.redcreacion.org/documentos/ley181.htm>
- Rodino, A (2014). El currículo de la educación preescolar. Recuperado en [file:///C:/Users/felipe/Downloads/817.%20El%20curr%C3%ADculo%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20preescolar V%20Informe%20Estado%20de%20la%20Educaci%C3%B3n Libro%20completo%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/felipe/Downloads/817.%20El%20curr%C3%ADculo%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20preescolar%20Informe%20Estado%20de%20la%20Educaci%C3%B3n%20Libro%20completo%20(2).pdf)
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. Recuperado en <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1%20p.4>.
- Soto, C. (2017). La Fenomenología de Husserl y Heidegger. p.1 y 3 Recuperado en https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/69271/1/CultCuid_48_05.pdf
- Schunk (1991) Teorías y modelos sobre el aprendizaje en entornos conectados y ubicuos. Recuperado en http://eprints.rclis.org/17463/1/bases_teoricas.pdf p.6
- Terán, C. y Castro, H. (2015), p.9. Recuperado en <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/526/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Unesco (2017). Maestros sin miedo a jugar. Recuperado en <https://eligeeducar.cl/maestros-sin-miedo-jugar>
- UNICEF (2018). El juego: una estrategia de aprendizaje esencial. Recuperado en <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf> p.7.
- Venegas, R., Francisco, M. García Ortega., María del Pilar, (2010). El juego infantil y su metodología. Universidad Santo Tomas. Bogotá, Colombia

ANEXOS

Anexos 1

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

“El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”

AUTORA: Gómez, A. (2017)

Guía de observación de clases

Según Mata (2002) “En la observación no participante, el investigador no participa en el funcionamiento regular del grupo, únicamente se limita a observar de forma silenciosa y desde un punto donde no estorbe, al grupo a estudiar” Con base a esto es de suma importancia utilizar esta guía de observación, donde se identificará si realmente en I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, resaltan el juego como una estrategia didáctica para el desarrollo integral en los niños y las niñas.

GUIA DE OBSERVACIÓN DE CLASES

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Establecimiento educativo:

Nombre del docente:

Jornada:

Curso:

Asignatura:

Fecha de diligenciamiento:

Categorías	Ítems a observar	Si	No	A	Nunca	Anécdotas
de análisis				veces		
Estrategias	El docente					
que utiliza el	explora los saberes					
docente para	previos del					
conocer	estudiante antes de					
saberes	iniciar la clase y los					
previos.	relaciona con el					
	nuevo tema.					
Comunicación	El docente					
del maestro	construye un					
con los	diálogo agradable					
estudiantes en	con los estudiantes,					
el proceso de	logrando así interés					
enseñanza	hacia el tema a					
	tratar.					
Dinámicas	Atreves de					
implementadas	dinámicas el					
por el maestro.	docente propone					
	los objetivos					

pertinentes para la
clase.

Opiniones de los estudiantes, sobre el tema	Tiene en cuenta las opiniones de los estudiantes en el transcurrir de la clase.
---	---

Utilización del juego como técnica didáctica para la comprensión de temáticas.	El docente realiza la clase utilizando técnicas didácticas como lo es juego para que los niños tengan un mejor entendimiento del tema.
--	--

Utilización del juego para el refuerzo de los aprendizajes.	El docente desarrollo su clase utilizando el juego como herramienta para reforzar las temáticas.
---	--

Comportamie	El docente tiene
-------------	------------------

nto del docente un buen trato con
con los los estudiantes.
estudiantes
durante la
clase.

Implementaci El docente
ón de los realiza actividades
juegos dentro y al aire libre,
fuera del aula implementado los
de clases para juegos como la
el herramienta
fortalecimiento fundamental para
de los complementar los
conocimientos. nuevos
conocimientos.

ANECDOTARIO

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

“El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”

AUTORA: Gómez, A. (2017)

Guía de observación de clases

Según Mata (2002) “En la observación no participante, el investigador no participa en el funcionamiento regular del grupo, únicamente se limita a observar de forma silenciosa y desde un punto donde no estorbe, al grupo a estudiar” Con base a esto es de suma importancia utilizar esta guía de observación, donde se identificará si realmente en I.E.D.

Edgardo Vives Campo de Santa Marta, resaltan el juego como una estrategia didáctica para el desarrollo integral en los niños y las niñas.

GUIA DE OBSERVACIÓN DE CLASES

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Establecimiento educativo:

Nombre del docente:

Jornada:

Curso:

Asignatura:

Fecha de diligenciamiento:

Categorías de análisis	Ítems para observar	S i	N o	A veces	Nun ca	Anécdotas
Estrategias que utiliza el docente para conocer saberes previos.	El estudiante asimila el inicio de la clase y los relaciona con el nuevo tema.					
Comunicación del maestro con los estudiantes en el proceso de enseñanza	El docente construye un dialogo agradable con los estudiantes, logrando así interés hacia el tema a tratar.					
Dinámicas implementadas para el estudiante.	Atreves de dinámicas el estudiante propone participa en la clase.					
Opiniones de los estudiantes, sobre el tema	Se tiene en cuenta las opiniones de los estudiantes en el transcurrir de la clase.					
Asimila el juego como técnica didáctica para la comprensión de temáticas.	El estudiante aprende técnicas didácticas como lo es juego para tener un mejor entendimiento del tema.					
Adquiere el juego para el refuerzo de los aprendizajes.	El estudiante aprende a traves del juego como herramienta para reforzar las temáticas.					

Comportamiento de los estudiantes durante la clase.	El estudiante tiene un buen trato con los compañeros
Implementación de los juegos dentro y fuera del aula de clases para el fortalecimiento de los conocimientos.	El estudiante realiza actividades al aire libre, implementado los juegos como la herramienta fundamental para complementar los nuevos conocimientos.

ANECDOTARIO

Anexos 2:

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

“El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”

AUTORA: Gómez, A. (2017)

Entrevista sobre el juego como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo integral en los infantes.

La entrevista como estrategia técnica de investigación tiene numerosas ventajas para los diferentes campos. Este procedimiento es altamente valioso y útil para recopilar informaciones que probablemente no están disponibles en las publicaciones escritas.

El concepto de entrevista no solo es una estrategia para recoger información, sino también sirve para contribuir a la realización de investigaciones escolares que permite la búsqueda de soluciones puntuales en el ámbito escolar, familiar, laboral, científico, periodístico, etc. Ciertamente que toda entrevista exige unos parámetros o criterios que exige el dialogo entre individuos con unas pautas de preguntas que orientan una conversación.

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Datos personales:

Nombre del entrevistado: _____

Sexo: Femenino ☐ Masculino: ☐ **Edad:** _____

Fecha de la Entrevista: _____

Ciudad: _____

Estudios realizados: _____

Dirigido a: _____

Preguntas de las entrevistas:

1. ¿Qué aspectos generales y didácticos tiene en cuenta a la hora de realizar su clase?

2. ¿Utiliza usted el juego para desarrollar en los niños el pensamiento crítico y reflexivo?
3. ¿Qué es para usted el juego?
4. ¿Qué juegos conoce de la ciudad de Santa Marta?
5. ¿Utiliza usted juegos para enseñar algunas temáticas?
6. ¿Por qué cree que es importante utilizar el juego dentro del salón de clases?
7. ¿Se implementa en la escuela el juego nivel general? ¿En qué momentos?

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

“El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta”

AUTORA: Gómez, A. (2017)

Entrevista sobre el juego como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo integral en los infantes.

La entrevista como estrategia técnica de investigación tiene numerosas ventajas para los diferentes campos. Este procedimiento es altamente valioso y útil para recopilar informaciones que probablemente no están disponibles en las publicaciones escritas.

El concepto de entrevista no solo es una estrategia para recoger información, sino también sirve para contribuir a la realización de investigaciones escolares que permite la búsqueda de soluciones puntuales en el ámbito escolar, familiar,

laboral, científico, periodístico, etc. Ciertamente que toda entrevista exige unos parámetros o criterios que exige el dialogo entre individuos con unas pautas de preguntas que orientan una conversación.

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Datos personales:

Nombre del entrevistado: _____

Sexo: Femenino ☐ Masculino: ☐ **Edad:** _____

Fecha de la Entrevista: _____

Ciudad: _____

Estudios realizados: _____

Dirigido a: _____

Preguntas de las entrevistas:

1. ¿Cómo son las clases en tu escuela?
2. ¿Qué es lo que más te gusta de las clases?
3. ¿Qué actividades te gustaría que hiciera en las clases?
4. ¿Sabes que son los juegos? ¿Te gusta?
5. ¿Cuáles juegos conoces?
6. ¿Crees que sería divertido que las clases se vean reflejado los juegos?

Anexo 3

Plan de mejoramiento

Dimensiones		Cognitiva, espiritual, socio afectivo, comunicativo.				
Propósito Aspecto para mejorar	Plan de acción	Actividad para realizar	Recursos	Responsabl es	Fecha de inicio	Fecha final
La identificación de las consonantes	Implementar herramientas que propicien el aprendizaje en los educandos.	Juegos lúdicos que motiven y propicien el entendimiento de saberes nuevos en los estudiantes.	De acuerdo con la actividad se aplicarán deferentes materiales.	Docente titular	De acuerdo con el plan académico de la institución	De acuerdo con el plan académico de la institución
Las partes del cuerpo	Implementar herramientas que propicien el aprendizaje en los educandos.	Juegos lúdicos que motiven y propicien el entendimiento de saberes nuevos en los estudiantes.	De acuerdo a la actividad se aplicarán deferentes materiales.	Docente titular	De acuerdo con el plan académico de la institución	De acuerdo con el plan académico de la institución
La naturaleza	Implementar herramientas que propicien el aprendizaje en los educandos.	Juegos lúdicos que motiven y propicien el entendimiento de saberes nuevos en los estudiantes.	De acuerdo a la actividad se aplicarán deferentes materiales.	Docente titular	De acuerdo con el plan académico de la institución	De acuerdo con el plan académico de la institución





Presentación

La siguiente cartilla demuestra algunas actividades, juegos y estrategias para niños y niñas en el grado de transición de acuerdo al Decreto 2249 de Septiembre 11 de 1997. La cual afirma la lúdica como un arte reconocer del juego como un dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, reconoce el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y generar significados, afectos y visión al futuro. p.3

Esta actividad (juego) es una herramienta importante para la formación de los educandos, sin embargo, su valor no es significativo.




Por consiguiente, en ocasiones se presentan casos con niños que presentan algunas necesidades educativas y es importante que el docente implemente diversas estrategias que ayuden a superar dichas falencias.

Por tal razón se encontraron herramientas que pudieran dar soporte al entendimiento y claridad de las actividades escolares. Esta cartilla educativa presenta continuación algunas actividades lúdicas que se desarrollaron con los niños y que puede ser de gran utilidad para el desarrollo de sus actividades académicas. Con el fin de que sea un apoyo educativo para el entendimiento de los conocimientos.



Introducción

La cartilla "Aprendo, juego y me divierto" va dirigida a los docentes y estudiantes de la Institución Educativa "Edgardo Viterbo" en el grado de preescolar. Con el fin de que sea de gran ayuda como complemento en las actividades escolares, para así poder fomentar y estimular en los niños las capacidades, habilidades, motivación, etc. que pueden ser superados de acuerdo a el trabajo en equipo e integración de estrategias educativas.



Objetivo

General:

Fomentar en los docentes diversas propuestas educativas que ayuden a mejorar la calidad educativa con estrategias lúdicas y didácticas.

Específicos:

- Estimular las habilidades motrices, visual y auditiva de los estudiantes.
- Estimular el proceso de socialización en diversos contextos.
- Resaltar las habilidades de los educandos con el fin de superar a través de la lúdica.



Justificación

La cartilla "Aprendo, juego y me divierto" tiene como prioridad conocer, identificar y transmitir conocimientos que ayuden al mejoramiento de la formación educativa.

También se resalta la adaptación de los niños y niñas de la sociedad, la cual son individuos que actúan bajo actividades lúdicas que hacen de su entendimiento y aprendizaje más práctico y didáctico.



Juego de animales

Material:
Fichas de rompecabezas, mesas y sillas

Actividad:
Esta actividad consiste en identificar las partes del cuerpo y los tipos de animales que existen en el ecosistema. Con el fin de reconocer habilidades características de los niños a través de fichas que se van encajando para así reconocer el animal e identificar su tipo.

Nota:
Se trabajará rotativamente con los niños y niñas.

Juego de bolitas

Materiales:
Cartulina, pompones, marcadores

Actividad:

Esta actividad consiste en resaltar diversas habilidades de los infantes a través de imitación con los pompones de acuerdo al número indicado en la cartulina.
Esta actividad permite que los niños tengan conciencia numérica y secuencia.

Nota:
Esta actividad se realizará con todos los niños y niñas.



Juego de Pelotas

Material:
Cartón de huevos, pelotas de colores, masas.

Actividad:

Esta estrategia consiste en ordenar los números que van antes y después, es una secuencia que va organizando los números del 1 al 20. Cada espacio del cartón de huevos tiene un color del cual los niños deben buscar el color y colocarlo allí con el número correspondiente.

Nota:

Esta actividad se realizará con todos los estudiantes.



Juego del Cuerpo

Material:
Papel Craft, lana azul y roja, bomba roja, celofán, tijera.

Actividad:

Esta actividad consiste en reconocer el recorrido que hace la vena principal y el recorrido de los vasos sanguíneos, inicialmente los niños se colocaran encima de un papel y otro lo pintara, luego juntos en equipo colocaran el corazón, la vena y la sangre.

Nota:

Esta actividad se realizará por grupos.



Juego de Twister

Material:
Octavo de cartulina, marcador, tijeras, círculo de cartón.

Actividad:

Esta actividad consiste en hacer girar la rueda de cartón en el cual muestra que vocal debe pisar y con que pie o mano lo debe hacer, esto sirve para que los niños identifiquen las vocales.

Nota:

Esta actividad se realizará con todos los estudiantes.



Juego de hula hula

Material:
Hula hula, pelotas, fichas.

Actividad:

Esta actividad consiste en que los niños deben llevar pelotas al otro extremo con la cantidad que valla mostrando las fichas que servirán para ser la numeración, esto servirá para que los niños trabajen e identifiquen claramente el sistema circulatorio.

Nota:

Esta actividad se realizará con todos los niños.



Juego de parejas

Materiales:
Cartulina, paños, fichas de números.

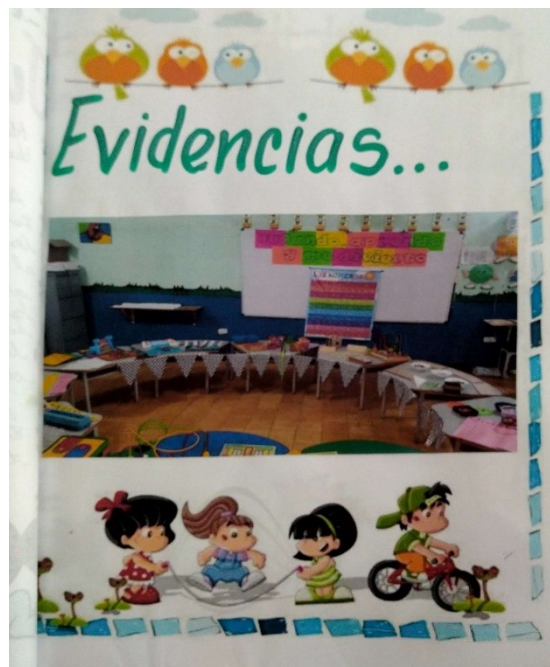
Actividad:

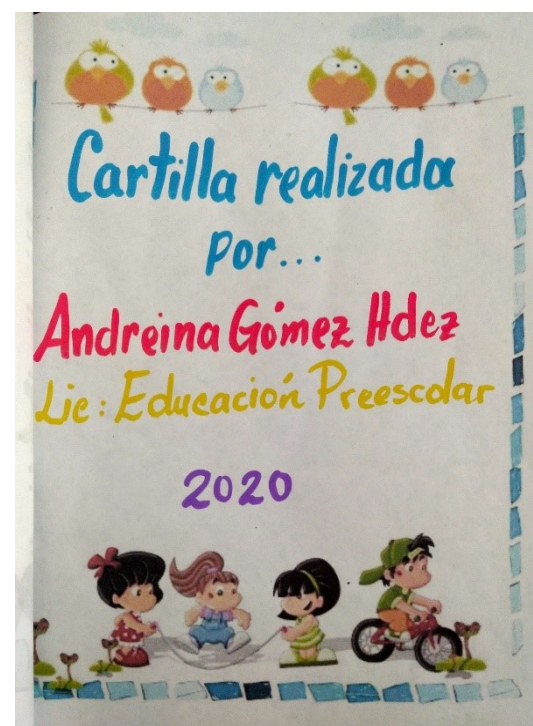
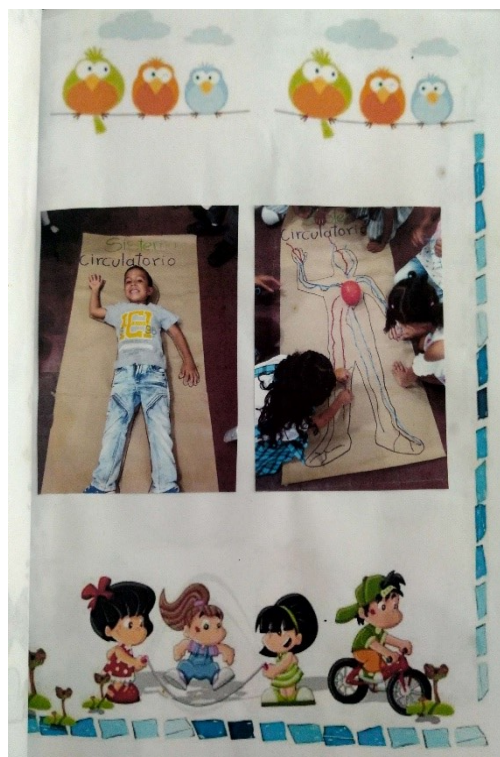
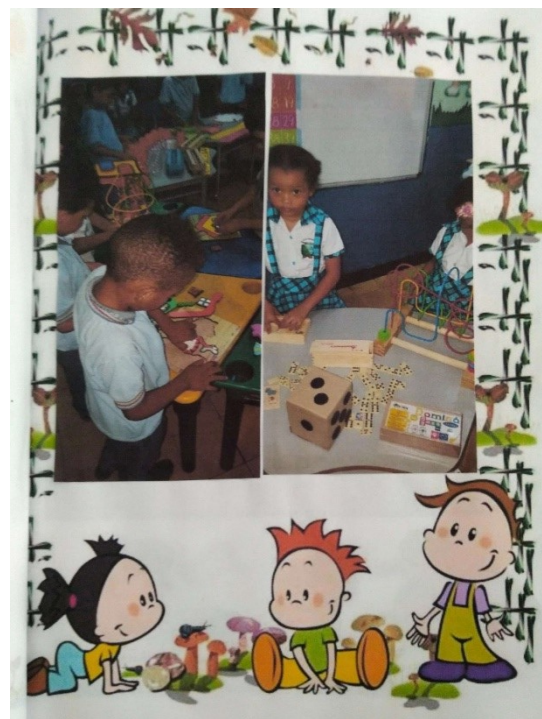
La actividad consiste en unir parejas de números de acuerdo a la misma cantidad que se ve reflejada en la cartulina, este ejercicio ayuda a que los niños reconozcan y memoricen las cantidades.

Nota:

Este ejercicio lo realiza los niños y niñas alternadamente para resaltar las habilidades de memorización de los infantes.







Entrevista 1

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.
"Los juegos tradicionales como estrategia metodológica para que los docentes fortalezcan el desarrollo integral en los niños y las niñas de transición de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta"
 AUTORA: Gómez, A. (2017)
 Guía de observación de clases

Según Mata (2002) "En la observación no participante, el investigador no participa en el funcionamiento regular del grupo, únicamente se limita a observar de forma silenciosa y desde un punto donde no estorbe, al grupo a estudiar" Con base a esto es de suma importancia utilizar esta guía de observación, donde se identificara si realmente los docentes de I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, utilizan el juego tradicional como una estrategia metodológica desarrollo integral en los niños y las niñas.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CLASES

Objetivo: Caracterizar el valor pedagógico que le brindan los docentes al juego tradicional como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo integral en los niños.

Establecimiento educativo:	<i>I.E.D. Edgardo Vives Campo</i>
Nombre del docente:	<i>Lamira Gómez</i>
Jornada:	<i>Tarde</i>
Curso:	<i>Transición</i>
Asignatura:	<i>Todas</i>
Fecha de diligenciamiento:	<i>26 de Octubre del 2018</i>

Categorías de análisis	Ítems a observar	Si	No	A veces	Nunca	Anécdotas
Estrategias que utiliza el docente para conocer saberes previos.	El docente explora los saberes previos del estudiante antes de iniciar la clase y los relaciona con el nuevo tema.	X				La importancia de los saberes le es favorable para el entendimiento de las actividades.
Comunicación del maestro con los estudiantes en el proceso de enseñanza	El docente construye un dialogo agradable con los estudiantes, logrando así interés hacia el tema a tratar.	X				Indaga buscando relacionar con el contexto que se desenvuelven.

Dinámicas implementada por el maestro.	Atreves de dinámicas el docente propone los objetivos pertinentes para la clase.		X			Solo busca indagar los saberes de los niños.
Opiniones de los estudiantes sobre el tema	Tiene en cuenta las opiniones de los estudiantes en el transcurrir de la clase.	X				Utiliza sus aprendizajes para realizar la clase.
Utilización del juego tradicional como técnica didáctica para la comprensión de temáticas.	El docente realiza la clase utilizando técnicas didácticas como lo es juego tradicional para que los niños tengan un mejor entendimiento del tema.			X		La implementación de los juegos es muy poco, solo utiliza juegos de mesa para trabajar los números y letras.
Utilización del juego tradicional para el refuerzo de los aprendizajes.	El docente desarrollo su clase utilizando el juego como herramienta para reforzar las temáticas.	X				Muy poco se utilizan los juegos.
Comportamiento del docente con los estudiantes durante la clase.	El docente tiene un buen trato con los estudiantes.	X				Si su desarrollo en la clase es muy activa y flexible.
Implementación de los juegos tradicionales dentro y fuera del aula de clases para el fortalecimiento de los conocimientos.	El docente realiza actividades al aire libre, implementado los juegos tradicionales como la herramienta fundamental para complementar los nuevos conocimientos.			X		Al momento del descanso los niños realizan juegos tradicionales.

ANECDOTARIO

La docente titular trata de que sus clases sean divertidas haciendo canto, brindándole a los niños juego de mesa para que reconozcan a través de ellos los colores, números, palabras que hacen relacionar las actividades lúdicas con los aprendizajes de los educando. Sin embargo sus clases necesitan ser dinámicas para que los niños se motiven a ir a la escuela, ya que su asistencia es escasa.

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

"El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta"

AUTORA: Gómez, A. (2017)

Entrevista sobre el juego como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo integral en los infantes.

La entrevista como estrategia técnica de investigación tiene numerosas ventajas para los diferentes campos. Este procedimiento es altamente valioso y útil para recopilar informaciones que probablemente no están disponibles en las publicaciones escritas.

El concepto de entrevista no solo es una estrategia para recoger información, sino también sirve para contribuir a la realización de investigaciones escolares que permite la búsqueda de soluciones puntuales en el ámbito escolar, familiar, laboral, científico, periodístico, etc. Ciertamente que toda entrevista exige unos parámetros o criterios que exige el dialogo entre individuos con unas pautas de preguntas que orientan una conversación.

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Datos personales:

Nombre del entrevistado: Gamira Gómez

Sexo: Femenino ☒ Masculino: ☐ Edad: 33 años

Fecha de la Entrevista: 26/10/18

Ciudad: Santa Marta

Estudios realizados: Licenciada Educación Preescolar.

Dirigido a: Docente.

Preguntas de las entrevistas:

1. ¿Qué aspectos generales y didácticos tiene en cuenta a la hora de realizar su clase?

Se tiene en cuenta la directiva institucional como el PEI y plan de estudio de nivel, también el plan de estudio de cada salón y necesidades que presenta cada salón. También es necesario hacer un análisis de necesidades que presenta el estudiante y en cuanto a lo didáctico que presenta recursos que permita un desarrollo para el aprendizaje que sea útil e invite a reflexionar el proceso de pensamiento reflexivo.

Si es una de las mejores maneras que hay para fortalecer el pensamiento crítico y reflexivo a partir de necesidades o de situaciones cotidianas que se les presentan en el juego, la idea es darle juego para

que los motive. Hacerse cuestionamientos y juegos que permitan el desarrollo libre de la imaginación y creatividad.

3. ¿Qué es para usted el juego?

Los juegos son aquellos que son se construyen de una región son aquellos que no son complicados que no requieren técnicas, que permiten la creatividad para que con la lúdica y el juego sean un vehículo conductivo idóneo para los aprendizajes. Son aquellos juegos que pueden partir de clasificación de conceptos de la cual es la pauta para enriquecer los aprendizajes.

4. ¿Qué juegos conoce de la ciudad de Santa Marta?

La cinta, arroz con leche, juego de dominó, conquecitos, los pollitos de miconela, quince, rondas, agua limonada, concentrato, juego de roles, pingüino, tumbos, jinetes.

5. ¿Utiliza usted juegos para enseñar algunas temáticas?

Los juegos fortalecen los aspectos sociales y psicosocial de los infantes. Por ejemplo con el ajedrez, contamos cuentos, chuecos pay, Ray se cuenta, maracas oración, la parte corporal. Es importante porque fortalece los valores y masalla a través de un objetivo que cumpla con las necesidades tanto individuales como colectivas.

6. ¿Por qué cree que es importante utilizar el juego dentro del salón de clases?

Si se implementa el juego al momento del descanso, la docente interactúa con ellos, en preescolar se conoce a través del ambiente que vive la vida con una meta de aprendizaje que puede implementar al inicio o a la mitad de la clase y así, de acuerdo a la necesidad.

7. ¿Se implementa en la escuela el juego nivel general? ¿En qué momentos?

Si se implementa como momento de descanso de esparcimiento y en ocasiones como una introducción a la clase.

Entrevista 2

Anexos 1

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.

"El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta"

AUTORA: Gómez, A. (2017)

Guía de observación de clases

Según Mata (2002) "En la observación no participante, el investigador no participa en el funcionamiento regular del grupo, únicamente se limita a observar de forma silenciosa y desde un punto donde no estorbe, al grupo a estudiar" Con base a esto es de suma importancia utilizar esta guía de observación, donde se identificará si realmente en I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta, resaltan el juego como una estrategia didáctica para el desarrollo integral en los niños y las niñas.

GUÍA DE OBSERVACIÓN DE CLASES

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Establecimiento educativo:	I.E.D. Edgardo Vives Campo
Nombre del docente:	Zamora Shymon
Jornada:	Tarde
Curso:	Transición
Asignatura:	Todas
Fecha de diligenciamiento:	26 de Octubre

Categorías de análisis	Ítems para observar	Si	No	A veces	Nunca	Anécdotas
Estrategias que utiliza el docente para conocer saberes previos.	El estudiante asimila el inicio de la clase y los relaciona con el nuevo tema.	X				Las actividades son apreciadas de forma acutada para cada niño(a)
Comunicación del maestro con los estudiantes en el proceso de enseñanza	El docente construye un dialogo agradable con los estudiantes, logrando así interés hacia el tema a tratar.	X				El niño(a) comprende de forma clara la explicación.
Dinámicas implementadas para el estudiante.	Atraves de dinámicas el estudiante propone participa en la clase.	X				En ocasiones no son las indicadas el niño(a) se aburre.
Opiniones de los estudiantes, sobre el tema	Se tiene en cuenta las opiniones de los estudiantes en el transcurrir de la clase.	X				Si tienen en cuenta sus opiniones de los infantes para ejecución de la clase.

Asimila el juego como técnica didáctica para la comprensión de temáticas.	El estudiante aprende técnicas didácticas como lo es juego para tener un mejor entendimiento del tema.	X				El estudiante se le hace muy fácil aprender a través del juego. Comprende mejor palabras y conceptos básicos.
Adquiere el juego para el refuerzo de los aprendizajes.	El estudiante aprende a través del juego como herramienta para reforzar las temáticas.	X				Se le facilita comprender de forma práctica los conceptos.
Comportamiento de los estudiantes durante la clase.	El estudiante tiene un buen trato con los compañeros	X				Se maneja un adecuado comportamiento en la clase.
Implementación de los juegos dentro y fuera del aula de clases para el fortalecimiento de los conocimientos.	El estudiante realiza actividades al aire libre, implementado los juegos como la herramienta fundamental para complementar los nuevos conocimientos.	X				El niño(a) se siente libre y en su espacio cuando comparte con sus amigos, aprende haciendo muchas preguntas y diferentes.

ANECOTARIO

Durante la jornada observada a los estudiantes se pudo percibir que los infantes aprenden más a interactuar cuando salen del contexto donde están constantemente aprenden cuando observan, relacionan conceptos con temas vistos, investigan, muestran curiosidad, se emocionan.

Los niños no se sienten agusto en ocasiones cuando están en clases escuchando conceptos explicaciones la motivación no es la misma, por lo general su interés se dispersa un poco.

Es necesario involucrar el juego como estrategia didáctica.

Entrevista 2

I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta.
 "El juego como estrategia didáctica para fortalecer el desarrollo integral en los niños y las niñas de Preescolar de la I.E.D. Edgardo Vives Campo de Santa Marta"
 AUTORA: Gómez, A. (2017)

Entrevista sobre el juego como estrategia metodológica para fortalecer el desarrollo integral en los infantes.

La entrevista como estrategia técnica de investigación tiene numerosas ventajas para los diferentes campos. Este procedimiento es altamente valioso y útil para recopilar informaciones que probablemente no están disponibles en las publicaciones escritas.

El concepto de entrevista no solo es una estrategia para recoger información, sino también sirve para contribuir a la realización de investigaciones escolares que permite la búsqueda de soluciones puntuales en el ámbito escolar, familiar, laboral, científico, periodístico, etc. Ciertamente que toda entrevista exige unos parámetros o criterios que exige el diálogo entre individuos con unas pautas de preguntas que orientan una conversación.

Objetivo: Analizar las estrategias didácticas que implementan las docentes del Preescolar para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas.

Datos personales:

Nombre del entrevistado: thiago teran
 Sexo: Femenino ☐ Masculino: ☒ Edad: 7
 Fecha de la Entrevista: 27/10/2018
 Ciudad: santa marta
 Estudios realizados: ninguno
 Dirigido a: estudiante

Preguntas de las entrevistas:

1. ¿Cómo son las clases en tu escuela?
las clases son muy divertidas a veces siempre en clases aburridas me canso de copiar.

2. ¿Qué es lo que más te gusta de las clases?
saber a jugar, hablar con mis amigos

3. ¿Qué actividades te gustaría que hiciera en las clases?
jugar, correr, jugar al escondite

Scanned by TapScanner

jugar con fichas, romper abgas

4. ¿Sabes que son los juegos? ¿Te gusta?
se divierten, correr, saltar, y me gusta mucho.

5. ¿Cuáles juegos conoces?
domino, fichas, escondite, tagado, los pelisitos.

6. ¿Crees que sería divertido que las clases se vean reflejado los juegos?
si quisiera jugar mucho en el colegio.

Scanned by TapScanner





