

**El Juego como Secuencia didáctica para Fortalecer la Motivación en el aprendizaje en
Estudiantes de cuatro años del Nivel Jardín del Colegio Santiago Apóstol¹**

Ana María Gallón Martínez²

¹Trabajo de final de grado para optar del título de Licenciada en Educación Preescolar de la Universidad Santo Tomas, Facultad de Educación, Boyacá, 2024.

²Estudiante de la Licenciatura en Educación Preescolar, Universidad Santo Tomas, Facultad de Educación

**El Juego como Secuencia didáctica para Fortalecer la Motivación en el aprendizaje en
Estudiantes de cuatro años de Nivel Jardín del Colegio Santiago Apóstol**



Ana María Gallón Martínez

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Preescolar

Boyacá

Mayo, 2024

**El Juego como Secuencia didáctica para Fortalecer la Motivación en el aprendizaje en
Estudiantes de cuatro años de Nivel Jardín del Colegio Santiago Apóstol**

Ana María Gallón Martínez

Sonia Johana Ferro Maldonado

Magister en Educación

Trabajo de grado para obtener el título:

Licenciada en Educación Preescolar

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Preescolar

Boyacá

Junio, 2024

Nota de aceptación

El trabajo de investigación titulado: El Juego como Secuencia didáctica para Fortalecer la Motivación en el aprendizaje en Niños y Niñas de 4 años del Grado Jardín presentada por Ana María Gallón Martínez en cumplimiento parcial de los requisitos para optar al título de Licenciada en Educación Preescolar/Infantil, fue aprobado por:

Director asesor

Jurado

Jurado

Duitama, 03 julio, 2024

Tabla de contenidos

	pp.
Resumen y palabras claves.....	13
Abstract and keywords.....	14
Introducción	15
1. Capítulo I: Planteamiento del Problema y Objetivos	19
1.1 Tema: El Juego como Secuencia didáctica para Fortalecer la Motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.	19
1.2 Planteamiento del Problema	19
1.3 Formulación de la Pregunta de Investigación	21
1.4 Objetivos	21
1.4.1 Objetivo General	21
1.4.2 Objetivos Específicos	21
1.5 Justificación	22
2 Capitulo II: Fundamentos de la Investigación	27
2.1 Antecedentes	27
2.1.1 Referencias Internacionales.....	27
2.1.2 Referencias Nacionales	31
2.1.3 Referencias Locales.....	35
2.2 Fundamento Teórica	36
2.2.1 Teoría del Aprendizaje significativo	36
2.2.2 Modelo de Friedrich Fröbel.....	37
2.3 Fundamentación Conceptual.....	39
2.3.1 Motivación en el aprendizaje	39

2.3.5.	Secuencia didáctica	42
2.3.2	El Juego como concepto.....	43
2.3.3	Papel del educador en el juego	45
2.4	Fundamento Legal	47
3	Capítulo III: Metodología	50
3.1	Enfoque de la investigación	50
3.2	Tipo de investigación.....	50
3.3.	Recolección de Datos.....	51
3.3.2.	Población y Muestra	51
3.3.3.	Hipótesis	52
3.3.4.	Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
3.3.5.	Fases del proceso.....	54
3.3.6.	Categorías.....	57
3.3.7.	Validación y confiabilidad de los instrumentos	58
3.3.8.	Técnicas de procesamiento y análisis de datos	59
4	Capítulo IV: Propuesta y Alternativas de Respuesta Educativa y Pedagógica al	
	Problema de Investigación.....	62
4.3	Objetivos de la propuesta didáctica	63
4.3.4	Objetivo general	63
4.3.5	Objetivos específicos.....	63
4.4	Justificación	64
4.5	Diseño de la propuesta	65
4.5.4	Título de la propuesta educativa.....	65
4.6	Actividad 1: Letter tank- Laberinto de vocales y consonantes	98
4.7	Actividad 2: Rota figuras geométricas.....	100

4.8	Actividad 3: El juego de los animales en movimiento	101
4.9	Actividad 4: Aprendo a ser yo	103
4.10	Actividad 5: Crea tu aventura	104
4.11	Actividad 6: Explora tu nombre.....	106
4.12	Actividad 7: Pinocho y las direcciones mágicas.....	107
4.13	Actividad 8: Cantando soy una taza.....	109
5	Capítulo VII: Conclusiones y Sugerencias	126
5.3	Conclusiones.....	126
5.4	Sugerencias	130
Anexos		142
Anexo 1. <i>Guía Portage</i>		142

Lista de tablas

pp.

Tabla 2. Muestra de estudio	52
Tabla 1. Fases de una Investigación Acción (IM)	54
Tabla 3. Operacionalización de categorías	57
Tabla 4. Actividad 1: Letter tank - laberinto de vocales y consonantes	65
Tabla 5. Actividad 2 Rota figuras geométricas.....	68
Tabla 6. Actividad 3: El juego de los animales en movimiento	71
Tabla 7. Actividad 4: Aprendo a ser yo	74
Tabla 8. Actividad 5: Crea tu aventura.	77
Tabla 9. Actividad 6: Explora tu nombre.....	78
Tabla 10. Actividad 7: Pinocho y las direcciones mágicas.....	81
Tabla 11. Actividad 8: Cantando soy una taza	83

Lista de figuras

	pp.
Figura 1. Zona de desarrollo próximo.....	41
Figura 2. Actividad 1	99
Figura 3. Actividad 3	103
Figura 4. Actividad 7	109
Figura 5. Pregunta 1 - Cuento de memoria del 1 al 20	92
Figura 6. Pregunta 2 - Relato hechos importantes de un cuento que he escuchado varias veces	92
Figura 7. Pregunta 3 - Reconoce e identifica vocales y consonantes	93
Figura 8. Pregunta 4 - Escribo mi propio nombre	94
Figura 9. Pregunta 5 - Identifico y dibujo figuras geométricas	94
Figura 10. Pregunta 6 - Digo cuál es mi derecha y mi izquierda.....	95
Figura 11. Pregunta 7 - Canto una canción corta de memoria.....	96
Figura 12. Pregunta 8 - Nombro tres monedas de uso corriente.....	97
Figura 13. Pregunta 1 - Cuento de memoria del 1 al 20	112
Figura 14. Pregunta 2 - Relato hechos importantes de un cuento que he escuchado varias veces.....	113
Figura 15. Pregunta 3 - Reconoce e identifica vocales y consonantes	115
Figura 16. Pregunta 4 - Escribo mi propio nombre	116
Figura 17. Pregunta 5 - Identifico y dibujo figuras geométricas	117
Figura 18. Pregunta 6 - Digo cuál es mi derecha y mi izquierda.....	118
Figura 19. Pregunta 7 - Canto una canción corta de memoria.....	119
Figura 20. Pregunta 8 - Nombro tres monedas de uso corriente.....	120
Figura 21. Comparación de primera observación y segunda observación	122

Dedicatoria

Quiero dedicar este trabajo a Dios por darme el don de la vida, por iluminarme siempre en mi camino y permitirme cumplir este anhelado logro.

A mi mamá y mi papá por su amor y apoyo incondicional, gracias a ustedes he logrado llegar hasta aquí y convertirme en lo que soy, para mi es un privilegio ser esa hija única y consentida de ustedes.

A mi hija por ser el motor y darme las fuerzas para afrontar el paso a paso en mis estudios, y poder culminar con este gran logro.

A mi compañero de vida por ese amor, apoyo y comprensión que tiene día a día tiene conmigo, para poder culminar mi carrera y continuar juntos por un gran sueño.

Agradecimientos

La autora expresa sus más sinceros agradecimientos a:

A la asesora Sonia Johanna Ferro Maldonado por su dedicación, apoyo y tiempo en este proceso.

Al colegio Santiago Apóstol por haberme dado la oportunidad de desarrollar mi proyecto de grado en sus instalaciones.

A la facultad de Licenciatura por brindarme las herramientas necesarias para lograr desarrollar cada paso del proyecto de grado.

Resumen y palabras claves

El objetivo general de este estudio fue formular una secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol. Para ello, el enfoque de investigación fue cualitativo de tipo investigación acción (IA). La muestra que se tomó fue de 13 estudiantes de uno de los cursos de nivel jardín jornada completa diurna, que constó de 8 niños y 5 niñas. Como técnica e instrumentos de recolección de datos se usó una observación, diario de campo primera observación y una segunda observación, tomando a la guía Portage de educación preescolar en su apartado de medición del área cognitiva para niños de 4 a 5 años de edad, recomendada por España y validada por Muñoz et al., (2018) de la Universidad de Burgos y por Montero (2014) de la Universidad de Azuay. Dentro de los resultados de la primera observación, se refleja que el 93% de los pequeños que previamente habían iniciado no lograron completar las actividades. Se destaca entonces que, en la segunda observación el 94% de los alumnos logró completar con éxito cada una de las 8 actividades basadas en las preguntas de la Guía Portage. Se concluye que, la secuencia didáctica implementada fue efectiva para fomentar el aprendizaje activo, la participación y el logro de objetivos de aprendizaje en el grupo estudiantil.

Palabras claves: Motivación en el aprendizaje, fortalecimiento, secuencia didáctica, juego.

Abstract and keywords

The general objective of this study was to formulate a didactic strategy based on play to strengthen cognitive processes in four-year-old kindergarten students at Colegio Santiago Apostol. To this end, the research approach was qualitative action research (AI). The sample taken was 13 students from one of the full-day daytime kindergarten level courses, which consisted of 8 boys and 5 girls. As a data collection technique and instruments, a first observation and a second observation were used, taking the Portage guide for preschool education in its section on measuring the cognitive area for children 4 to 5 years of age, recommended by Spain and validated by Muñoz et al., (2018) from the University of Burgos and by Montero (2014) from the University of Azuay. Within the results of the first observation it is reflected that 93% of the children who had previously started did not manage to complete the activities. It is then highlighted that, in the post-test, 94% of the students managed to successfully complete each of the 8 activities based on the questions in the Portage Guide. It is concluded that the teaching strategy implemented was effective in promoting active learning, participation and achievement of learning objectives in the student group.

Keywords: motivation in learning, strengthening, teaching strategy, game, garden level.

Introducción

Con base, en las investigaciones de corte científico que se han ido ejecutado durante estos 30 años, se ha dejado saber que el ciclo primordial en el desarrollo del ser humano va desde el nacimiento hasta la edad de ocho años (Zosh, et al., 2017) ya que, según el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, apoyada por The LEGO Foundation (2018) las competencias a nivel cognitivo, social, emocional, mental y físico forman sus cimientos en ese período. Como puede verse, es en estos años tempranos es donde se forman las bases fundamentales para el aprendizaje y el progreso posterior, puesto que los niños y niñas desarrollan habilidades claves que influirán en su desarrollo a lo largo de su vida.

Es importante señalar que, el cerebro del niño con la adecuada estimulación puede llegar a tener un recorrido educativo más estable, acentuando que en la primera infancia muchas veces se les limita en oportunidades con respecto al rendimiento académico donde sino se les brinda una educación de calidad, puede tener repercusiones en las próximas etapas y ser más vulnerable al punto de dejar sus estudios (Rose y Alcott, 2015). Sin embargo, en algunos casos los niños y niñas no reciben la motivación suficiente que los lleve a fortalecer su motivación en el aprendizaje, como es el caso de los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, Duitama, Boyacá, a quienes se les ha observado con falta de atención en los procesos en clase, lo cual se debe a que los espacios a los que asisten están basados en modelos tradicionales, donde no se prioriza la motivación.

Por lo que, la primera infancia es una etapa realmente crucial para el desarrollo del cerebro del niño o niña, donde influye en sobremanera los modelos educativos que se empleen, de este modo, el diseño e implementación de estrategias didáctica innovadoras por parte del docente, permite que los niños y niñas debido puedan disfrutar del aprendizaje,

llegando a ser partícipes en las clases y adquiriendo compromiso para ir logrando independencia en la ejecución de tareas y actividades que ameriten ser valoradas (Acosta y Carruyo, 2022). En pocas palabras, las estrategias que usa el docente son una pieza fundamental que contribuyen al desarrollo cognitivo del estudiante.

En este sentido, el juego es una secuencia didáctica esencial, ya que por medio de este los niños y niñas en etapa preescolar adquieren saberes y competencias fundamentales, pues, esta actividad le da significado a su mundo, al permitirles vivir intensamente explorando, divirtiéndose, conociendo, conectándose e interpretando todo aquello que los rodea (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018). Por ello, el objetivo de la investigación es fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol a través de una secuencia didáctica basada en el juego. Para esto el diseño metodológico a usar será el de Investigación Acción (IA) con enfoque cualitativo, para luego de identificar falencias y fortalezas de la motivación en el aprendizaje de los estudiantes, diseñar una secuencia didáctica basada en el juego para después analizar la pertinencia de su aplicación.

Cabe acotar que la investigación se estructura en cinco apartados, siendo el primero el planteamiento del problema y objetivos, con el problema de la investigación, formulación de la pregunta, objetivo general, específicos y la justificación. El segundo apartado muestra los fundamentos de la investigación, con los antecedentes internacionales, nacionales y locales, siguiendo el fundamento teórico-conceptual y la fundamentación legal. El tercero es la metodología donde está el enfoque de la investigación, tipo, la población, muestra, hipótesis, técnicas e instrumentos de recolección de datos, fases, categorías, la validación y confiabilidad de los instrumentos y las técnicas de procesamiento y análisis de datos. El cuarto apartado se titula propuesta y alternativas de respuesta educativa y pedagógica al

problema de investigación. El quinto es análisis e interpretación de la experiencia. El sexto es análisis e interpretación de datos/la experiencia, y el séptimo son conclusiones y sugerencias.

Por lo que, la primera infancia es una etapa realmente crucial para el desarrollo del cerebro del niño o niña, donde influye en sobremanera los modelos educativos que se empleen, de este modo, el diseño e implementación de estrategias didáctica innovadoras por parte del docente, permite que los niños y niñas debido puedan disfrutar del aprendizaje, llegando a ser partícipes en las clases y adquiriendo compromiso para ir logrando independencia en la ejecución de tareas y actividades que ameriten ser valoradas (Acosta y Carruyo, 2022). En pocas palabras, las estrategias que usa el docente son una pieza fundamental que contribuyen al desarrollo cognitivo del estudiante.

Capítulo I:
Planteamiento del Problema y Objetivos

Capítulo I: Planteamiento del Problema y Objetivos

1.1 Tema: El Juego como secuencia didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

1.2 Planteamiento del Problema

Actualmente con los constantes cambios en el ámbito educativo cada vez más se dan retos que llevan a los educadores a verse obligados a tener que mejorar sus formas de enseñar. Aunque los docentes a nivel mundial quieran adaptarse a los cambios, muchas veces vuelven a caer en el carácter monótono de la educación, apegándose a los modelos tradicionalistas donde los niños en lugar de disfrutar de las clases tienden a desconcentrarse y a no tomarle interés (Acosta y Carruyo, 2022). En este contexto, se menciona que en algunas ocasiones los modelos tradicionalistas pueden tener efectos negativos en los niños y niñas, ya que, en lugar de ayudarlos a disfrutar de las clases pueden distraerse y perder el interés por aprender.

El hecho de que no haya suficiente motivación en las clases debido a la invariabilidad de las mismas lleva a que los estudiantes no se interesan por aprender dejando de participar activamente. Es por esto que, los desafíos que enfrenta la primera infancia se basan en que los centros educativos deben principalmente trabajar por capacitar a los docentes de manera constante, a la vez que se deben incluir aspectos que trabajen la promuevan las habilidades socioemocionales como el uso del juego para que los niños que experimentan nuevos retos desde la motivación de nuevos modelos educativos.

Pues en el caso de los estudiantes de cuatro años del Colegio Santiago Apóstol, se ha evidenciado que en cada una de las clases reciben por parte del docente, las mismas

estrategias educativas todos los días de corte tradicional, donde cada una de las sesiones a pesar de tener quince minutos de motivación para el estudiante y cuarenta y cinco minutos para las diferentes temáticas, solo el 25% de las clases usan al juego como estrategia de enseñanza, evidenciando en los estudiantes falta de atención perdiendo así el interés en los diferentes temas. Esto, sin duda, se debe a la falta de creación de un idóneo ambiente de aprendizaje, lejos del modelo tradicional, enfocado en las actividades lúdicas en conjunción con el aprendizaje diario de los estudiantes en nivel jardín.

1.3 Formulación de la Pregunta de Investigación

¿Cómo una secuencia didáctica basada en el juego fomenta la motivación en el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, Duitama?

1.4 Objetivos

1.4.1 *Objetivo General*

Diseñar una secuencia didáctica basada en el juego para fomenta la motivación en el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, Duitama

1.4.2 *Objetivos Específicos*

- Describir las causas que influyen en la falta de motivación de los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, Duitama
- Implementar la secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer la motivación por el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín.
- Valorar el alcance de la secuencia didáctica implementada en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín.

1.5 Justificación

El estudio se da, a causa de la necesidad que la investigadora pudo presenciar en el nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, referente a la falta de secuencias didácticas que involucren al juego en las prácticas docentes, lo que lleva a que los niños y niñas de cuatro años pierdan interés en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ocasionándoles incluso desmejoras a nivel estudiantil por el modelo tradicionalista empleado. Dado que el juego es un componente histórico del hombre que gradualmente ha ido abriéndose un camino importante en la pedagogía infantil (Payá, 2013), desde hace tiempo ha sido reconocido como práctica valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de los niños, integrándose como actividad pedagógica destinada, pues, su importancia como un medio para estimular el crecimiento físico, social, emocional y cognitivo ha sido reconocida y valorada a lo largo del tiempo.

En el contexto particular del juego, al momento en el que se vaya a promover se debe tener en cuenta la flexibilidad, la necesidad y el interés de los niños y niñas, donde el docente le ofrezca diversas opciones entendiendo que todos juegan diferente (Ministerio de Educación Nacional, 2014). Se entiende, que no todos los niños tienen los mismos intereses ni disfrutan de las mismas actividades de juego, por lo que es esencial ofrecer una variedad de opciones para que cada uno encuentre una experiencia adecuada y significativa.

Es por los motivos anteriores que, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) en el artículo 31 de la Convención de los Derechos de los Niños (2006) resalta que, el juego en conjunto con lo relacionado al ejercicio artístico debe tener lugar no sólo en las instituciones educativas, sino también en el hogar. Lo que enfatiza la importancia y la responsabilidad tanto de las escuelas como de los padres y cuidadores de fomentar y apoyar el juego y actividades artísticas como parte esencial del crecimiento y desarrollo de los niños, brindándoles la oportunidad de expresarse artísticamente en todos los ámbitos de su vida.

La importancia del juego en la primera infancia y su vinculación en la motivación en el aprendizaje entre los 3 y 5 años radica en que las áreas socioemocionales, lingüística y cognitivas se desarrollan de manera muy rápida, donde a través de éste, la imaginación del niño va alcanzado una importante evolución que le lleva a acrecentar también su creatividad, siendo crucial la estimulación durante dicho ciclo (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, 2018). Se evidencia, que el juego puede tener un impacto significativo en el desarrollo cognitivo, socioemocional y lingüístico del niño, pues la teoría demuestra que con la estimulación adecuada a través de la didáctica, interacciones sociales y oportunidades para expresar su imaginación y creatividad pueden alcanzar un desarrollo integral más sólido.

El juego ha sido parte esencial de la evolución del niño al hombre, ya que, a partir del mismo se crean lazos con la realidad de su entorno no sólo a nivel social, emocional y cultura sino también educativo, por lo que se ha convertido en un eje primordial para el infante llegando a ser un derecho. Como lo deja saber el Decreto 2247 (1997), en su Capítulo II, de orientaciones curriculares, artículo 11, al declararlo como elemento activo que proporciona a la vida del niño y la niña la construcción de saberes, el autoconocimiento, la generación de significados, la creación de normas propias que le llevan a desarrollar capacidades comunicativas. A través del juego, los infantes desarrollan habilidades comunicativas, lo que contribuye a su crecimiento integral, permitiéndoles darle sentido a su entorno y experiencias.

El papel fundamental que cumple el juego para la sana evolución en los ámbitos internos y externos de los niños y las niñas, resulta esencial para proponer nuevas formas de enseñanza que lo involucren como secuencia didáctica dirigida a estudiantes de cuatro años de nivel jardín en el Colegio Santiago Apóstol para dinamizar su motivación en el aprendizaje. Por ello, educativamente, el estudio se justifica debido al aporte informativo que proporcionará a la institución, donde este tipo de acciones ayuda a promover en los docentes

la motivación de formar a sus alumnos en ámbitos que involucren a la didáctica y al juego, lo que podrá hacer que reciban adecuadamente las herramientas necesarias para su desarrollo cognitivo.

De manera metodológica, se justifica por crear secuencias didácticas encaminadas a la ampliación de la información referente a la motivación en el aprendizaje de los alumnos de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, datos que suministrarán información importante a la hora de realizar estudios en un futuro. Y, concernientemente, a nivel práctico va a favorecer a dar respuestas y soluciones a la problemática, coadyuvando al fortalecimiento de motivación en el aprendizaje no solo en los estudiantes sino también a todos los actores involucrados.

En el contexto particular del departamento de Boyacá en el Colegio Santiago Apóstol, al poder identificar los desafíos educativos referentes a la deserción escolar, la reprobación y la falta de transición de un grado a otro de manera fluida en los estudiantes, se debe subrayar la necesidad de abordar las problemáticas educativas desde una perspectiva didáctica, donde la estrategia basada en el juego puede convertirse en aliada para promover un ambiente educativo más enriquecedor y significativo. Por ese motivo, la presente investigación busca profundizar en el rol del juego como elemento activo en la pedagogía infantil, puesto que, los niños del nivel jardín tienden a distraerse de manera fácil lo que los lleva a disipar interés por las clases, viéndose su capacidad para desarrollar habilidades cognitivas realmente retrasada.

Dicho lo anterior, este estudio a través de la adaptación de prácticas pedagógicas y la incorporación del juego como secuencia didáctica, busca presentar soluciones para fomentar la motivación, el interés y el aprendizaje significativo en alumnos de nivel jardín, puesto que la investigadora aporta una visión más amplia sobre el valor del juego en el desarrollo de habilidades cognitivas en niños y niñas de 4 años, al considerarlo como una vía para mejorar

la calidad de la educación, esperando que los resultados contribuyan a enriquecer las prácticas educativas y a promover un desarrollo integral más sólido en la primera infancia.

Capitulo II:
Fundamentos De La Investigación

2 Capítulo II: Fundamentos de la Investigación

Resulta oportuno decir que los fundamentos de la investigación se refieren a aquel conjunto de elementos teóricos que se relacionan entre sí para dar significado al problema del estudio situándolo en un terreno epistemológico específico (Universidad Nacional Abierta, 2000). La importancia de este apartado radica, en que da cimientos al análisis de los resultados, por lo que, sin él, todo instrumento seleccionado carecería de validez.

2.1 Antecedentes

2.1.1 Referencias Internacionales

A nivel internacional, está el estudio de Puchaicela (2018) que dio por título a su trabajo El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018, trazando como objetivo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división por medio de la utilización del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado. Por lo que se usó el enfoque mixto, con diseño cuasiexperimental bajo el alcance descriptivo, con método hermenéutico, estadístico y deductivo en una muestra de 27 estudiantes.

Dentro de las técnicas de recolección de datos se usaron la prueba escrita, la encuesta y la entrevista, y los instrumentos fueron el test, un cuestionario y una guía de observación, que arrojaron como resultados que, el docente no hacía uso del juego como estrategia didáctica para enseñar a los alumnos quienes llegaron a presentar dificultades en su aprendizaje sobre la multiplicación y la división. La autora luego de desarrollar una propuesta

que destacó la relevancia de utilizar juegos didácticos para optimizar el proceso de enseñanza y aprendizaje de esas operaciones básicas implementó un taller pedagógico empleando esa temática.

En conclusión, al usar el juego como estrategia de enseñanza se mejoró el aprendizaje de las matemáticas, dejando clara la relación con la investigación en curso al proporcionar datos que afirman que, la asignatura de matemáticas con la implementación de actividades didácticas pueden ir mejorando cada una de las experiencias por las que atraviesan los estudiantes en su proceso cognitivo, como en el caso del reconocimiento de denominaciones de monedas que les será de ayuda no sólo dentro sino también fuera del aula de clases.

Díaz et al., (2019) titularon a su estudio El juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019, y definieron como objetivo el de analizar la aplicación del juego como estrategia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el centro de desarrollo integral La Gran Comisión. El enfoque usado fue cualitativo de tipo descriptivo, con técnicas como la observación y a la entrevista y como instrumento la guía de observación y al guion de entrevista dirigidos a niños, docentes y directora.

Lo anterior, dio como resultado que en el proceso de enseñanza la docente no practicaba los juegos como estrategia didáctica dando como consecuencia baja motivación y falta de interés por parte de niños y niñas. Por lo que, al dejar de aplicar en el proyecto de aula el juego como disfrute y medio para facilitar el aprendizaje incumple con lo que establece el Ministerio de Educación. A groso modo puede verse, que la institución anterior al igual que el Colegio Santiago Apóstol, Duitama, Boyacá no trabajan de manera articulada con el Ministerio de Educación, pues si bien cumplen algunas directrices las relacionadas a la

implementación de mejores estrategias que usen al juego para fortalecer la enseñanza en el nivel jardín, siguen sin ser suficientes, lo que deja como resultado la falta de interés de los estudiantes por las clases lentificando de esa manera su proceso cognitivo.

Palacios (2019) nombró a su investigación Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020, y formuló como objetivo el de elaborar una propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial en niños de 4 a 5 años. Este estudio se dividió en dos partes la primera abordó la investigación desde una perspectiva científica y pedagógica y la segunda fue la creación de la propuesta metodológica donde las técnicas para su construcción fueron las planificaciones de actividades didácticas diarias.

Los hallazgos arrojaron que, en el juego tanto niños como docentes se beneficiaban potenciando la interacción con el ambiente que les rodeaba y con la realidad a través del aprendizaje dinámico que logró contribuir al progreso del lenguaje. Como conclusión, la información recaudada por Palacios dejó ver la importancia en el desarrollo de un activo aprendizaje para el lenguaje de los niños a través del juego. La situación expuesta es la que la autora de la presente investigación observa con la falta de estrategias que apliquen al juego en las clases de la institución elegida para su estudio, lo que hace que los niños y niñas en temas tan simples como aprender silabas, les sea más difícil y menos significativo al solo usar la repetición y la muestra de imágenes, razón por la que también busca mejorar mediante estrategias didácticas.

Alonso (2021) trabajó sobre *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica*, y tomó como objetivo el de conocer el recorrido histórico de la

presencia del juego en las instituciones educativas, donde se usó la investigación histórica basada en diferentes perspectivas teóricas de Jean Piaget, la pedagogía Waldorf de Rudolf Steiner, Lev Vygotski, Freinet y María Montessori, presentando sus primordiales contribuciones sobre el juego en la educación.

En esta investigación histórica, se concluyó que la clasificación más divulgada sobre el juego es la de Piaget, por razones relativas a que los niños y niñas van modificando los patrones del juego según la evolución que van presentando sus habilidades cognitivas. Esa perspectiva, es la que la investigación actual busca por medio del juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento de áreas como la matemática, el lenguaje, el área sensorial, las habilidades motoras y cognitivas en general en niños y niñas de cuatro años pertenecientes al nivel jardín, ya que es uno de los mejores estimulantes para el aprendizaje, destacando el logro individual que va a depender de la evolución que vayan presentando en sus habilidades cognitivas.

Por último, Rodríguez (2021) tituló a su estudio Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina, y se enfocó en el objetivo de crear una estrategia lúdico-pedagógica flexible para estimular habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado. Para ello, usó el enfoque cualitativo bajo la Investigación Acción inspirada en el modelo de Kemmis (1989) en una población de 14 niños y niñas, 2 docentes, 7 madres de familia y 1 persona del área administrativa, implementando a la entrevista como técnica de recolección de datos.

En los resultados, se proporcionaron espacios de apoyo para enriquecer la labor pedagógica de la educadora arrojando que por medio de la estrategia se favorecieron las diferentes experiencias en el proceso de enseñanza y aprendizaje. De manera que, se les

estimuló a socializar y a comunicar, motivándolos a la participación activa para que pudieran afianzar sus aprendizajes relacionados con el ser autónomos fomentando su alegría y creatividad estableciendo un aula equitativa que vaya al ritmo de cada alumno. El estudio concluyó que, las metodologías implementadas de corte lúdico-pedagógico flexible permiten la estimulación en las diversas áreas del desarrollo del infante.

Esa es una evidencia más de que los juegos para los niños y niñas del Colegio Santiago Apóstol de nivel jardín pueden proporcionar aprendizaje significativo en procesos cognitivos tan importantes como las habilidades de independencia y autonomía mediante actividades de vestirse, alimentarse y bañarse gracias a las estrategias didácticas como vehículo por ser entretenidas actividades idóneas para usar en niños y niñas en edades tan tempranas.

2.1.2 Referencias Nacionales

Londoño et al., (2018) dieron a su investigación el título de El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John f. Kennedy, trazando como objetivo el de aplicar estrategias pedagógicas a través del juego como herramienta didáctica, para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo en niños y niñas de cinco a seis años de edad. Los autores usaron al enfoque cualitativo, bajo el alcance descriptivo y diseño de Investigación Acción implementando como técnicas a la observación directa y a la encuesta en una población de veinticinco estudiantes.

Dentro de los resultados, se evidenció la falta de la didáctica, lo que llevaba a los niños a perder el interés por los estudios, pero luego de la implementación del trabajo de los autores se demostró que el juego como estrategia pedagógica fue exitoso, pues, se motivó a los niños y niñas a aprender más significativamente utilizándolo como estrategia de

enseñanza y aprendizaje, captando a la vez su interés. Con lo que se concluyó que, a través de la propuesta de intervención los niños mitigaron debilidades. Ahora bien, la investigación en desarrollo también pretende por medio del uso del juego como estrategia didáctica, mejorar el proceso cognitivo de los estudiantes de nivel jardín igualmente a través del aprendizaje significativo que acompaña a su propuesta, instándoles al igual que Londoño et al., (2018) que de manera entretenida logren una evolución significativa pero más precisamente en su lateralidad, lenguaje, resolución de problemas, independencia y más.

Navarro y Pabón (2020) trabajaron en *El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma*, y sobre el objetivo de determinar la relación entre el juego como estrategia pedagógica y el pensamiento numérico en la suma, en estudiantes de primer grado. Su estudio fue cuantitativo de paradigma positivista, y explicativo, con población de cuarenta y siete estudiantes, dentro de las técnicas e instrumentos de recolección de datos usaron la primera observación, la encuesta a docentes y una segunda observación.

En los resultados, se observó que los estudiantes aprobaron con el puntaje mínimo y que después de la segunda observación se determinó que hubo una mejora en los resultados, por lo que, el empleo del juego como estrategia didáctica contribuyó a mejorar del entendimiento del pensamiento numérico más específicamente con relación en la adición, potenciando además su desarrollo cognitivo, físico, socioemocional y de motricidad. Se concluyó que, con el juego los estudiantes disfrutaron más de las actividades y su aprendizaje fue más certero en cada una de las prácticas. Así como muestran los autores anteriores, la investigadora también pretende por medio del uso de instrumentos de recolección de datos comprobar con una primera observación el manejo conceptual, para después del desarrollo del juego como estrategia realizar una segunda observación, que evidencie el antes y después

de los estudiantes de nivel jardín en cuanto a su proceso cognitivo en varias áreas que como el estudio de Navarro y Pabón también incluye la matemática.

El estudio de Torres (2021) se basó en El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander, trazando como objetivo el concerniente a formular herramientas lúdico-pedagógicas mediante el juego como estrategia, para contribuir con el desarrollo cognitivo y de procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar. Para ello, utilizó a la Investigación Acción con enfoque cualitativo, en una población de 50 niños y niñas de preescolar, con la entrevista, la encuesta, la observación participativa y talleres lúdico-pedagógicos como técnicas de recolección de datos.

Los hallazgos reflejaron que, el juego aportó efectivamente al progreso tanto cognitivo como social de los niños en una fase crucial de su desarrollo, donde la plasticidad a nivel cerebral está en su punto más alto, permitiéndoles aprender con mayor comprensibilidad y aprovechando al máximo su potencial para aprender. En conclusión, la verificación arrojó que a través del juego se apoya de manera asertiva el proceso cognitivo. Torres deja claro el impacto positivo del juego en preescolar, lo que sirve de soporte para el presente estudio, pues, los alumnos de nivel jardín actualmente presentan desmotivación en clases y desinterés en la ejecución de actividades, por lo que se busca implementarlo como estrategia didáctica y fortalecer su lenguaje, su área multisensorial, control del movimiento corporal e identidad y autonomía.

Mientras tanto, Galindo y Torres (2022) denominaron a su estudio El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero Santander, y formularon el objetivo de diseñar una propuesta lúdica para el

fortalecimiento de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas en estudiantes del grado primero, en edades de seis a siete años. El estudio fue de enfoque cualitativo de tipo Investigación-Acción con paradigma constructivista, usando a la observación participativa, diarios de campo y encuesta como técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En los resultados, se pudo ver que había insuficiencias basadas en el desarrollo del aprendizaje, pero que luego de las actividades didácticas se facilitó el feedback motivando a niñas y niños, viéndose esto reflejado en el desempeño de las actividades formativas posteriores. Se concluyó que, a través del juego, los niños pueden manifestar lo que sienten y experimentar en su entorno, obteniendo respuestas a diversas preguntas sobre la causa por la que ocurren las cosas, al mismo tiempo que desarrollan habilidades a nivel cognitivo, comunicativo y kinestésico. Lo anterior da base a la investigación, ya que los niños de nivel jardín del estudio actual, tienden a desanimarse y desconcentrarse a la hora de recibir retroalimentación tradicionalista por parte de la docente, situación que la autora pretende mitigar con la estrategia didáctica que es el juego fortaleciendo a su vez su perseverancia, resolución de problemas, experiencia sensorial, habilidades motoras, cognitivas, emocionales, entre otras áreas necesarias para así lograr un progreso integral desde edades tempranas.

En cuanto a Melo (2022) denominó a su estudio *El juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje de niños con trastorno por Déficit de Atención-TDA*, con el objetivo de diseñar una guía para maestros de educación infantil que tenga en cuenta las necesidades de estudiantes diagnosticados con Trastorno por Déficit de Atención y que incorpore el juego como recurso didáctico. Su trabajo se enmarcó bajo la investigación proyectiva, con etapas como la descriptiva donde se usó un cuestionario en Google Forms, la analítica donde se examinaron guías de actuación escolar llevando a cabo ejercicios prácticos y estrategias dirigidas al docente, y en la etapa proyectiva se dio el diseño de la propuesta.

Los resultados arrojaron que, los maestros presentaron desanimismo a causa de los procesos lentos de sus alumnos, por lo que se buscó apoyarlos con el juego como estrategia didáctica. En efecto, es una posibilidad que los maestros del Colegio Santiago Apóstol al igual que los presentados por Melo tiendan a mostrarse desanimados, ya que sus estudiantes al no aprender al ritmo que debieran, dejan ver que hay deficiencias no sólo en su área cognitiva sino también en su aprendizaje general debido en gran medida por la falta de estrategias que estos dejan de implementar en las clases por trabajar en la institución educativa con modelos tradicionalistas. Por lo expuesto la autora del presente estudio propone al juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de estos niños y niñas.

2.1.3 Referencias Locales

Gómez (2021) denominó a su investigación El fortalecimiento del proceso escritor de los niños de 6 años a través de juegos de mesa en la institución educativa colegio Jesús maestro de Duitama, y formuló el objetivo de fortalecer el proceso escritor de los niños de 6 años a través de juegos de mesa en la institución educativa colegio Jesús maestro de Duitama. Usó al enfoque mixto bajo la modalidad de proyecto de intervención pedagógica, empleando como técnica a la observación directa y diarios de campo para luego llevar a cabo la propuesta basada en el juego como actividad lúdica.

Los resultados, mostraron que las actividades didácticas en conjunto con las TIC fortalecieron el aprendizaje escritor de los estudiantes. Claramente, se puede apreciar que el proyecto anterior se asemeja al estudio que se está desarrollando, ya que la investigadora busca a través del juego ayudar al proceso de aprendizaje de los estudiantes de nivel jardín, con miras a fortalecer su habilidad cognitiva, y más precisamente su área de lenguaje y

capacidad de emplear expresiones fuera de su vocabulario cotidiano, debido a que presentan falencias en éstas a causa de su desinterés provocado por clases tradicionalistas.

2.2 Fundamento Teórica

La fundamentación teórica, es aquella que apoya el desarrollo del problema del estudio de manera delineada (Arias, 2012) con el propósito de dar descripción y profundidad a los temas del mismo. Es ese sentido, con el fin de describir y ahondar en cada uno de los temas propios de la investigación, se abordarán teorías y modelos permitiendo de esa forma el establecimiento de conexiones entre lo que serán los hallazgos, las teorías y las conceptualizaciones existentes.

2.2.1 *Teoría del Aprendizaje significativo*

Es una de las teorías más reconocidas en el ámbito educativo, fue propuesta por Ausubel (1963) y se centra en la idea de que el aprendizaje significativo, es aquel donde el estudiante establece conexiones entre los conocimientos que posee y la nueva información que se le está presentando, de manera que para que el aprendizaje adquiera una característica significativa, es fundamental que pueda relacionar los nuevos datos con sus experiencias y saberes anteriores y poder darle un sentido y una estructura organizada a dicho conocimiento, haciendo que este logre ser profundo y significativo, ya que no sólo se basa en memorizar sino que también en comprender y en aplicar lo aprendido de forma efectiva.

Puede analizarse entonces, que con el aprendizaje significativo no sólo la enseñanza directa hace que los alumnos adquieran conocimientos nuevos sin buscarlos, sino que realmente su fin es que los estudiantes entiendan lo crucial que es comprender la relación de lo que ya saben con la información que están recibiendo, pues así se estaría evitando que se enfoquen netamente en memorizar. Indudablemente, esta teoría presenta aspectos esenciales a

considerar para el desarrollo de una secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín en el Colegio Santiago Apóstol, debido a que el docente puede utilizar juegos y actividades lúdicas que involucren la enseñanza directa de conceptos y habilidades clave para el desarrollo cognitivo de los niños de cuatro años. En ese ámbito, durante el juego, el docente puede presentar explícitamente la nueva información a través de interacciones directas con los alumnos, guiándolos y proporcionándoles información estructurada.

Se puede decir, que el propósito principal de la teoría del aprendizaje significativo en relación con la secuencia didáctica propuesta en este estudio, es la de asegurarse que los niños y niñas pueden aprender nuevas habilidades cognitivas mientras establecen conexiones con lo que ya saben sobre el mundo que les rodea, además de permitir una mayor participación y motivación por parte de los estudiantes, lo que facilita el aprendizaje significativo, puesto que al jugar, los niños están más comprometidos y activos en el proceso de aprendizaje, lo que les ayuda a retener mejor la información y a aplicar lo aprendido en diferentes contextos.

2.2.2 *Modelo de Friedrich Fröbel*

Este modelo fue propuesto por Friedrich Fröbel, el educador considerado uno de los pioneros en la pedagogía infantil, quien fuere el creador del primer jardín de infancia en 1837, y su modelo educativo se basó en una visión holística del niño, que se centró en su desarrollo intelectual, emocional y físico, bajo la idea de ofrecer un lúdico ambiente lleno de creatividad donde los niños y niñas puedan lograr el desarrollo de su curiosidad natural aprendiendo por medio del juego y la exploración (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura Oficina Internacional de Educación, 1993). De manera

similar, la secuencia didáctica propuesta en este estudio busca aprovechar el juego como una herramienta para fortalecer la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años.

Teniendo en cuenta el modelo de Fröbel, el juego es la actividad natural del niño y la niña, ya que por medio de él pueden aprender sobre el mundo a su alrededor, y con el uso de juguetes y materiales educativos como bloques y/o formas geométricas se les ayuda a explorar conceptos matemáticos básicos fomentando su creatividad y el pensamiento lógico, en cuanto a la naturaleza y su conexión con el alumno se puede establecer la estimulación de su desarrollo emocional y físico, con la música y el canto se les ayuda a ir desarrollando habilidades lingüísticas, y en relación con las actividades artísticas como el modelado, el dibujo y la pintura, pueden desarrollar sus habilidades motoras finas (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura Oficina Internacional de Educación, 1993).

Se aprecia, que el modelo de Fröbel, se relaciona con la idea de promover el aprendizaje activo y significativo en los niños y niñas de nivel jardín a través de la lúdica, siendo ese el propósito central de la secuencia didáctica que se plantea en la presente investigación dirigida a los niños y niñas de cuatro años del nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol en Duitama, Boyacá, Colombia, donde se planea utilizar diversos juegos como medios de aprendizaje, buscando que los pequeños alumnos desarrollen habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera natural y placentera con apoyo de la docente.

2.3 Fundamentación Conceptual

En cuanto a la fundamentación conceptual, es aquella donde se comienza a explicar a través de conceptos y enfoque el problema del estudio (Arias, 2004). En consonancias con ello, se presentarán las diferentes categorías de la investigación.

2.3.1 Motivación en el aprendizaje

Para Bodrova y Leong (2005), el desarrollo a nivel cognitivo es fruto de lo social, en pocas palabras se adquiere de manera cultural, resaltando que es de suma importancia que el docente conozca el entorno donde se desenvuelven el niño y la niña para de esa manera poder intervenir adecuadamente ajustándose a sus necesidades primordiales. Pero, para Galindo y Torres (2022), la habilidad de nivel cognitivo se relaciona con la competencia de producir procesos mentales, como atención, memoria, lenguaje, percepción, concentración, razonamiento, solución de conflictos, entre otros de suma importancia para el infante que vive constantemente estímulos tanto a nivel físico como psicológico. Con respecto a lo anterior, el desarrollo cognitivo en la primera infancia según Albornoz y Guzmán (2016) tienen que ver con las siguientes áreas:

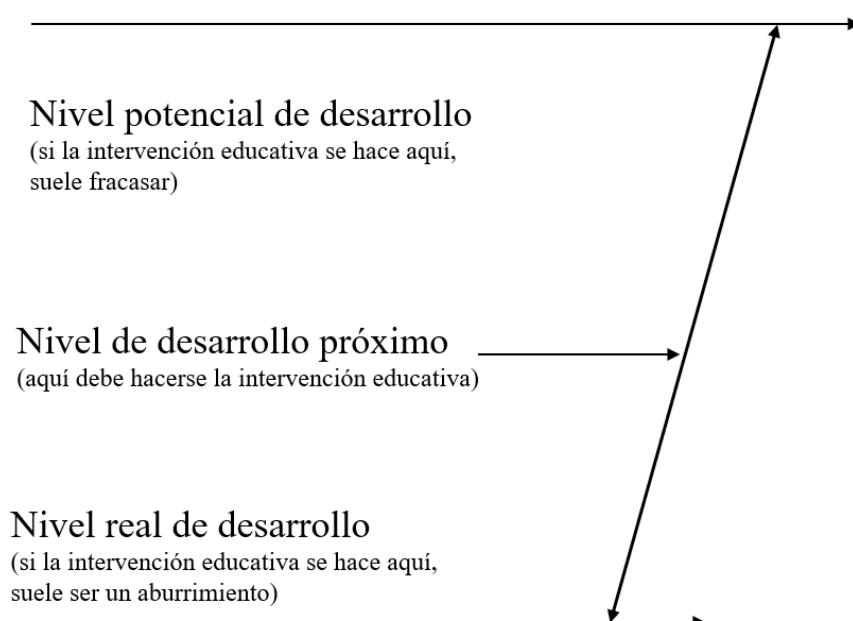
- El lenguaje: es incitado por medio de la comprensión verbal, con el entendimiento de las definiciones posicionales y cotidianas como el clasificar objetos, ya que este ejercicio estimula dicha área.
- La multisensorial: las actividades se dirigen al bien llamado sistema comunicacional, es decir a los sentidos en especial al táctil y al auditivo donde la mayoría de las actividades del día a día se corresponden a dicha área.
- Control del movimiento corporal: el estímulo mayor se dirige a todo el cuerpo y a las vías de percepción, en especial a aquellas partes del cuerpo que presentan afectación, por lo que mayormente se lleva a cabo en la relajación o en fisioterapia.

- La identidad y autonomía: se dirigen al incremento de la independencia del niño y la niña con tareas como vestirse, comer solo, ir al baño entre otras.

De manera parecida, Linares (2008) destaca que el progreso en el nivel cognitivo forma parte de los cambios producidos en el pensamiento a lo largo de la vida, pero fundamentalmente en la etapa de desarrollo, que es donde van aumentando los saberes y capacidades para desenvolverse en la realidad, en la forma de pensar, de sentir, de entender y percibir. Con base en ello, la educación en el ámbito inicial es concluyente si de desarrollo a nivel infantil se habla, porque a partir de ella evolucionan de manera positiva o no las dimensiones de lenguaje, cognitiva, motora, entre otras (Jaramillo, 2007). Visto desde la figura antes expuesta, es realmente importante el papel del docente y la familia.

Un punto transcendental a tratar es, el de un aporte esencial muy conocido de Vygotsky al ámbito educativo y es el de la concepción de la Zona de Desarrollo Próximo (figura 1) que tiene que ver con las diferencias existentes entre el nivel de desarrollo real en el perímetro cognitivo definido por la solución de problemas de manera autónoma y el nivel de desarrollo potencial que se caracteriza por la guía de compañeros o adultos para la resolución de dificultades (Bodrova, Germeroth, & Leong, 2013). En cualquier de los niveles, siempre resulta significativo que el docente este atento para cuando sea necesario intervenir.

Figura 1. Zona de desarrollo próximo



Nota: Bravo y Navarro (2015).

Haciendo énfasis en las consideraciones pasadas, resulta oportuno traer a colación al mismo Vygotsky, ya que curiosamente dejó saber que el infante le da más tiempo a la resolución de acontecimientos de la realidad que al juego, aun así este último sigue siendo indudablemente un elemento primordial para desarrollar las habilidades superiores del niño y la niña a nivel cognitivo y social pues fortalece la ida de las habilidades inmaduras dándole la entrada y afianzamiento a las maduras (Rodríguez et al., 2000).

Como ha ido demostrándose, es fundamental el apoyo de estrategias pedagógicas para ayudar a niños y niñas de educación inicial a robustecer su motivación en el aprendizaje, encaminándolos a adquirir un aprendizaje más significativo, que los lleve a identificarse de forma positiva con cada una de las actividades, motivándolos a aprender de manera dinámica y entretenida, que es lo que se busca con el desarrollo de un juego como secuencia didáctica para fortalecer los motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín

del Colegio Santiago Apóstol de manera que los pequeños estudiantes en lugar de desconcentrarse en clases basadas en modelos tradicionalistas, se inspiren a construir sus propios saberes con la guía de docentes innovadores.

2.3.5. *Secuencia didáctica*

La secuencia didáctica se define como una estructura pedagógica que facilita la organización de metas, temas, tareas, temporalidad, y materiales, así como las disposiciones grupales enfocadas en un tema específico, sentido por el que la secuencia se presenta con una complejidad progresiva, generando modificaciones sucesivamente más significativas en torno al mismo tema (Pitluk, 2006 citada por Pérez, 2019). En este estudio, la secuencia didáctica es crucial para la implementación de las estrategias didácticas que pretenden mejorar los procesos cognitivos en estudiantes de cuatro años de nivel jardín, ya que, al utilizarlas se puede asegurar que las actividades y juegos diseñados se presenten lógica y secuencialmente, permitiendo a los niños asimilar y ahondar en los conocimientos de manera práctica y efectiva.

Para aplicar la secuencia didáctica en el nivel preescolar, es esencial entender su estructura, debido a que, al trabajar con niñas y niños, es primordial utilizar la curiosidad como base principal de la secuencia, dado que, a esta edad, los infantes suelen plantear muchas preguntas sobre lo que se les está enseñando, las cuales deben ser respondidas a través de vivencias, de modo que, en la indagación de respuestas vivan aprendizajes relevantes para ellos mismos (Pérez, 2019). Aquí se resalta la importancia del rol docente por actuar como guía, modelo, motivador y estimador en el proceso de aprendizaje.

En ese aspecto, según Rodríguez (2013) los tipos de secuencias didácticas son tres: la primera se centra en la exposición de definiciones de temas sencillos y receptivos, bajo el uso principal de la deducción. La segunda incorpora la identificación de la lucha cognitiva y la integración de saberes anteriores antes de explicar el tema nuevo. Y la tercera, es la más compleja al agregar la resolución de una circunstancia problemática a través de un diálogo participativo, seguido de la aplicación y valoración de los aprendizajes adquiridos (Rodríguez, 2013). El conocimiento y la aplicación de estas secuencias didácticas proporcionan herramientas prácticas y teóricas para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el contexto específico de niños de cuatro años en el nivel jardín.

2.3.2 *El Juego como concepto*

Al referirse al juego, se debe decir que es aquel contexto donde inicia la intervención del infante, debido a que en dicho escenario los niños y las niñas de manera natural dejan escuchar sus voces, empiezan a entender las experiencias e intereses propios y los de los demás, comprendiendo también la correlación entre los involucrados, donde hablando y actuando los pequeños demuestran su compromiso al participar en el juego, ya que solo llegan a aprender siendo parte de él (Peña y Castro, 2012). Efectivamente, los aprendizajes que más se acumulan en la memoria son los que se relacionan con el juego, de allí la importancia de los mismos en el hilo educativo, pues con una buena implementación los niños y niñas pueden lograr realmente un aprendizaje significativo. Con referencia a ello, se hace primordial conocer sus características, y Linares (2011), habla de las siguientes:

- El juego como una actividad voluntaria y libre es importante que se dé sueltamente permitiendo la libertad y la apropiación de lo que es imaginario.
- Se limita espacial y temporalmente al igual que todas las actividades a desarrollar.

- Es una actividad que da placer cuando se realiza.
- Se considera ecuménica y que nace con el ser humano, por lo que conductualmente se ha dado en todas las épocas y culturas de la humanidad.
- Es de carácter imprescindible, pues ayuda a liberar el estrés permitiendo a su vez el descanso y que los niños y niñas perciban el ambiente que se encuentra a su alrededor.
- Es dinámico, porque los integrantes a menudo deben estar participando.
- Si un niño o niña lleva a cabo una actividad cualquiera, esta puede convertirse en juego.
- Los niños y niñas al participar en el juego se expresan de manera emocional, manifestando lo que sienten y piensan a medida que van descubriendo su entorno.
- Ayuda a estimular la comunicación con sus semejantes y los adultos.
- El juego para que cumpla su carácter de valioso debe ser planificado.
- Es el más importante impulsor del progreso del niño y la niña al proporcionar la oportunidad de mejorar el desarrollo físico, mental, cognitivo, emocional y social.
- Es beneficioso por su carácter estimulador pues ayuda a que los pequeños participantes presten más atención a las diferentes actividades, promoviendo el desarrollo de la motivación en el aprendizaje. Es por lo anterior, que el juego usado como estrategia educativa ayuda a que el aprendizaje sea más eficiente y rápido por su carácter motivador y de promoción social.

Después de analizar todo lo anterior, se puede decir que el juego funciona como una estrategia didáctica, ya que beneficia el aprendizaje en las diferentes áreas relacionadas con el currículo como lo son la autonomía personal, la identidad, el medio social y físico permitiéndole ir promoviendo a los niños y niñas su empatía, sus roles sociales e interacción, seguido de las dimensiones formativas y principalmente la cognitiva que es aquella donde lleva a cabo el diseño de construcciones mentales, llegando a aprender a considerar no solo a las personas sino también a los objetos (Linares, 2011).

Como se observa, el juego es esencial en la vida del infante y una de las mejores opciones para encaminarlo en el ámbito educativo, es a través de su ejecución en todas las áreas necesarias para su sana y completa evolución del pensamiento. Es así que, si los maestros usan al juego como secuencia didáctica en conjunto con todas sus características, los niños y niñas en etapa jardín pueden recibir las diferentes clases de forma más dinámica y lúdica al punto de que recuerden dicha instrucción por el resto de su vida, situación que busca la investigadora al proporcionar nuevos panoramas en el Colegio Santiago Apóstol.

2.3.3 *Papel del educador en el juego*

El papel del maestro es esencial en el entorno escolar por tener la responsabilidad de enseñar y guiar a los estudiantes en un campo particular de conocimiento, aunque para cumplir con esta labor de manera efectiva es crucial que emplee técnicas que ayuden a los alumnos a comprender el contenido de manera más accesible (Navarro y Pabón, 2020). Aquí se aprecia la importancia del educador en el proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego. Por ello, Meneses y Alvarado (2001) citados por Navarro y Pabón (2020) plantean los siguientes principios a nivel educativo que debe seguir el docente para enseñar correctamente el juego a sus estudiantes:

- Es fundamental que el maestro esté completamente familiarizado con el juego antes de introducirlo en el aula, y, además, debe asegurarse de tener todo el material necesario preparado y establecer claramente el área designada para el mismo.
- El educador debe cumplir una función motivadora en todas las etapas del juego tanto antes como durante y posterior al mismo.
- Es necesario que el educador brinde una explicación clara y fácil de entender sobre el juego.

- Una vez que el maestro ha introducido el juego, debe proporcionar un ejemplo utilizando algunos alumnos como participantes o, él mismo puede realizar la demostración.
- En caso de que durante la exposición inicial no se haya sido lo bastante claro, es importante detenerse y corregir cualquier falla que pueda surgir.
- Si hay un sistema de puntuación, el maestro debe permitir que los alumnos lo observen y al final se declare a un triunfador.
- Es necesario impartir los principios básicos del juego para que los estudiantes puedan mejorar aptitudes y competencias.
- Las modificaciones al juego solo deben realizarse una vez que todos los alumnos lo hayan comprendido.
- Si con el juego no se consigue generar interés entre los alumnos es necesario modificarlo o finalizarlo.
- El docente debe manifestar su implicación con el juego participando activamente en él.
- Es necesario detallar los desafíos y riesgos del juego.
- Los alumnos que no logren ganar deben mantenerse motivados y concentrados en el juego.
- Si el número de estudiantes es grande, puede dividirlos en grupos más pequeños o subgrupos (Meneses y Alvarado, 2001 citados por Navarro y Pabón, 2020).

Es así que, si los maestros usan al juego como una secuencia didáctica en conjunto con todas sus características, los niños y niñas en etapa jardín pueden recibir las diferentes clases de forma más dinámica y lúdica al punto de que recuerden dicha instrucción por el resto de su vida, situación que busca la investigadora al proporcionar nuevos panoramas en el Colegio Santiago Apóstol.

2.4 Fundamento Legal

Dentro del marco de la legalidad, se tiene al Código de la Infancia y la Adolescencia (2006), que en su artículo 30 deja claro que tanto los niños como las niñas y los adolescentes tienen el carácter legítimo de descansar, ir a lugares de esparcimiento, jugar, entre otras actividades del mismo tejido necesarias para sus etapas vitales. Este artículo sin dudas resulta importante por incluir al juego como un derecho que no sólo se debe contener en la vida familiar del niño y adolescente sino también en la institución educativa, motivo por el que se toma este código como referencia para la investigación en curso.

Seguidamente, el Decreto 2247 (1997), en su artículo 2, se refiere a que el preescolar consta de tres niveles donde entran el prejardín con niños y niñas de tres años, el nivel jardín con infantes de cuatro años, y transición que va dirigido a alumnos de cinco años de edad. Se resalta a su vez que, el artículo 12 deja saber que el currículo en el nivel de preescolar está continuamente en construcción e investigación, donde se implementan proyectos de corte pedagógico y lúdico en conjunto con actividades que incorporan las dimensiones de las diferentes áreas humanas como lo son la cognitiva, corporal, estética, afectiva, actitudinal, las referente al ritmo en el que se aprende, dependiendo claro está de las necesidades de cada alumno con o sin limitaciones en sus capacidades, entre otras como las culturales, de lengua, la ambiental, étnica y comunitaria.

En ese aspecto, en el mismo Decreto 2247 (1997) el artículo 13 se plantea que los proyectos de corte pedagógico y lúdico en las instituciones de educación deben reconocer que las características y experiencias del estudiante en sus entornos naturales y sociales ayudan a construir su dimensión cognitiva, valorativa y actitudinal. Asimismo, deben promover actividades que inspiren a los alumnos en la exploración, aprendizaje, y disfrute de su entorno

como dimensión comunitaria, cultural, corporal y estética desarrollada a través de sus experiencias sociales conjuntamente con la evolución de la ciencia y tecnología.

En cuanto a las dimensiones de etnia y lengua los proyectos deben procurar el uso adecuado de diferentes formas de comunicación para atender las demandas educativas de diversos grupos de alumnos. También se aclara que las actividades deben animar la dimensión afectiva con actitudes positivas como la autonomía, el poder expresar emociones y sentimientos, el respeto, la cooperación, la tolerancia y autoestima para lograr la consolidación de valores (Decreto 2247, 1997). Cabe agregar que, este estudio toma la dimensión cognitiva y sus procesos donde entran las áreas de lenguaje, multisensorial, control del movimiento corporal, identidad y autonomía para cumplir con la normatividad vigente.

Queda claro entonces que, las leyes amparan de manera concisa y firme al juego como parte de la educación de nivel jardín, anexando que los niños y niñas de cuatro años concernientes al estudio en curso, necesitan desarrollar de manera integral su motivación en el aprendizaje para lograr alcanzar cada una de las etapas de su vida de manera sana y efectiva, propiciando sus habilidades, que sin la ayuda del juego pueden tornarse lentas o aburridas.

Capítulo III: Metodología

3 Capítulo III: Metodología

3.1 Enfoque de la investigación

El estudio se enmarca en el enfoque cualitativo, el cual recolecta y examina la información basada en las experiencias de la población de estudio, este enfoque permite conocer las vivencias y puntos de los individuos, proporcionando una comprensión detallada del fenómeno estudiado (Vasilachis, 2006). En este caso el enfoque permite a la investigadora explorar a profundidad cuales son las falencias y fortalezas en el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, reconociendo el entorno educativo y las secuencias didácticas actuales, además de centrarse en las experiencias de los niños. Esto con el fin de tener un contexto más amplio sobre los factores que influyen en la motivación en el aprendizaje.

3.2 Tipo de investigación

El tipo de estudio corresponde a la IA, que tuvo su origen en el trabajo de Lewin (1946) quien propuso la combinación de la teoría con la práctica, consistiendo en analizar el entorno, categorizar las prioridades y evaluar. Es decir, el ciclo de la IA busca seguir la planificación, acción, observación y reflexión que permite resultados sistémicos y comprobables. Por lo que, desde esta perspectiva este tipo de estudio permite una comprensión profunda del fenómeno y la efectividad de las intervenciones. Además, es importante saber también que la IA es aquella relacionada con la modificación del suceso estudiado, donde el investigador intenta cambiar al fenómeno actual por uno deseado, investigando primero el problema para después efectuar diversas secuencias buscando dar solución al mismo (Hurtado, 2007).

Es por esto que, con una secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años, se está haciendo uso de la IA pues este permite analizar y modificar el fenómeno educativo actual, identificando la falta de secuencias didácticas basadas en el juego, con el objetivo de mejorar la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años del Colegio Santiago Apóstol. Esto a través del uso de rigurosidad metodológica, donde se busca comprender las causas del problema, diseñar secuencias y después analizar la pertinencia de la mismas para mejorar el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo de niños y niñas de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

3.3.Recolección de Datos

3.3.1. Contexto social e institucional

El lugar de estudio es el Colegio Santiago Apóstol, en la zona urbana de Duitama, Boyacá, Colombia, la institución es pequeña, de carácter privado, de estratos 3 y 4 que trabaja en el desarrollo enfático de la enseñanza del inglés, la comprensión lectora, la utilización de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) y el arte. En el colegio se imparten clases a 48 niñas y niños por grupos divididos en nivel prejardín, jardín y transición que estudian en jornada completa de 08:00 am a 12:00 m y de 02:00 pm a 05:00 pm contando con 3 docentes licenciadas para cada nivel.

3.3.2. Población y Muestra

La población es la unión entre elementos que poseen de manera descriptiva características similares (Hernández et al., 2010). En el caso de esta investigación la población corresponde a 48 estudiantes de nivel prejardín, jardín y transición del Colegio Santiago Apóstol con edades que van desde los 3 hasta los 6 años, quienes asisten a clase en jornada completa diurna dividida en dos horarios que son mañana y tarde.

Con base en la muestra, Hernández et al., (2010), dejan claro que es un grupo que se deriva de la población o bien llamado subgrupo, que se elige para rendir en tiempo y capital tanto humano como monetario. Ahora bien, en el caso de la muestra esta se compone por 13 estudiantes de nivel jardín jornada completa diurna del Colegio Santiago Apóstol, que consta de 8 niños y 5 niñas (tabla 2) siendo la mayoría hijos únicos. Se debe destacar, que los mismos se han visto afectados en cuanto a su motivación en el aprendizaje en vista de la falta de la implementación de secuencias didácticas que usen al juego.

Tabla 1. *Muestra de estudio*

Nivel jardín	
Edad: 4 años	
Niños	8
Niñas	5
Total	13

Nota: Consejo Directivo del Colegio Santiago Apóstol (2022).

3.3.3. Hipótesis

- El uso del juego como secuencia didáctica fortalecerá la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

3.3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

3.3.4.1. Técnica

Las técnicas para Arias (2006) son las que se fundamentan en diversos procedimientos utilizados con el propósito de conseguir datos para nutrir a la investigación, y con base en dicho concepto, la técnica empleada es la guía de observación dado que esta genera buena información para el análisis según Bonilla (2023) “debe permitirle al

investigador un monitorio permanente del proceso de observación y es útil para la selección, organización e interpretación que se está recogiendo.

3.3.4.2 Instrumento

Guía de observación es un instrumento para la recolección de datos, los cuales luego servirán para información de la investigación, así mismo se realizó una entrevista a la docente, siendo esta un conjunto de interrogantes que se relacionan directamente con las variables o categorías de estudio pues mide varias o incluso una (Hernández et al., 2010).

A este respecto, se acude entonces a la guía de observación, para lo cual identifican los indicadores en su apartado de medición del área cognitiva de niños de 4 a 5 años, eligiéndose 8 preguntas (ver anexo 1) dirigidos a los estudiantes. En segundo lugar, se observa a los niños individualmente con base en su conducta y logros a nivel cognitivo. En tercer lugar, se realiza un registro de los hallazgos para saber quién necesita más apoyo. En cuarto lugar, se planifican de manera personalizada las secuencias que incluyan al juego, y en quinto lugar se lleva a cabo un seguimiento periódico para evaluar el progreso del niño. Finalmente, es de señalar que, todo esto debe ser llenado por la docente quién podrá evaluar el fortalecimiento de la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

Así mismo se llevarán a cabo los siguientes pasos: primero, se prepara y planifica estableciendo el objetivo de la observación, luego se diseñó un formato que se adaptó para recopilar la información. Segundo, se procede a realizar el registro de lo observado sobre la interacción de los alumnos, la efectividad de las actividades didácticas propuestas y los acontecimientos en tiempo real. Tercero, se lleva a cabo el análisis y la reflexión comprendiendo cómo la implementación de la secuencia didáctica impacta la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de nivel jardín, identificando patrones de

aprendizaje para proceder a reflexionar sobre el efecto de las secuencias. Cuarto, de ser necesario se realizan arreglos y mejoras con base en las reflexiones.

3.3.5. *Fases del proceso*

Para el desarrollo de esta investigación se han limitado los objetivos desde el inicio puesto que será una investigadora activa por ser la docente que aplicará, convivirá y verá el proceso de la muestra del estudio, dejando claro que es consciente de la necesidad de mantener una posición no sesgada para asegurar la integridad de la investigación y los resultados obtenidos.

Para este estudio se emplearon las siguientes fases:

Tabla 2. *Fases de una Investigación Acción (IA)*

Fase observación	Detección de síntomas y realización de una
Síntomas, demanda y producción del plan	solicitud para la construcción del estudio seguido del esbozo de la investigación
Fase – Diagnóstico	
Se entiende el ambiente y se presenta la	Se recolecta la información, se inicia el
aproximación al fenómeno basado en	trabajo de campo (entrevista), se entrega y
registros existentes y en entrevistas a actores	se discute el primer informe
educativos	
Fase – Planeación	
Se inicia el proceso al conocimiento y	Trabajo de campo, análisis de textos,
aspectos actuales, usando en este caso el	alocuciones y realización de actividades

enfoque cualitativo

Fase - Conclusiones y propuesta	Se construye el Programa de Acción
Convenio y producción de propuestas sintetizadas	Integral (PAI), entrega final del informe

Nota: Basado en el cuadro elaborado por Alberich, (1998).

Fase 1.

Caracterización de las debilidades en la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de 4 años del nivel de jardín del colegio Santiago Apóstol, se realizó una guía de observación, la cual tenían como objetivo identificar las falencias en el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas. En cuanto a la primera observación se realizaron 8 preguntas cerradas de tipo inferencial y un proceso de observación. La valoración de cada pregunta se respondió a escala incompleto y no respondió. La primera observación se realizó en forma individual donde la docente lo realizaba a cada estudiante al terminal la jornada escolar usando la encuesta.

Fase 2.

Diseño y aplicación de la secuencia didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en los niños y niñas de cuatro años del nivel de jardín del colegio Santiago Apóstol, se realizaron ocho actividades relacionadas con el juego, se tuvo en cuenta una planificación de carácter pedagógico y didáctico para los objetivos planteados en cada una de las actividades y evaluación.

Para esto se tuvo en cuenta:

Contenido para mejorar la motivación en el aprendizaje y actividades de aprendizaje de manera lúdica. Es así como se tuvo en cuenta características propias de la población en su contexto social y económico.

Fase 3.

Aplicación de la secuencia didáctica

En esta fase se desarrollaron 8 actividades cada una con un tiempo de 50 minutos donde se realizaba la motivación de la actividad, participaban de las actividades en grupo, siguiendo las indicaciones dadas por el docente después del desarrollo de estas se realizaba una breve mesa redonda donde se realizaba una charla de las debilidades que queríamos trabajar en cada una de estas.

Fase 4.

Evaluación se tuvo en cuenta a través de una guía de observación en el cual se registraron los hechos más significativos avances y dificultades en el desarrollo de cada una de las actividades.

Numero de Darío	Nombre de la actividad		
Nivel	Fecha	Lugar	Actividad
Propósito	Observación		Analisis

Anexo a esto se realizó una segunda observación y un cuestionario con 8 preguntas de respuesta logrado y no logrado, donde se podía evidenciar si estas debilidades de los niños y niñas se habían podido corregir.

3.3.6. Categorías

Las categorías en palabras de Gomes (2003) son los componentes similares entre sí que corresponden a una definición general. Para efectos de esta investigación las categorías elegidas fueron las secuencias didácticas y la motivación en el aprendizaje y el papel del educador en el juego (tabla 3), conceptos con los cuales se busca dar el contexto del problema a la vez que se busca ir mitigando las falencias de origen formativo en edades tan tempranas como las de los niños y niñas de cuatro años del Colegio Santiago Apóstol.

Tabla 3. Operacionalización de categorías

Categorías teóricas (definición nominal – nombre de la categoría)	Categoría teórica (definición conceptual)	Subcategorías teóricas emergentes	Unidades teóricas asociadas a cada subcategoría
Secuencia didáctica	Métodos que buscan a través del uso de las capacidades necesarias, dar solución a un problema favoreciendo a la puesta en marcha de prácticas de corte académico (Sánchez, s.f., citado en Melquiades, 2014; Medina y Salvador, s.f., citado en	Juego	Es aquel contexto donde inicia la intervención del infante debido a que en dicho escenario los niños y las niñas de manera natural dejan escuchar sus voces, empiezan a entender las experiencias e intereses propios y los de los demás, donde al participar aprenden.

	Mansilla y Beltrán, 2013; Peña y Castro, 2012).		
Motivación en el aprendizaje	Competencias relacionadas a la producción de procesos mentales, como atención, memoria, lenguaje, percepción, concentración, razonamiento, solución de conflictos, entre otros (Galindo y Torres, 2022; Albornoz y Guzmán, 2016).	Lenguaje	Se refiere a la comprensión verbal y a la clasificación de objetos.
		Multisensorial	Referente al sistema comunicacional más específicamente a los sentidos táctil y auditivo.
		Control del movimiento corporal	Estímulos en todo el cuerpo mayormente en las zonas afectadas.
		Identidad y autonomía	Referente a la independencia del niño y la niña como alimentarse, bañarse y etc.

Nota: Elaboración propia basada en Sánchez, (s.f., citado en Melquiades, 2014; Medina y Salvador, s.f., citado en Mansilla y Beltrán, 2013; Peña y Castro, 2012); Galindo y Torres (2022); Albornoz y Guzmán (2016).

3.3.7. Validación y confiabilidad de los instrumentos

El instrumento es la guía de observación de educación preescolar ha sido recomendada por España y validada por Muñoz, Ortiz, Solarte y Valbuena (2018) de la Universidad de Burgos, quienes la usaron en la elaboración de un programa de intervención en estimulación temprana en displasia cortical parietal izquierda, también fue validada por Montero (2014) de la Universidad de Azuay en la modelización de la guía en el rango de 3 a

6 años. De la misma manera esta guía se constituye en un instrumento para organizar la información desde la observación

Para ello se seguirán estos pasos: primero, se prepara y planifica estableciendo el objetivo de la observación, para luego diseñar un formato que se adapte a la recopilación de información. Segundo, se procede a realizar el registro de lo observado sobre la interacción de los alumnos, la efectividad de las actividades didácticas propuestas y los acontecimientos en tiempo real. Tercero, se lleva a cabo el análisis y la reflexión comprendiendo cómo la implementación de la herramienta didáctica impacta la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas de cuatro años de nivel jardín, identificando patrones de aprendizaje para proceder a reflexionar sobre el efecto de las secuencias. Cuarto, de ser necesario se realizan arreglos y mejoras con base en las reflexiones. Y quinto, se desarrolla un informe meticuloso de la información recogida para favorecer al mejoramiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y niñas del nivel jardín.

3.3.8. Técnicas de procesamiento y análisis de datos

Estos métodos lógicos usan a la estadística para después de llevar a cabo el instrumento, llegar a procesar la información (Arias, 2004) y si se le suma el carácter cualitativo de la investigación. En ese sentido, cabe decir que los gráficos a usar serán de barras, ya que permiten que luego de recabado los datos, la investigadora los analice detalladamente por cada uno de los ítems del instrumento que suman 8 y finalmente pueda probar el planteamiento de la hipótesis (Hernández et al., 2010).

Puede decirse entonces, que tanto la inclusión de técnicas de procesamiento y análisis de datos, como el uso de gráficos de barras, permitirá a la investigadora analizar de manera

efectiva la información obtenida y proporcionar evidencia estadística que respalde la hipótesis sobre el uso del juego como secuencia didáctica fortalecerá la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, ya que estas técnicas también ayudarán a presentar los resultados de manera clara y comprensible, lo que facilitará la interpretación de los hallazgos y la realización de conclusiones significativas para este estudio.

Capítulo IV:
Planeación y alternativas de solución educativa y pedagógica al problema de investigación

4 Capítulo IV: Propuesta y Alternativas de Respuesta Educativa y Pedagógica al Problema de Investigación

En esta investigación se presenta una propuesta educativa diseñada para potenciar la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol. Dicho estudio surge de la necesidad de proporcionar un entorno educativo que permita a los niños y niñas desarrollar integralmente sus habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras, pues presentan falta de interés en las clases donde sólo en el 25% de las mismas los docentes usan al juego como estrategia de enseñanza, por lo que los estudiantes se distraen fácilmente y pierden el interés y la motivación en los diferentes temas. Por los motivos anteriores, la propuesta se basa en la implementación de actividades lúdicas centradas en el juego, reconocidas por su eficacia para el aprendizaje infantil donde cada una ha sido cuidadosamente diseñada para abordar diferentes aspectos del desarrollo cognitivo, promoviendo la participación activa, el pensamiento crítico, la creatividad y la autonomía personal de los alumnos.

En este contexto, se plantean ocho actividades didácticas específicas, que van desde la identificación de letras y números hasta la estimulación del movimiento corporal y la expresión oral, utilizando recursos visuales, manipulativos y juegos interactivos para hacer el aprendizaje más atractivo y estimulante. A continuación, se detallará cada una de las actividades, así como el objetivo general y los específicos de la propuesta didáctica, basada en el juego buscando fortalecer la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años de nivel jardín, sentando las bases para su éxito académico y personal en el futuro, contribuyendo a su desarrollo integral.

Cabe añadir, que cada una de las actividades se desarrolla de manera lúdica instando a la participación, aprovechando el potencial del juego como una herramienta valiosa para el aprendizaje y el desarrollo de los niños y niñas de cuatro años del Colegio Santiago Apóstol, adaptándose a las características y necesidades de los mismos, promoviendo su participación activa, el desarrollo de habilidades cognitivas y la autonomía personal. Por dichos motivos, es que, a través de esta propuesta, la investigadora busca brindar una experiencia educativa enriquecedora y significativa, que estimule el pensamiento crítico, la creatividad y el desarrollo integral de los estudiantes, trabajando de la mano con los docentes y el personal del colegio para asegurar una implementación efectiva y un seguimiento adecuado de las actividades propuestas.

4.3 Objetivos de la propuesta didáctica

4.3.4 *Objetivo general*

Diseñar una secuencia didáctica para mejorar la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol mediante el uso de actividades lúdicas centradas en el juego.

4.3.5 *Objetivos específicos*

- Fortalecer la motivación en el aprendizaje del lenguaje a través del reconocimiento de consonantes, vocales y narraciones orales cortas en los niños y niñas de 4 años.
- Estimular la motivación en el aprendizaje multisensorial mediante la identificación de texturas, formas, denominaciones de monedas y reconocimiento y escritura del propio nombre.

- Reforzar la motivación en el aprendizaje relacionado control del movimiento corporal a través de la imitación de movimiento, expresión oral, memorización y el reconocimiento de direcciones derecha e izquierda.

4.4 Justificación

Esta propuesta busca a través del juego, fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín, por lo que se fundamenta en la importancia de proporcionar un entorno educativo en el cual los niños y niñas puedan desarrollar de manera integral sus habilidades y capacidades, ya que, durante esta etapa crucial de su desarrollo, es esencial brindarles oportunidades de aprendizaje que sean significativas, motivadoras y adecuadas para sus necesidades individuales. En ese sentido, la elección de actividades lúdicas basadas en el juego como secuencia didáctica, se fundamenta en múltiples investigaciones y teorías pedagógicas que respaldan su eficacia para el aprendizaje infantil y son descritas en los fundamentos de esta investigación, evidenciando que según dichos estudios el juego permite a los niños y niñas indagar, experimentar, manifestar y edificar su conocimiento de modo activo y participativo.

Por lo anterior, es que la propuesta incluye actividades variadas que abordan diferentes aspectos del desarrollo cognitivo, como la identificación de texturas, la asociación de movimientos y características de los animales, el reconocimiento de consonantes y vocales, la promoción, y la autonomía en actividades cotidianas, diseñadas de manera interactiva y participativa para promover el desarrollo de habilidades cognitivas, socioemocionales y motoras, así como la creatividad, la imaginación y la independencia.

Finalmente, la justificación de esta propuesta se basa en la importancia de brindar un enfoque pedagógico que se centre en el juego y las actividades lúdicas para fortalecer la motivación en el aprendizaje en los niños y niñas de cuatro años, utilizando recursos visuales,

manipulativos y juegos interactivos para hacer el aprendizaje más atractivo, accesible y estimulante, buscando promover su desarrollo integral y sentar las bases para su éxito académico y personal en el futuro.

4.5 Diseño de la propuesta

4.5.4 Título de la propuesta educativa

Pequeños cerebros en acción: Potenciando la cognición a través de la diversión, la autonomía e independencia en niños y niñas del nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

Tabla 4. *Actividad 1: Letter tank - laberinto de vocales y consonantes*

Objetivo: Fortalecer el reconocimiento de consonantes y vocales y fomentar la formación de palabras y frases a través de un laberinto para mejorar el motivación en el aprendizaje del lenguaje

Competencia: Reconocer e identificas consonantes y vocales para formar palabras y frases a medida que se recorre el laberinto.

Recursos: tablero de laberinto, laminas con vocales, consonantes e instrucciones.

Tiempo: 45 minutos.

Preparación

- Elegir un espacio amplio y seguro donde los alumnos puedan realizar el juego.
- Preparar laminas con consonantes y vocales con su tamaño adecuado. Para que puedan recolectar vocales como a,e,i,o,u y consonantes m-p-s-t.
- Organizar cada una de las láminas con las vocales y consonantes en el tablero de laberinto.

- Identificar el punto de partida y el punto de llegada.
- Preparar laminas adicionales con las vocales y consonantes para completar las palabras o frases que los alumnos encuentren en el laberinto.
- Asegurarse de tener suficiente supervisión y acompañamiento de adultos para garantizar la seguridad y el orden durante la actividad.

Descripción		
Introducción	Desarrollo	Cierre
–La docente da la bienvenida a los niños y las niñas y explica que realizarán una actividad divertida para fortalecer su reconocimiento de consonantes y vocales y fortalecer la motivación en el aprendizaje. –Se les muestra a los niños los recursos que utilizarán durante la actividad, como: el tablero de laberinto y las láminas con vocales y consonantes. –Se les recuerda la	– Los niños y las niñas se organizan en una mesa de su salón de clase que está compuesta por 4 puestos. – Se explica que cada mesa tendrá un tablero de laberinto cada uno de estos tendrá que empezar a recorrer los diferentes caminos que ven. – En el momento que van recorriendo los caminos del laberinto irán encontrando vocales y consonantes donde los niños y las niñas deben ir	– Al finalizar el tiempo asignado para la actividad, se realiza una lluvia de lectura. – Cada niño compartirá algunas de las palabras que ha formado, pronunciándolas en voz alta y mostrando su entusiasmo. – La docente felicita a los niños por sus esfuerzos y participación activa en el juego. – Se destaca la importancia de reconocer las

importancia de prestar	recolectándolas.	consonantes y vocales para
atención y seguir las	– En el momento de terminar	formar silabas.
indicaciones para disfrutar	y encontrar la salida del	
y fortalecer lo aprendido del	laberinto entre los 4	
juego.	integrantes del grupo	
	empezaran a formar	
	palabras y frases.	
	– Se promoverá la	
	colaboración y el apoyo	
	entre todos,	
	incentivándolos a ayudarse	
	mutuamente en caso de	
	dificultades.	

Logros

- Reconocer y nombrar consonantes como: m,p,s y t y combinarlas con las vocales para formar palabras y frases.
- Desarrollar y mejorar la coordinación motora mientras van recorriendo cada camino del laberinto.
- Utilizar la creatividad para formar silabas a medida que se mueven, promoviendo el pensamiento divergente y la capacidad para encontrar soluciones originales.
- Crear palabras nuevas ayudándose de manera grupal para promover la comunicación verbal y compartir ideas coordinando acciones.
- Expresar emoción en el momento de crear y formas nuevas palabras y frases propiciando

aprendizajes nuevos.

Tabla 5. *Actividad 2 Rota figuras geométricas*

Objetivo: Identificar figuras geométricas según su tamaño y color incluyendo denominación de las monedas básicas, para fortaleciendo el motivación en el aprendizaje multisensorial.

Competencia: Desarrolla habilidades cognitivas y sensoriales mediante la clasificación de figuras geométricas según su tamaño, color e incluyendo denominación de monedas.

Recursos: pizarra ilustrativa, figuras geométricas, dado y monedas didácticas colombianas de (50 pesos, 100 pesos, 200 pesos), espacio para jugar.

Tiempo: 50 minutos.

Preparación:

- Pizarra con imagen geométrica, varias figuras geométricas con colores primarios y secundarios y variación de tamaños.
- Dado con puntos según el número y monedas didácticas de 50 pesos, 100 pesos y 200 pesos.
- Lugar adecuado para que los niños y las niñas puedan realizar el juego en grupos de a 4 integrantes.

Descripción		
Introducción	Desarrollo	Reflexión y cierre

–Se saluda a los niños y las niñas, y se les explica que jugarán el juego de rota figuras geométricas para identificar y conocer cada una de las figuras. –Se presentan los materiales y se motiva la curiosidad de la pizarra y qué importancia tiene esta en el juego y cuál es el objetivo y como se juega teniendo en cuenta la, figuras geométricas y denominaciones de las monedas.	– Se presenta la pizarra con la ilustración geométrica, las figuras geométricas según su tamaño y color correspondiente, se realizar grupos de 4 estudiantes y se les entrega un dado. – Se invita a los niños y a las niñas a lanzar el dado, este nos indicara cuantas veces debemos rotar la figura geométrica seleccionada por cada participante, al momento de rotar las figuras geométricas seleccionadas por cada participante deben observar la pizarra de cada uno a ver si esa ficha rotada sirve para empezar armar la ilustración geométrica que le correspondió a cada uno. – A medida que se roten las figuras geométricas se rotaran imágenes didácticas	– Se reúne a todos los niños y las niñas y se realiza una lluvia de ideas y una breve discusión en grupo sobre las figuras geométricas, sus colores, tamaños y las denominaciones de cada moneda. – Se reflexiona sobre la importancia del reconocimiento de las figuras, tamaños, denominación de monedas en la vida diaria y cómo esto fortalece el aprendizaje y la diferenciación visual.
---	--	---

-
- de monedas colombianas
con denominación de 50
pesos, 100 pesos y 200
pesos, seguidamente se
explica su denominación y
valor.
- Se muestran las monedas
reales a la vez que su
respectiva figura y
denominación
 - Se realiza una segunda fase
del juego donde, deben
encontrar en el canasto, la
figura de la moneda que
corresponde al valor
mostrado en las monedas
reales que tiene la docente
(habrá varias tarjetas con la
misma moneda).
 - Se debe animar a los niños
y a las niñas a explorar,
experimentar y compartir
sus descubrimientos
durante el juego.
-

Logros

- Identificar y diferenciar cada una de las figuras denominación de monedas (50, 100 y 200 pesos) mediante la exploración táctil y la observación.
- Clasificar las diferentes figuras en categorías apropiadas y las denominaciones de las monedas, según sus características táctiles y visuales.
- Mejorar la capacidad de percepción sensorial al explorar y reconocer las características de cada una de las figuras presentes en la actividad.
- Mejorar la capacidad de reconocimiento de las diferencias denominaciones de las monedas.
- Manipular las figuras geométricas y clasificarlas por color, por tamaño y por figura y denominaciones de monedas desarrollando destreza y coordinación motora fina.
- Ampliar el vocabulario y la capacidad de expresión verbal al describir cada moneda encontrada.

Tabla 6. *Actividad 3: El juego de los animales en movimiento*

Objetivo: Fortalecer el control de movimiento corporal y lateralidad en los motivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años, a través del juego de los animales.

Competencia: Desarrolla habilidades motoras y cognitivas mediante el juego de los animales.

Recursos: Espacio amplio y seguro para realizar el juego de movimientos, imágenes de diferentes animales (realizadas por los niños y las niñas con diferentes materiales como: búho, pavo, foca, burro, pingüino, flamingo etc.)

Tiempo: 45 minutos.

Preparación:

- Se coloca las imágenes de cada uno de los animales en un lugar visible para todos los niños y niñas.
- Se ubican los niños y niñas frente a las imágenes de los animales son suficiente espacio entre cada niño y niña.
- Se prepara el papel para registrar la participación de cada niño.

Descripción		
Introducción	Desarrollo	Reflexión y cierre
– Se reúne a los niños y niñas en un círculo y se explica que jugarán a personificar diferentes animales. – Se les muestran las imágenes de los animales y se nombra cada uno de ellos. Se busca que cada niño y niña identifiquen cada uno de los animales mostrados.	– Se pide a los niños y niñas que se dispersen por el espacio de juego. – Se inicia la música animada y se comienza a realizar movimientos al ritmo y realizando movimientos de lateralidad. – Cuando la música se detenga, se les muestra la imagen de un animal y se nombra el animal en voz alta. – Los niños deberán imitar el	– Se termina la actividad reuniendo a los niños en un círculo nuevamente, se les pregunta si les gustó la actividad y qué les gustó más, luego todos se despiden hasta la próxima clase.

-
- movimiento del animal
mostrado en la imagen. Por
ejemplo, si se muestra la
imagen de un pavo, los
niños deben moverse o
realizar el sonido del pavo.
- Se repite este proceso
varias veces, mostrando
imágenes de animales.

Variaciones

- Agregar dificultad al juego
aumentando la velocidad
de la música y pidiendo a
los niños que imiten el
movimiento del animal de
forma más rápida. Se le
puede pedir que hagan
sonidos de los animales
mientras imitan sus
movimientos.

Logros

- Identificar y reconocer los diferentes movimientos característicos de diversos animales, como saltar, reptar, volar, nadar, caminar o su sonido, etc.
-

-
- Relacionar los movimientos específicos con los animales correspondientes, demostrando su comprensión de las características y habilidades de cada especie.
 - Desarrollar habilidades de observación y atención al detallar los movimientos de los animales y distinguir las diferencias sutiles entre ellos.
 - Imitar los movimientos de los animales con certera expresión corporal y coordinación motora.
 - Colaborar y comunicarse en el trabajo en grupos para identificar y representar los movimientos de diferentes animales.
-

Tabla 7. *Actividad 4: Aprendo a ser yo*

Objetivo: Fomentar la independencia y la autonomía en los niños y niñas en las actividades de vestirse, alimentarse y bañarse.

Competencia: Desarrolla habilidades de independencia y autonomía mediante las actividades de vestirse, alimentarse y bañarse.

Recurso Tablero con una imagen de niña o niño, la imagen de un plato y imágenes de elementos de aseo personal, el tablero tendrá diferentes puntos con pega pega, imágenes con diferentes prendas de vestir, imágenes con distintos alimentos, imágenes con los elementos de aseo personales, cada una de estas imágenes con pega pega.

Tiempo: 50 minutos.

Descripción

Introducción con saludo y	Desarrollo	Reflexión, reafirmación y
---------------------------	------------	---------------------------

motivación		cierre
– Se da la bienvenida a los niños y las niñas y se les explica que en ese día van a aprender jugando sobre la importancia de ser independientes y autónomos en las actividades de vestirse, alimentarse y bañarse. – Se les preguntará si les gusta vestirse solos, comer solos y saludable, bañarse solos y usar adecuadamente los productos de aseo.	– Se les entrega una lámina con la imagen de un niño y una niña a cada uno, y se les pide que elijan la lámina de acuerdo a su género y empezaran en su tablero a pegar según su rutina del diaria. – Luego, se les muestra las imágenes con las diferentes prendas de vestir y se habla sobre ellas. – Se anima a los niños y las niñas de acuerdo al día de la semana que prendas de vestir son las adecuadas así ellos colocaran al lado del del niño o la niña las prendas que utilizaran el día así van completando su rutina diaria – Luego tendrán la imagen de un plato con pega pega para colocar en su tablero donde completara con las	– Invitar a los niños y las niñas a reflexionar sobre lo que han aprendido en la actividad y sobre la importancia de ser independientes y autónomos en su vida diaria. Pedir que compartan una situación en la que se sientan orgullosos de haber realizado una actividad personal de forma autónoma. Agradecimiento y despedida – Se realiza este juego lúdico dándoles a conocer la importancia que tiene que los niños y niñas sean independientes a la hora de bañarse alimentarse y vestirse solo. – Todos se despiden con

- diferentes imágenes de entusiasmo y motivación.
- alimentos saludable que consumió en el día.
- Luego realizaremos una charla de la importancia de ser independientes en la hora de bañarnos y la importancia de darle un buen uso a los útiles de aseo.
 - Se conversa sobre la importancia de realizar actividades personales como vestirse, alimentarse y bañarse de forma autónoma. Se les pide que compartan si se bañan solos, si comen solos y si se visten solos.
 - Se les anima a contar sus experiencias y a expresar cuáles son sus actividades personales favoritas.

Logros

- Ser capaz de seleccionar y elegir las propias prendas de vestir de acuerdo a su rutina.
- Demostrar responsabilidad al realizar actividades personales como bañarse, alimentarse y vestirse de manera independiente, siguiendo las pautas de higiene y cuidado personal.

Tabla 8. *Actividad 5: Crea tu aventura.*

Objetivo: Fomentar la expresión oral y la memoria de los niños y niñas a través de la narración de aventuras creadas por ellos mismos y fomentar la importancia de la motivación en el aprendizaje del lenguaje.

Competencia: Comunica y crea de manera efectiva aventuras creadas por ellos mismos.

Recursos: imágenes de objetos, lugares, personajes, animales, día, noche y emociones

Tiempo: 45 minutos.

Preparación:

- Dejar que los niños y las niñas creen su propio mundo mediante las imágenes observadas.
- Organizar el espacio para que los niños y niñas puedan crear su propia aventura y luego contarla a sus compañeritos y profesora.

Descripción		
Introducción	Desarrollo	Reflexión y cierre
– Reunir a los niños y niñas y realizar una motivación del juego. – Les diremos que hoy cada	– Mostrar las imágenes a los niños y niñas para que ellos puedan iniciar a imaginar y crear su	– Felicitar a los niños y niñas por su participación y su habilidad imaginar y crear aventuras mediante

uno creara su propia	propio cuento.	imágenes
aventura usando las	– Cada niño y niña	– Destacar la importancia de
imágenes mostradas con	seleccionara 4 imágenes	la memoria y la
diferentes objetos,	para el inicio de crear su	comunicación oral.
personajes, lugares etc.	aventura.	
	– Así cada niño y niña	
	tendrá 3 momentos para	
	recrear su aventura con	
	las diferentes imágenes.	
	– Animar a los niños a usar	
	sus propias palabras y ser	
	creativos al narrar los	
	hechos.	

Logros
– Los niños serán capaces de recordar y narrar hechos de aventuras creadas por sus compañeritos.
– Desarrollarán habilidades de comunicación oral efectiva al compartir sus relatos con el grupo.
– Fomentarán el trabajo en equipo y la colaboración al construir aventuras de manera conjunta.

Tabla 9. Actividad 6: *Explora tu nombre.*

Objetivo: Fomentar el reconocimiento y la escritura de su propio nombre a través de estimulación multisensorial para fortalecer el desarrollo cognitivo y habilidades motoras.

Competencia: Reconocer e identificar consonantes y vocales para conformar su nombre completo.

Recursos: panel, plantillas con vocales mayúsculas y minúsculas igualmente consonantes mayúsculas y minúsculas

Tiempo: 60 minutos.

Preparación

- Panel, plantillas, su cuaderno de actividades integradas y lápiz rojo y negro.
- Organizar el espacio de trabajo para que los niños y niñas puedan utilizar su panel adecuadamente

Descripción		
Introducción	Desarrollo	Reflexión y cierre
– Realizaremos una motivación de juego sobre reconocer e identificar cada una de las vocales y consonantes. – Les mostraremos como vamos a utilizar el panel y las plantillas, y lo agradable	– Ubicaremos un panel y sus respectivas plantillas para cada niños y niña. – Identificaremos y reconoceremos las vocales minúsculas y mayúsculas igualmente con las consonantes.	– Al terminar realizaremos un círculo para que cada niño y niña nos muestre y nos cuente que tal le pareció esta nueva metodología para fortalecer el proceso de reconocer e identificar vocales y

que es para poder fortalecer la escritura y lectura del nombre	– Luego los niños y las niñas deben empezar a identificar cada vocal y consonante que se encuentra en su nombre y apellidos. – Al ya tener cada vocal y consonante cada niño y niña empezara a poner las platinas en el panel según el orden que tiene su nombre y sus apellidos. – Empezaran a utilizar el lápiz rojo y negro realizando el trazo de cada vocal y consonante. – Al final los niños y las niñas quitaran el panel y quedara su nombre y apellidos usando correctamente el renglón. – Animar la motivación en el aprendizaje y proceso motor fino.	consonantes para poder escribir su nombre. – Animar a todos a aplaudir y celebrar los nombres creativos de sus compañeros.
--	---	---

Logros

- Los niños y niñas reconocen y escriben su propio nombre de forma legible y clara.
- Expresan su creatividad al adornar su nombre con colores y elementos decorativos.

Tabla 10. *Actividad 7: Pinocho y las direcciones mágicas*

Objetivo: Fomentar la expresión oral, la memoria y el reconocimiento de las direcciones derecha e izquierda en los niños y niñas mientras relatan hechos importantes del cuento de Pinocho.

Competencia: Comunica, memoriza y reconoce la derecha e izquierda mientras relata hechos importantes de un cuento.

Recursos: Libro o cuento de Pinocho, imágenes con flechas que representen la dirección derecha e izquierda, pizarra, marcadores o tizas, y espacio para reunirse en círculo.

Tiempo: 60 minutos.

Preparación:

- **Familiarizarse con el cuento de Pinocho y seleccionar algunos hechos importantes de la historia que los niños puedan relatar.**
- **Preparar imágenes con flechas que indiquen la dirección derecha e izquierda.**
- Organizar el espacio para que los niños puedan reunirse en círculo y tener una vista clara de la pizarra o tablero.

Descripción		
Introducción	Desarrollo	Reflexión y cierre

–Reunir a los niños y niñas en círculo y anunciar que hoy se sumergirán en el mágico mundo del cuento de Pinocho. –Se le hace entrega a cada uno de dos imágenes, una con la flecha que va a la izquierda y otra a la derecha. –Decir que se les pedirá que narren algunos hechos emocionantes mientras la docente dice en voz alta: <i>Pinocho va a la derecha o a la izquierda</i> como indicativo de que deben levantar la imagen de esa dirección para que otro niño siga el cuento.	– Mostrar las imágenes con flechas de derecha e izquierda y explicar brevemente qué representan cada una. – Comenzar la narración del cuento de Pinocho y pedir a un niño que continúe la historia relatando un hecho importante, por ejemplo: <i>Pinocho era hijo de un carpintero que le dio vida.</i> – Luego, la docente dice en voz alta Pinocho va a la izquierda o la derecha y los niños deberán levantar la imagen con la flecha que indica la dirección que dijo la docente, en ese momento otro niño sigue el cuento. – Continuar el proceso, permitiendo que cada	– Felicitar a los niños por su participación en la actividad y su habilidad para diferenciar las direcciones derecha e izquierda durante el cuento. – Realizar una breve recapitulación de los hechos importantes del cuento y las direcciones relacionadas. – Resaltar cómo el cuento de Pinocho les ayudó a descubrir y comprender las direcciones derecha e izquierda.
---	---	--

niño agregue un hecho
emocionante del cuento y
levante la dirección que
dice en voz alta la
docente.

- Animar a los niños y a las
niñas a usar su
imaginación y dar vida a
la historia con sus propias
palabras.

Logros

- | |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">– Los niños podrán recordar y narrar hechos importantes del cuento de Pinocho.– Desarrollarán habilidades de comunicación oral efectiva al compartir sus relatos con el grupo.– Fortalecerán el reconocimiento de las direcciones derecha e izquierda mientras narran la historia. |
|--|
-

Tabla 11. *Actividad 8: Cantando soy una taza*

Objetivo: Fortalecer la identidad, memoria y autonomía al expresarse a través de canciones cortas.
--

Competencia: Comunica, memoriza y expresa autonomía al cantar canciones de manera individual y en grupo.

Recursos: Letra de la canción escrita en la pizarra, pista de audio con la melodía de la canción, espacio adecuado para cantar.

Tiempo: 60 minutos.

Preparación:

- Elegir la canción de la taza y asegúrese de estar familiarizado con la letra y la melodía.
- Escribir la canción de la taza en la pizarra.
- Preparar la pista de audio con la melodía de la canción.

Descripción		
Introducción	Desarrollo	Reflexión y cierre
– Reunir a los niños en un espacio adecuado para cantar. – Introducir la actividad explicando que van a aprender a cantar la canción de la taza de memoria. – Mostrar la letra de la canción y leerla en voz	– Enseñar la canción a los niños cantando lentamente y de manera clara, para que puedan escuchar la melodía y aprender la letra. – Repetir la canción varias veces, invitando a los niños a cantar junto a la docente.	– Terminar la actividad cantando la canción una vez más todos juntos. – Felicitar a los niños por su esfuerzo y participación, destacando su valentía al expresarse a través de la música. – Pedir a los niños que compartan cómo se

alta para que los niños se familiaricen con las palabras.	– Animar a los niños a que cada uno tome la forma de los objetos que dice la canción mientras todos cantan, haciendo énfasis en la idea de que cada taza y objeto que describe la canción representa su voz única.	sintieron al cantar la canción y qué significa para ellos representar su identidad a través de las tazas y cada uno de los objetos que salían en la canción.
	– Practicar con los niños para que puedan cantar la canción de memoria, sin necesidad de mirar la letra.	
	– Fomentar la expresión y comunicación de los niños animándolos a que canten solos y en grupos pequeños, permitiéndoles expresar su identidad y personalidad a través de la música.	

Logros

-
- Los niños aprenderán a cantar la canción de la taza de memoria.
 - Mejorarán su memoria auditiva y su capacidad para recordar la letra y la melodía.
 - Fortalecerán su identidad y autonomía al expresarse a través de la música y representar su identidad con la taza y los demás objetos descrito en la canción.
-

Capítulo V:
**Planeación y alternativas de solución educativa y pedagógica al problema de
investigación**

Capítulo V: Análisis e interpretación de la experiencia

Para el presente proyecto se hace uso del análisis de la guía de observación con el objetivo de organizar la información, para ello fue preciso establecer las categorías de análisis trabajadas en el marco teórico así: secuencia didáctica, motivación del aprendizaje y juego.

	Juego	Motivación	Secuencia
Construcción de significados			
Componente sociocultural			

Para el análisis y los resultados se trabajaron 4 fases desde la investigación acción a saber, observación, descripción, intervención y reflexión. Esta investigación inicia con una observación general de las clases dadas por el docente para el fin de indagar sobre las estrategias didácticas que favorecen el aprendizaje de los niños y niñas, anexo a esto se realiza una observación en el nivel de jardín del colegio Santiago Apóstol. Desde este punto se pudo evidenciar la falta de estrategias en la motivación en el aprendizaje de los niños y niñas así mismo la falta de interés de ellos por aprender.

Por ello se considera que una secuencia didáctica puede ofrecer la posibilidad que los niños y niñas puedan fortalecer el proceso de aprendizaje, proceso social y emocional, así las cosas, es necesario generar adaptaciones necesarias para lograr los objetivos propuestos frente a las dimensiones. Continuando con el análisis donde se podía ver el desinterés de los niños y las niñas, es por ello que se optó por diseñar una secuencia didáctica basada en el juego.

Seguidamente se realiza una encuesta realizada por la docente con el fin de conocer la percepción que se tiene frente al usos de las actividades de aprendizaje la cual se señala a continuación.

Análisis de categorías

Objetivos Específicos	Teoría	Técnica	Hallazgos	Conclusiones	Recomendaciones
Describir las causas que influyen en la falta de motivación de los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, Duitama.	Diario de campo (Valverde, 1993) Encuesta (Hernández et al., 2010).	Primera observación - segunda observación Guía de observación	Estas técnicas se utilizan para la recolección de datos, los estudiantes tenían debilidades en la motivación de aprendizaje y el poco interés por las actividades a desarrollar.	Se identifico mediante el análisis de la observación del análisis y la primera observación el poco interés por aprender de los temas tratados por la docente.	De acuerdo a las necesidades se diseña una secuencia didáctica a través de la lúdica y el juego para los niños y niñas de cuatro años del nivel de jardín del colegio Santiago Apóstol.
Implementar la secuencia didáctica basada en el	Motivación en el aprendizaje	Diseño e implementación de secuencia didáctica	La secuencia Didáctica es un procedimiento pedagógico	Cada una de las actividades fortalece las	El juego promueve la interacción de padres a hijos.

juego para fortalecer la motivación por el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín.	Secuencia a (Navarro 1994). Secuencia didáctica (Pitluk, 2006 citada por Pérez, 2019). Juego (Peña y Castro, 2012).		que genera interacciones desde el juego. El juego no se limita a la recreación si no al aprendizaje. Se desarrolla habilidades de pensamiento mediante la aplicación de la secuencia didáctica. El juego ayuda desde la parte emocional y social en los niños y las niñas	dimensiones de aprendizaje	Se pueden involucrar otros tipos de actividades que fortalezcan el aprendizaje
Valorar el alcance de la secuencia didáctica	Motivación en el aprendizaje (Navarro	Guía de Observación de Segunda observación	Se realizaron observación de carácter directo y	Desde el diario de campo se registran dificultades y aciertos en el momento de aplicar la secuencia didáctica.	

implementada en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín.	1994).		evaluación a partir de la primera observación	Se escriben sugerencias.
---	--------	--	---	--------------------------

Desde el análisis de la información se ubica las teorías con los objetivos específicos y las técnicas.

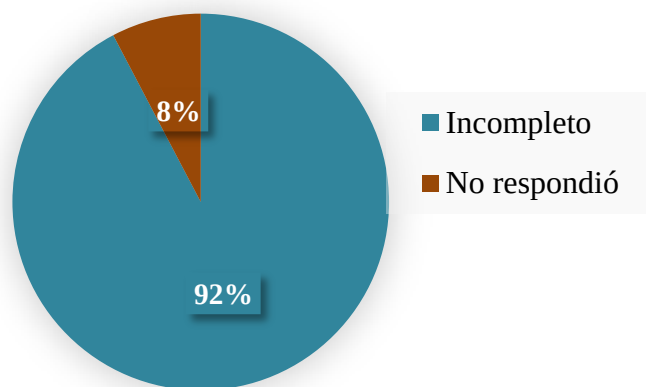
Los resultados presentados a continuación hacen parte de la primera fase diagnóstica de los niños y niñas de cuatro años del nivel de jardín del Colegio Santiago Apóstol, Para llevar a cabo la primera observación, se usó un ambiente tranquilo y sin distracciones, donde se les presentaron a los niños y niñas las actividades correspondientes a su edad y nivel cognitivo. Cada uno fue evaluado en función de las ocho áreas cognitivas abordadas por la Guía Portage, que hacían referencia a cuatro áreas cognitivas que fueron lenguaje, multisensorial, control del movimiento corporal e identidad y autonomía.

Atendiendo a los resultados de la guía de observación y la primera observación se puede evidenciar las debilidades que tienen los niños y las niñas en la motivación en el aprendizaje, teniendo en cuenta lo anterior es necesario que los docentes realicen un diagnóstico a los estudiantes.

La programación de sesiones individuales con cada estudiante y el registro detallado de sus respuestas y comportamientos durante estas sesiones arrojaron resultados que

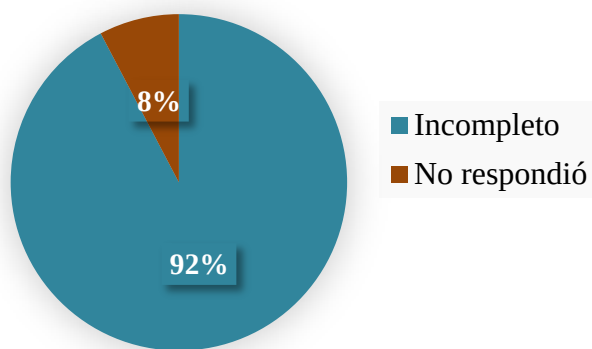
proporcionaron una línea de base para comparar el desempeño cognitivo de los alumnos antes y después del diseño de la secuencia didáctica basada en el juego. Anexo a lo evidenciado en el diario campo para dar respuesta al objetivo específico como implementar la secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer la motivación en el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín, se muestran los resultados de las 8 preguntas con sus respuestas y su respectivo análisis través de figuras circulares a continuación:

Figura 2. *Pregunta 1 - Cuento de memoria del 1 al 20*



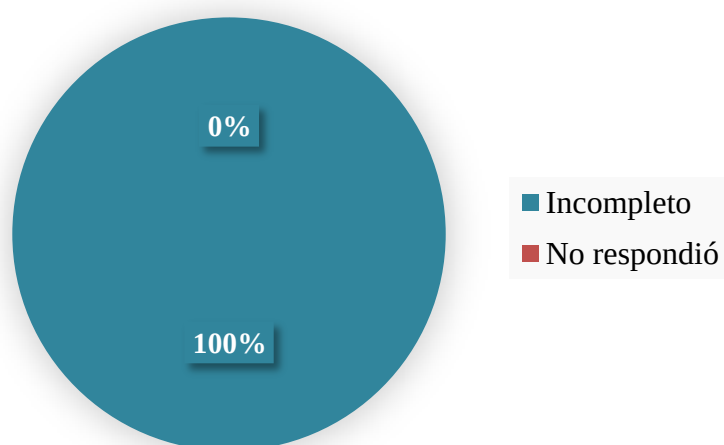
Como puede verse en la respuesta a la pregunta 1 se observa que 12 niños y niñas o el 92% de la muestra proporcionó respuestas incompletas, mientras que 1 alumno correspondiente el 8% no respondió en absoluto. Estos resultados sugieren una tendencia hacia la incompletitud en la retención del cuento por parte de la mayoría de los estudiantes. Es evidente que la mayoría de los niños y niñas enfrentó dificultades para retener y recordar la totalidad del cuento, lo que indica la necesidad de implementar estrategias adicionales para mejorar la retención y comprensión de la narrativa.

Figura 3. *Pregunta 2 - Relato hechos importantes de un cuento que he escuchado varias veces*



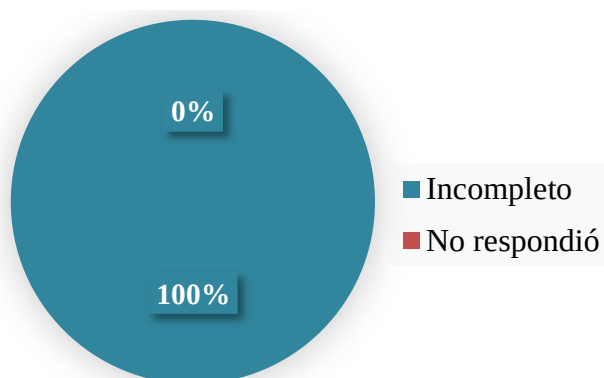
Los resultados obtenidos en la pregunta 2 revelan una tendencia preocupante en cuanto a la capacidad de los estudiantes para retener y recordar los hechos importantes de un cuento después de haberlo escuchado varias veces. La gran mayoría, específicamente 12 estudiantes o el 92%, proporcionó respuestas incompletas, lo que sugiere que tienen dificultades para recordar los detalles clave de la historia. Esta falta de capacidad para retener la información podría estar relacionada con diversos factores, como la atención, la concentración y la memoria a corto plazo. Los resultados también indican que 1 estudiante, que representa el 8% de la muestra, no respondió en absoluto a la pregunta, lo que puede ser indicativo de un escaso interés, comprensión o participación por parte del niño en la actividad.

Figura 4. *Pregunta 3 - Reconoce e identifica vocales y consonantes*



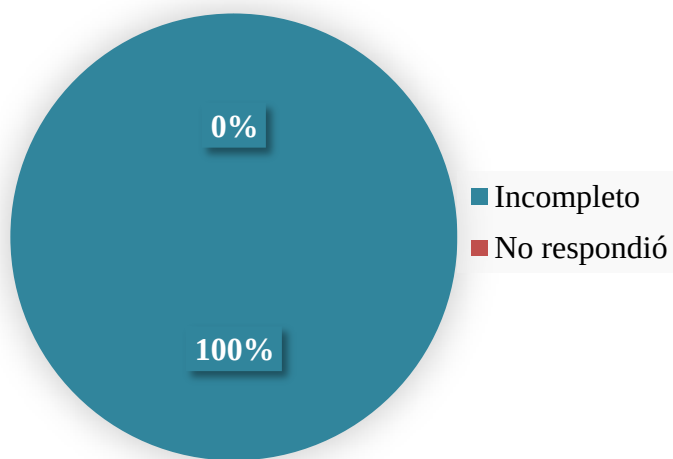
Con respecto a la pregunta 3, se observa que 13 estudiantes o el 100% proporcionó respuestas incompletas, mientras que el 0% corresponde a que ninguno de ellos dejó de responder. Este hallazgo sugiere que existe una dificultad generalizada entre los estudiantes para reconocer y distinguir entre vocales y consonantes. La dificultad de los estudiantes para completar esta tarea puede atribuirse a una variedad de factores, incluyendo la falta de comprensión de los conceptos de vocales y consonantes, la falta de práctica en la identificación de estas letras, o una posible falta de atención durante la actividad. Además, podría indicar una necesidad de refuerzo en la enseñanza de conceptos relacionados con la fonética y la alfabetización.

Figura 5. *Pregunta 4 - Escribo mi propio nombre*



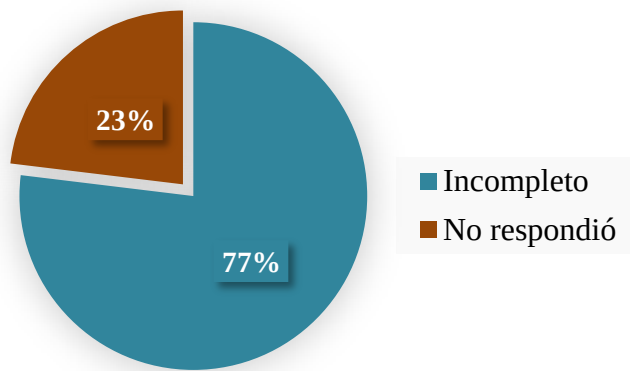
Los resultados obtenidos en la pregunta 4 revelan que todos los estudiantes, representando el 100% de la muestra, proporcionaron respuestas incompletas al intentar escribir su propio nombre. Este hallazgo indica una dificultad generalizada entre los estudiantes para completar esta tarea básica de escritura. En ese sentido, el problema de los niños y niñas para escribir sus propios nombres puede ser atribuido a la falta de práctica en la escritura, habilidades motoras subdesarrolladas, falta de dominio de las letras del alfabeto, o una posible falta de atención durante la actividad.

Figura 6. *Pregunta 5 - Identifico y dibujo figuras geométricas*



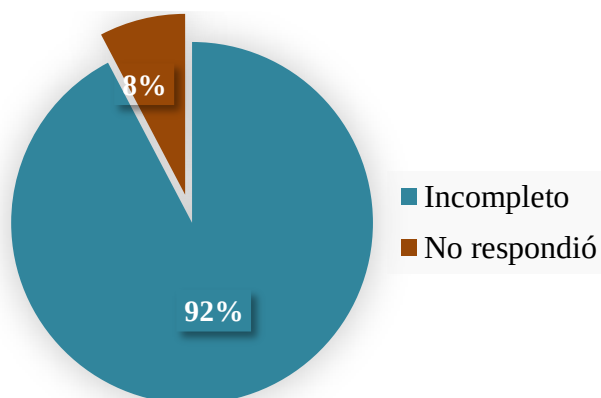
Con base en la pregunta 5 los resultados indican que el 100% de los alumnos respondieron de manera incompleta y que el 0% corresponde a que ninguno dejó de responder. Este hallazgo sugiere una dificultad generalizada entre los estudiantes para reconocer y representar adecuadamente las formas geométricas. Por lo que, sus dificultades para identificar y dibujar figuras geométricas pueden ser debido a la falta de familiaridad con los conceptos geométricos, insuficiente práctica en la identificación de formas, o una posible falta de comprensión de las instrucciones. Esto sugiere que hay una oportunidad para enfocarse en el reconocimiento y dibujo de figuras geométricas en futuras actividades educativas.

Figura 7. *Pregunta 6 - Digo cuál es mi derecha y mi izquierda*



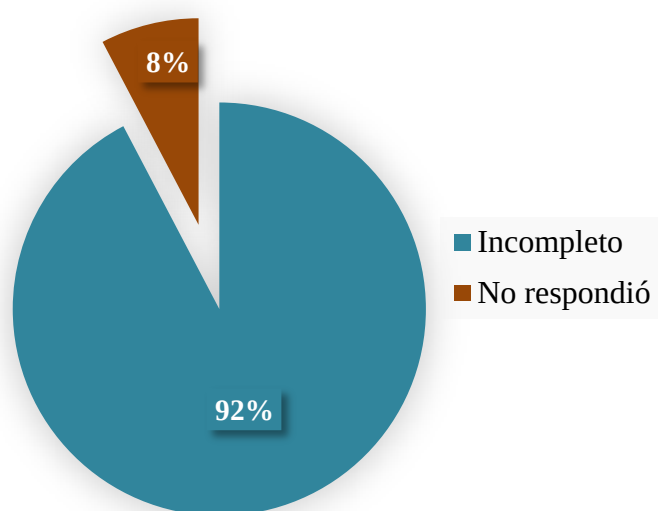
Los resultados de la pregunta 6 revelan que la mayoría de los estudiantes, representando el 77% de la muestra, proporcionaron respuestas incompletas al intentar identificar su derecha y su izquierda. Además, el 23% de los estudiantes no respondió en absoluto a esta pregunta. Lo que antecede sugiere que, existe una dificultad significativa entre los estudiantes para distinguir entre su derecha y su izquierda, por lo que su falta de comprensión de estos conceptos puede ser atribuida a la falta de desarrollo de la lateralidad, la confusión conceptual o la falta de práctica en la identificación de direcciones espaciales. Esto apunta a que puede ser beneficioso dedicar tiempo adicional a actividades que refuercen el entendimiento de la dirección derecha e izquierda.

Figura 8. *Pregunta 7 - Canto una canción corta de memoria*



Como puede verse en la figura 11 los resultados muestran que 12 estudiantes proporcionaron respuestas incompletas dando un total de 92%, mientras que 1 alumno no respondió evidenciando así un 8%. Lo expuesto puede deberse a que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para recordar y cantar una canción corta de memoria, pues las respuestas incompletas suelen presentarse por la falta de familiaridad con la canción, la dificultad para recordar la letra o la melodía, o la timidez para cantar en público. Esto indica que puede ser útil reforzar la práctica de canciones cortas de memoria en equipo, brindando más oportunidades para mejorar esta habilidad.

Figura 9. *Pregunta 8 - Nombro tres monedas de uso corriente*



Se evidencia que en la figura 12, 12 estudiantes proporcionaron respuestas incompletas lo que suma un 92%, mientras que 1 estudiante no respondió y esto corresponde al 8%. Esto sugiere que la mayoría de los estudiantes tienen dificultades para identificar y nombrar monedas de uso común. Señalando que, las respuestas incompletas pueden darse por falta de familiaridad con las diferentes monedas o a escasez de práctica en el reconocimiento de las mismas. Con base en lo expuesto se presenta la necesidad de fortalecer el conocimiento de las monedas de uso común a través de secuencias didácticas adicionales.

Para la segunda fase de descripción y diseño se realizó una secuencia didáctica basada en el juego teniendo en cuenta la importancia que tiene el juego en la vida de los niños y niñas a ser llevada al aula que contribuye el aprendizaje de los niños y las niñas, dado que el juego es algo inherente al hombre desde que nace. es importante tener claro que para el diseño de una secuencia didáctica se requiere una planeación metodológica para alcanzar el objetivo, además debe partir de un motivador para los estudiantes en la cual se genere la interacción del desarrollo de habilidades de pensamiento y destrezas.

Para la tercera fase se implementaron de ocho actividades didácticas basadas en el juego diseñadas para fortalecer la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de nivel jardín, ha proporcionado valiosas perspectivas sobre el desarrollo y la participación de los niños en el proceso de aprendizaje. Con un grupo compuesto por 8 niños y 5 niñas, se observaron diversas dinámicas y respuestas que arrojaron luz sobre la efectividad de las estrategias empleadas. A continuación, se presenta la interpretación de la experiencia:

4.6 Actividad 1: Letter tank- Laberinto de vocales y consonantes

Esta fascinante actividad fue meticulosamente diseñada para ofrecer una experiencia educativa y recreativa inmersa en un juego intrigante. Desde el inicio, la atmósfera del aula se llenó de energía y entusiasmo mientras los pequeños se sumergían en la emocionante búsqueda del camino correcto a través de este fascinante laberinto. El diseño del laberinto no sólo desafiaba la orientación espacial de los niños, sino que también les brindaba la oportunidad de recolectar consonantes y vocales estratégicamente ubicadas en el trayecto, estimulando así tanto su mente como su cuerpo fomentando un desarrollo integral.

Cada vez que los niños lograban encontrar la salida del laberinto, la actividad entraba en una fase creativa en la que utilizaban las laminillas recolectadas para construir palabras y frases. Este aspecto de la actividad contribuyó significativamente al fortalecimiento de la

competencia relacionada al reconocimiento e identificación de consonantes y vocales esenciales para formar palabras y frases a medida que se recorría el laberinto. La figura 1 ilustra vívidamente esta experiencia educativa, destacando la interacción dinámica de los niños donde se subrayaron los momentos clave que contribuyeron al desarrollo cognitivo durante esta actividad.

Cabe señalar que, la actividad desde un punto de vista pedagógico se alineó con los objetivos de promover el desarrollo cognitivo de los niños y niñas de 4 años. Al implicar la recolección de consonantes y vocales, junto a la construcción de palabras y frases, la actividad también contribuyó al desarrollo de la habilidad del lenguaje y la escritura. Además, presentó un elemento lúdico interesante que estimuló el interés y la participación de los aprendices donde la naturaleza del juego combinada con el desafío del laberinto y la oportunidad de construir palabras, hizo que la actividad fuera accesible para los niños de esta edad.

En cuanto a su dinámica, promovió la participación activa y el compromiso con el contenido, pues, aunque se centró principalmente en el reconocimiento de letras y la construcción de palabras, se pudo fomentar la reflexión sobre el propio aprendizaje al finalizar la actividad. Por ejemplo, planteando preguntas como: ¿Qué palabras pudiste construir? o ¿Qué letras encontraste más fácilmente? para alentarlos a reflexionar sobre su experiencia de aprendizaje.

Figura 10. *Actividad 1*



4.7 Actividad 2: Rota figuras geométricas

Desde el principio, la dinámica de la actividad fue explicada con detenimiento, asegurando que cada niño entendiera los pasos a seguir, cada uno recibió su pizarra, convirtiéndose en el lienzo donde darían vida a las figuras geométricas. En el centro de la mesa, una variada colección de formas geométricas esperaba ser seleccionada y dispuesta en las pizarras ilustrativas. El dado, convertido en un aliado estratégico determinaba cuántas veces debían rotar las figuras, añadiendo un componente de incertidumbre y emoción al juego.

A medida que el juego avanzaba, la complejidad aumentaba con la introducción de ilustraciones de monedas colombianas. Los niños se enfrentaban al desafío de rotar y ajustar las figuras, y también de discernir cuándo una moneda encajaba en la pizarra, teniendo en cuenta no sólo su forma sino también el tamaño. Uno de los niños en particular experimentó cierta dificultad al perder la noción del contexto al formar la ilustración. Esta situación se convirtió en una valiosa oportunidad para abordar la concentración y la atención en detalles, proporcionando una lección excelente sobre la importancia de observar con precisión.

Esta actividad se diseñó para el desarrollo de la competencia cognitiva y sensorial mediante la clasificación de figuras geométricas según su tamaño, color e incluyendo denominación de monedas colombianas. De ese modo, gracias al reconocimiento y la manipulación de figuras geométricas, los niños y niñas desarrollaron habilidades de recordar

y contar la secuencia numérica, de rotación y discriminación visual, alineándose con los objetivos de promover el pensamiento espacial y el razonamiento matemático a esa edad.

Ahora bien, al incorporar el uso de un dado, figuras geométricas y monedas colombianas, se les brindó la oportunidad de aprender jugando, ya que, añadiendo emoción y variedad al juego junto con la complejidad creciente a medida que avanzaban se les motivaba a participar activamente fomentando su perseverancia y resolución de problemas. Se debe subrayar que, surgieron oportunidades de aprendizaje y corrección donde los niños desarrollaron su pensamiento crítico cuando tuvieron un momento para reflexionar sobre sus acciones y estrategias, lo que los llevó a aprender de sus errores.

Figura 3. *Actividad 2*



4.8 Actividad 3: El juego de los animales en movimiento

El juego se inauguró con la resonancia de la música donde cada acorde y ritmo guiaron sus cuerpos en danzas libres y enérgicas. La intriga se elevó cuando la música se detuvo, y ante sus ojos curiosos se revelaron imágenes de diversos animales. En este momento, cada uno imitó el sonido y movimiento de ese animal en particular donde gracias a la coordinación, creatividad y conexión con la naturaleza se dio una experiencia única.

Este juego fue un festín de diversión y una ventana para potenciar las habilidades cognitivas sobre el control del movimiento corporal de los pequeños, pues varios exhibieron movimientos fluidos y una pronunciada lateralidad (figura 3). Sin embargo, se detectaron diferencias individuales donde algunos, quizás deslumbrados por la diversidad de estímulos, no siempre estaban atentos a las indicaciones. Al final los niños y niñas fueron alentados a compartir sus experiencias, destacando lo que encontraron fácil y desafiante. Este intercambio fomentó la comunicación y cultivó la empatía, pues aprendieron a comprender y apreciar las habilidades de sus compañeros. La actividad fue un espacio donde el aprendizaje se disfrazó de juego, la música y el movimiento deleitaron nutriendo el desarrollo integral dejando huellas imborrables de alegría y aprendizaje.

Pedagógicamente en esta actividad la música actuó como un catalizador para los movimientos corporales de los niños, proporcionando un medio para expresarse libremente y desarrollar habilidades de coordinación motora. Esta experiencia sensorial les permitió explorar diferentes ritmos y movimientos, fomentando así su desarrollo físico y emocional, donde la representación de diferentes animales los desafió a usar su imaginación y creatividad para imitar las características de cada uno, entablando una conexión con la naturaleza donde se enriqueció su comprensión del mundo que los rodea, el sentido de respeto y aprecio por la biodiversidad.

La actividad dio respuesta a la competencia de desarrollar habilidades motoras y cognitivas mediante el juego de los animales donde lograron el fortalecimiento del área cognitiva referente al control del movimiento corporal, pues la actividad demostró cómo el aprendizaje puede ser una experiencia divertida y significativa cuando se integra con el juego. Puesto que, a través de él disfrutaron del proceso de aprendizaje e internalizaron conceptos

importantes sobre la naturaleza, dejando fluir sus movimientos corporales de manera natural y orgánica.

Figura 11. *Actividad 3*



4.9 Actividad 4: Aprendo a ser yo

La actividad *Aprendo a ser yo* se destacó por la calurosa acogida entre los niños y niñas del nivel de jardín, pues se convirtió en una experiencia educativa, y en un viaje donde los pequeños exploraron consolidando su autonomía e independencia. En este emocionante juego cada uno recibió su propia pizarra, convirtiéndose en el lienzo de sus vidas a diario. Aquí, recrearon un día típico, detallando los alimentos que consumieron y las prendas de vestir que seleccionaron. A medida que recreaban sus rutinas, compartían entre ellos los pasos clave de sus días. Asimismo, la actividad propició un espacio para que hablaran sobre su vida en casa.

En esta actividad se dio como competencia el desarrollo de habilidades de independencia y autonomía mediante las actividades de vestirse, alimentarse y bañarse. Siendo crucial destacar que, pedagógicamente no solo se fomentó la expresión artística, sino que también cognitivamente se impulsó el desarrollo de habilidades lingüísticas a través de la puesta en práctica del área cognitiva basada en la identidad y autonomía, que se demostró al narrar vivencias cotidianas, brindando así a los niños una plataforma para expresarse libremente y participar con su día a día de manera creativa.

Uno de los aspectos más destacados fue su capacidad para compartir experiencias con sus pares promoviendo un ambiente inclusivo y colaborativo en el aula. Este intercambio no solo fortaleció su aprendizaje, sino que también les enseñó la importancia de trabajar juntos apoyándose mutuamente. En definitiva, se evidenció un entendimiento más profundo de sus entornos familiares, su capacidad para realizar actividades personales y su fluidez de expresión, acciones que contribuyeron a la construcción de su identidad, autonomía y valores.

4.10 Actividad 5: Crea tu aventura

La actividad se erigió como un fascinante capítulo donde los niños y las niñas del nivel de jardín desataron su creatividad y expresión narrativa. En este cautivador juego, cada pequeño se convirtió en el arquitecto de su propio relato, seleccionando con entusiasmo seis láminas que servirían como los hitos visuales de su historia. Lo destacado de esta actividad radica en la diversidad de las historias tejidas por los pequeños narradores. Algunos optaron por aventuras fantásticas pobladas por criaturas mágicas y mundos imaginarios, mientras que otros eligieron explorar narrativas ancladas en sus experiencias diarias, compartiendo momentos significativos de su cotidianidad.

La sesión se tornó aún más animada cuando, entre risas y asombro, entrelazaron elementos humorísticos en sus historias. Estos toques cómicos mantuvieron la atención de sus compañeritos, y revelaron un dominio sorprendente del lenguaje y la capacidad de emplear expresiones fuera de su vocabulario cotidiano. Además, la actividad propició el uso de vocabulario enriquecido donde los niños y niñas se aventuraron a incorporar palabras que, quizás no formaban parte regular de su discurso diario. Esta exploración lingüística evidencia tanto la expansión de su léxico como su disposición para explorar y aprender. En conclusión, la actividad de *Crea tu aventura* fue mucho más que un ejercicio de cuentacuentos, pues fue

una ventana a la imaginación y la expresión personal, enriqueciendo las habilidades narrativas y el ambiente de aprendizaje, donde cada alumno se convirtió en el autor y protagonista de su propia narrativa.

La actividad a nivel pedagógico ayudó a desarrollar la competencia de comunicación y creación efectiva de aventuras diseñadas por ellos mismos, ayudando a dar respuesta al objetivo de fomentar la expresión oral y la memoria de los niños y niñas a través de la narración de aventuras creadas por ellos mismos y animar la importancia de la motivación en el aprendizaje en su área de lenguaje. Al seleccionar imágenes para servir como hitos visuales en sus narrativas, los alumnos practicaron la selección y organización de información, así como el desarrollo de una secuencia coherente de eventos.

Además, al compartir sus historias con sus compañeros, fortalecieron sus habilidades de comunicación oral y su capacidad para expresar ideas de manera clara y coherente. La oportunidad de crear sus propias historias les brindó un sentido de autonomía y empoderamiento, lo que aumentó su motivación para participar activamente en la actividad. Además, el proceso de seleccionar y organizar imágenes fue sencillo y accesible para su nivel de desarrollo, facilitando su participación, a la vez que contribuyó a una experiencia de aprendizaje positivo y colaborativo en el aula.

Figura 5. *Actividad 5*



4.11 Actividad 6: Explora tu nombre

La cautivadora actividad de *Explora tu nombre* se diseñó con especial atención a grupos pequeños. Cada cuarteto de niños recibió su propio panel y un conjunto de láminas repletas de consonantes, tanto en mayúsculas como minúsculas, y vocales. El objetivo primordial consistió en fomentar el reconocimiento y la escritura de su propio nombre a través de estimulación multisensorial para fortalecer el desarrollo cognitivo y habilidades motoras.

Una vez que lograban la identificación, el siguiente paso era trazar cada letra en el panel, haciendo hincapié en el uso correcto del color del lápiz y la alineación adecuada con el renglón. Este componente práctico fortalecía la destreza motora fina y aseguraba que cada niño y niña participara activamente en la construcción visual de su propio nombre. Aquí se reconocía que algunos encontraban ciertas dificultades en este proceso. Para abordar estas situaciones, se brindó una segunda oportunidad en una sesión posterior, en esta ocasión, se les proporcionó un renglón ampliado con su nombre completo. De manera que la visualización completa de su nombre facilitó la identificación de las consonantes y vocales correspondientes.

Al diseñarse la actividad para grupos reducidos se produjo un impacto pedagógico positivo, permitiendo una atención más personalizada, adaptándose a las necesidades individuales de cada estudiante. Con este enfoque individualizado se fomentó un ambiente de aprendizaje inclusivo, y se aseguró que cada alumno pudiera avanzar a su propio ritmo, recibiendo el apoyo necesario en el camino. Desde el punto de vista del desarrollo cognitivo, la actividad se centró en el reconocimiento de letras y la asociación de sonidos con grafías específicas, contribuyendo al desarrollo del área de lenguaje por su reconocimiento fonético, una habilidad esencial en el proceso de lectoescritura. Además, la parte práctica de la

actividad, que implicaba el trazado de letras en un panel, promovió el desarrollo de habilidades motoras finas del área multisensorial, proporcionando a los niños una oportunidad para mejorar su control del lápiz y su precisión en el trazo.

Es importante señalar que, la actividad también tuvo implicaciones en el desarrollo socioemocional donde la exploración y construcción de sus propios nombres no solo les ayudó al fortalecimiento de sus habilidades académicas, sino que también contribuyó al desarrollo de su autoconcepto e identidad, pues, al ver sus nombres escritos y reconocer las letras que los componen, se generó un impacto positivo en su confianza y motivación para el aprendizaje. En resumen, esta actividad trascendió más allá de la mera identificación de letras, fue una travesía personalizada hacia el reconocimiento, la asociación de sonidos y la práctica de habilidades motoras finas, brindando a cada niño y niña la oportunidad de dejar su huella única en la representación gráfica de su nombre.

Figura 6. Actividad 6



4.12 Actividad 7: Pinocho y las direcciones mágicas

Esta enriquecedora experiencia se desplegó mientras los niños y las niñas se sumergían en el fascinante relato de *Pinocho* guiados por la narración cautivadora de la maestra. En el suelo, estratégicamente ubicadas se encontraban fichas que representaban las direcciones *derecha* e *izquierda* (figura 7). A medida que el cuento avanzaba, la docente

incorporaba momentos clave donde indicaba a los alumnos qué dirección debían tomar. Este enfoque didáctico a través de la narración hacía participar activamente a los niños en la historia y desafiaba su comprensión espacial.

La participación activa tomaba un giro interesante cuando en ciertos momentos los propios niños narraban fragmentos del cuento y asumían el papel de guías para sus compañeros. Estos narradores, además de relatar la historia debían señalar la dirección en la que los demás niños debían caminar, poniendo a prueba su atención y entendimiento del concepto de direccionalidad. Como parte del proceso, se evidenció que algunos pequeños experimentaban dificultades en mantener la atención y seguimiento.

Se puede decir entonces que, la actividad representó desde un punto de vista pedagógico una oportunidad única para integrar la narración de cuentos clásicos con el desarrollo de habilidades espaciales y de lateralidad en los niños de nivel de jardín al responder al objetivo de fomentar la expresión oral, la memoria y el reconocimiento de las direcciones derecha e izquierda en los niños y niñas mientras relatan hechos importantes del cuento de Pinocho.

De manera que, el cuento narrado por la docente sirvió como el hilo conductor que mantuvo la atención de los niños mientras exploraban ese mundo fantástico. Esta dinámica les brindó la oportunidad de desarrollar tanto la competencia de comunicar, memorizar y reconocer la derecha e izquierda mientras relataban hechos importantes de un cuento, como el desarrollo de las áreas de lenguaje, multisensorial y control del movimiento gracias a la expresión oral, narrativa y los desafió al aplicar su comprensión de las direcciones al dirigir a sus compañeros en la historia. Sin embargo, se resaltó la importancia de abordar y reforzar la noción de lateralidad en el contexto preescolar al ver que algunos niños presentaron problemas para mantenerse concentrados.

Figura 12. Actividad 7



4.13 Actividad 8: Cantando soy una taza

En esta actividad la primera fase consistió en la introducción de una canción novedosa, una tarea emocionante que capturó la curiosidad de los pequeños. Después de familiarizarse con la letra y la melodía, se dio paso a la fase corporal, donde se embarcaron en una aventura motora dando vida a cada palabra a través de movimientos ordenados. Este aspecto de la actividad fomentó la coordinación y el control motor desplegando una expresión artística única en cada participante.

Los niños y las niñas, al seguir el ritmo, no solo interiorizaron la estructura de la canción, sino que también fortalecieron su habilidad para retener y reproducir secuencias musicales contribuyendo así al desarrollo cognitivo de las áreas de lenguaje, multisensorial, identidad y autonomía. En el cierre de la actividad, se fortalecieron los aprendizajes a través de breves reflexiones sobre lo experimentado. Preguntas como *¿Qué parte de la canción les gustó más?* o *¿Cómo se sintieron al coordinar los movimientos con la música?* que permitieron a los alumnos expresar sus impresiones y conectar la experiencia con sus emociones.

La actividad se destacó como una experiencia educativa completa y enriquecedora que integró la música, el movimiento y la memoria en un enfoque pedagógico multidimensional. Más allá de simplemente enseñar una canción, esta actividad proporcionó a los niños y niñas una experiencia multisensorial que involucró todos sus sentidos y áreas de desarrollo dando respuesta al objetivo de fortalecer la identidad, memoria y autonomía al expresarse a través de canciones cortas.

En ese aspecto, se cultivó su habilidad de escucha y atención auditiva, ofreciendo una oportunidad para explorar nuevas melodías y ritmos, ampliando así su repertorio musical y fomentando su aprecio por la música. Desde ese aspecto, el componente rítmico y la velocidad de la canción proporcionaron una oportunidad ideal para trabajar la memoria auditiva y secuencial respondiendo a la competencia de comunicar, memorizar y expresar autonomía al cantar canciones de manera individual y en grupo. Ahora bien, en la fase de reflexión además de consolidar los aprendizajes musicales, también se promovió el desarrollo emocional y la autoconciencia de los niños contribuyendo así a su desarrollo integral con un enfoque didáctico que va más allá de la mera enseñanza de una canción.

Figura 8. *Actividad 8*



Se logra evidenciar que la mediación pedagógica dada por el juego se convierte en un medio para que los niños y las niñas despierten su interés y motivación en el aprendizaje así al respecto Piaget (1956) indica “el juego es un medio que constituye y enriquece el desarrollo

intelectual...el juego desempeña un papel decisivo para el desarrollo del niño y por ello debe ir acorde a la edad del niño para sacar mayor provecho”.

En la cuarta fase se trabajó una guía de observación, que se llevó a cabo con el objetivo de valorar el alcance de la secuencia didáctica implementada en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín. (Anexo 3).

Durante la segunda observación, se evidenciaron y registraron los cambios en el desempeño cognitivo de los niños y niñas después de la implementación de la secuencia didáctica, buscando identificar mejoras significativas en áreas específicas como la retención de información, la comprensión de conceptos, la expresión verbal, la resolución de problemas, entre otros aspectos cognitivos relevantes.

Para cada actividad se generó un proceso de observación y análisis realizados por la autora así:

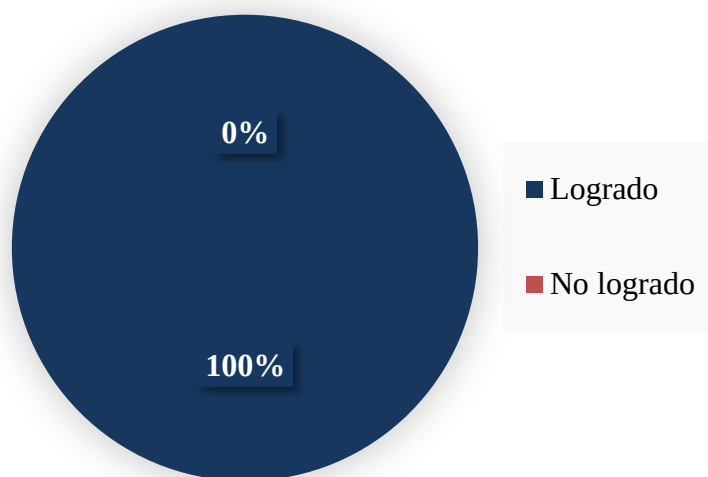
Después de desarrollar la secuencia didáctica se pudo evidenciar que la gran mayoría de los niños y las niñas, pudo fortalecer la debilidad de reconocer e identificar las vocales y las consonantes, después de motivarlos y desarrollar la actividad se pudo evidenciar gran motivación.

De la misma manera las actividades realizadas mediante el juego permitieron que los niños y las niñas mostraron gran interés y ganas por iniciar a tener esa independencia y autonomía para realizar sus quehaceres de su diario vivir.

Así que pudimos evidenciar en el desarrollo de la actividad mediante el juego de corporalidad y de lateralidad el interés de los niños y las niñas en el desarrollo de la actividad, además el beneficio que trae trabajar derecha e izquierda con los niños.

En resumen, los resultados proporcionaron información crucial sobre la efectividad de la secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de nivel jardín. Esta evaluación permitió identificar áreas de mejora y áreas donde mostraron un progreso notable, brindando así datos importantes para la toma de decisiones en la planificación y desarrollo de mediaciones educativas futuras. En ese sentido, se presentan las 8 preguntas con las respuestas junto a sus figuras circulares, y finalmente una figura de barras que muestra la comparación entre ambas pruebas.

Figura 13. *Pregunta 1 - Cuento de memoria del 1 al 20*



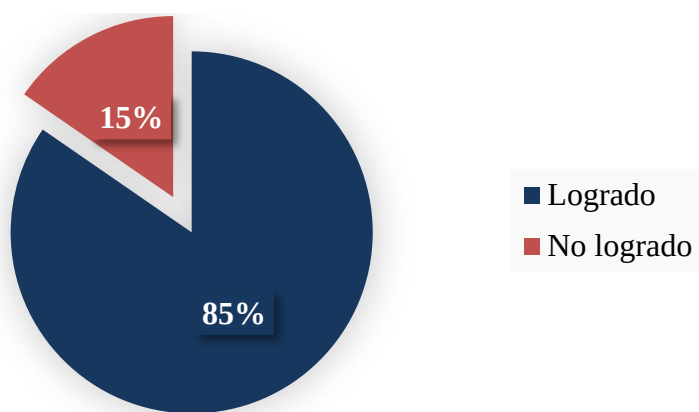
La pregunta 1 de la segunda observación se centró en evaluar la habilidad de los estudiantes para recordar y relatar la secuencia numérica del 1 al 20. En este sentido, es importante contextualizar que para los niños y niñas esta habilidad es fundamental para su desarrollo cognitivo y lingüístico, ya que, implica que retengan la información de forma secuencial y el desarrollo de habilidades narrativas básicas. Lo que según Albornoz y

Guzmán (2016) tiene que ver con el lenguaje que se fomenta a través del entendimiento verbal, la interpretación de las nociones espaciales y de lo cotidiano, siendo la clasificación de objetos una forma eficaz de fortalecer esta área.

En dicha pregunta entonces, se observó un rendimiento destacado por parte de todos los estudiantes, debido a que los 13 participantes o el 100% logró completar satisfactoriamente la tarea de relatar el *cuento de memoria del 1 al 20*. Desde esa perspectiva, el pensamiento lógico-matemático es esencial para el desarrollo de la etapa preescolar, pues, luego de usar al juego didáctico se puede optimizar la memoria, el aprendizaje de las operaciones matemáticas básicas, la capacidad de concentración y la atención del niño y la niña (Ortega, 1991).

El resultado de este gráfico sugiere un dominio generalizado de la habilidad de recordar y contar la secuencia numérica, por lo que, es importante destacar que no hubo estudiantes que presentaran dificultades en esta actividad, lo que indica un progreso significativo en la retención de información y habilidades narrativas. En ese sentido, es importante que, al tener presente la labor pedagógica enfocada en el uso de secuencias didácticas, utilizando especialmente este tipo de juegos (Ortega, 1991) se pueden presentar resultados positivos, y en el caso de las estrategias implementadas durante la intervención fueron efectivas para mejorar la memoria y la capacidad narrativa de los estudiantes en relación con la secuencia numérica del 1 al 20.

Figura 14. *Pregunta 2 - Relato hechos importantes de un cuento que he escuchado varias veces*



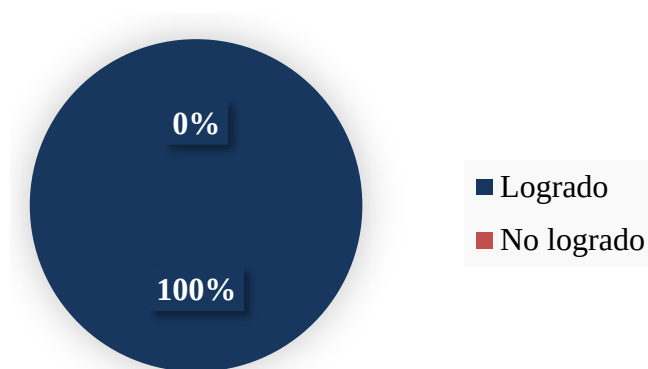
Para dar contexto a la pregunta a la segunda observación, es importante comprender que se centró en evaluar la capacidad de los estudiantes para relatar los hechos importantes de un cuento que habían escuchado varias veces. Este tipo de evaluación busca medir habilidad de comprensión y retención de la información por parte de los niños y niñas después de haber sido expuestos repetidamente al contenido del cuento. Para Sánchez (2014) citado en Gavilano (2019) “una de las grandes ventajas que tiene esta dinámica es la de hacer que los niños comiencen a ejercitar su memoria desde temprana edad, para que con el paso del tiempo adquieran conocimientos más complejos” (párr. 5).

Desde esa visión, la mayoría de los estudiantes específicamente 11 de los participantes que corresponde al 85% logró exitosamente relatar los hechos clave del cuento. Sin embargo, dos estudiantes mostraron dificultades para alcanzar este objetivo. Con base en la figura 14, aunque la mayoría de las niñas y los niños demostró comprensión y retención de la información del cuento, estos hallazgos resaltan la necesidad de brindar apoyo adicional a aquellos que enfrentan dificultades para recordar y relatar los hechos importantes.

Para Puentes (1994) citado por Jaramillo (2018) cuando los niños se enfrentan a nuevas informaciones, tienden a buscar métodos que faciliten su retención o aprendizaje, lo que implica el uso de estrategias efectivas para ello, donde en el proceso de comprensión lectora resulta fundamental emplear una variedad de estrategias a nivel personal o aprendido.

Por lo que, resulta crucial continuar trabajando en el fortalecimiento de estas habilidades narrativas mediante estrategias específicas que aborden las necesidades individuales de los alumnos.

Figura 15. *Pregunta 3 - Reconoce e identifica vocales y consonantes*



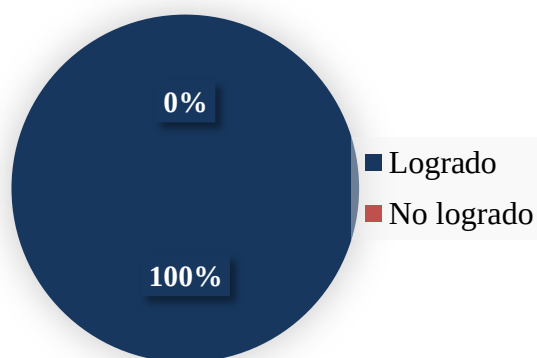
Para comprender plenamente el significado y la relevancia de los resultados obtenidos en la pregunta 3, debe aclararse que ésta se centró en la capacidad de los estudiantes para reconocer e identificar vocales y consonantes, lo que implica una comprensión fundamental del sistema alfabético y fonético del lenguaje. Según Vygotsky (1993), el lenguaje escrito se considera un proceso psicológico de nivel superior, ya que, todos los seres humanos de una sociedad pueden no dominarlo, por ello, la alfabetización surge como una práctica que es cultural y específica que forma parte de un importante proceso de aprendizaje en preescolar.

En el gráfico 15, se observa un rendimiento muy positivo. Todos los estudiantes, es decir, el 100% de los participantes logró exitosamente reconocer e identificar vocales y consonantes. En relación con Salas (2019) las niñas y niños no pueden desarrollar habilidades de lectura sin tener exposición a las letras y sus sonidos, pues, ambas habilidades son complementarias al permitirles memorizar, distinguir y estructurar los datos fonológicos.

Entonces, el resultado expuesto en la pregunta 3 indica un dominio generalizado de este aspecto del aprendizaje, lo que sugiere que la secuencia didáctica basada en el juego para

fortalecer la motivación en el aprendizaje de los alumnos de nivel jardín fue efectiva para desarrollar esta habilidad en cada uno. Es alentador ver que los niños y niñas pudieron alcanzar este objetivo, lo que demuestra un progreso significativo en su conocimiento y comprensión de las letras y sus sonidos, logro que proporciona una base sólida para el desarrollo futuro de habilidades de lectoescritura y comprensión lectora, subrayando la importancia de continuar implementando estrategias pedagógicas efectivas para mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Figura 16. *Pregunta 4 - Escribo mi propio nombre*



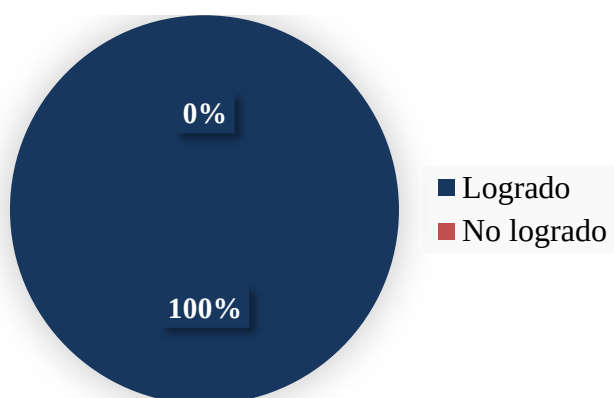
Esta pregunta se enfocó en la capacidad de los estudiantes para escribir su propio nombre, lo que implica habilidades de escritura y coordinación motora fina. Para Jardón y Ramírez (2022) que el niño y la niña escriban su propio nombre los lleva a adquirir formas y letras que les son propias, lo que contribuye a establecer un conjunto inicial de formas volviéndose en ciertas situaciones su repertorio inicial que sirve como básico abecedario que los puede llevar a escribir más nombres.

De manera que, en la figura 16 puede verse que los 13 participantes lograron exitosamente completar esta tarea, observándose un rendimiento sobresaliente, representado por un 100% de éxito en la muestra. El nombre propio parece desempeñar a menudo el papel

de la primera forma distintiva con significado, por eso, es crucial que el niño firme sus trabajos o creaciones con su nombre todos los días (Jardón y Ramírez, 2022).

El resultado arrojado por los niños y niñas en esta pregunta es altamente positivo, ya que, indica que todos han alcanzado un nivel satisfactorio de habilidad para escribir sus propios nombres. Logro que sugiere un desarrollo significativo en el área de la escritura y la motricidad fina, reflejándose la efectividad de las estrategias implementadas. Es alentador ver que todos los estudiantes pudieron alcanzar este objetivo, indicando un progreso notable y un buen desarrollo en el aspecto de la escritura y la motricidad fina.

Figura 17. *Pregunta 5 - Identifico y dibujo figuras geométricas*



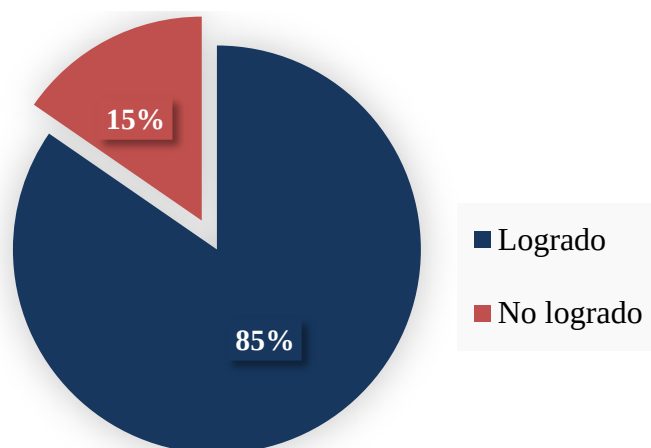
Esta pregunta se centró en la capacidad de los estudiantes para identificar y dibujar figuras geométricas, lo que implica la adquisición de habilidades de comprensión y aplicación de conceptos matemáticos. Donde Mira (2001) citado en Sobalvarro y Camacho (2018) expresa que:

Se debe entender que no se trata de introducir el estudio métrico de las figuras, sino de sistematizar las experiencias que los niños y las niñas realizan de forma espontánea en su exploración del espacio que les rodea y de los objetos que tienen a su alcance, así mismo se inicia una reflexión de las características de las figuras (p. 299).

En ese aspecto, en la pregunta 5 todos los estudiantes, es decir, los 13 participantes o el 100%, logró con éxito la tarea. Aquí el papel de las matemáticas se lleva de una manera tanto activa como creativa con los enfoques, métodos y técnicas que los educadores emplean para guiar a los niños en la comprensión de conceptos matemáticos, dentro de un entorno lleno de materiales y actividades dinámicas (Araya, 2008 citado en Sobalvarro y Camacho, 2018). Por ello, el resultado arrojado en la figura 17 es sumamente alentador, ya que, demuestra que los niños y niñas han adquirido competencias satisfactorias en la identificación y representación de figuras geométricas.

Dicho logro evidencia un nivel adecuado de comprensión en esta área específica, resaltando la eficacia de las estrategias implementadas. Es gratificante observar que todos los alumnos lograron este objetivo, indicando un avance significativo en su comprensión de los conceptos relacionados con las figuras geométricas.

Figura 18. *Pregunta 6 - Digo cuál es mi derecha y mi izquierda*



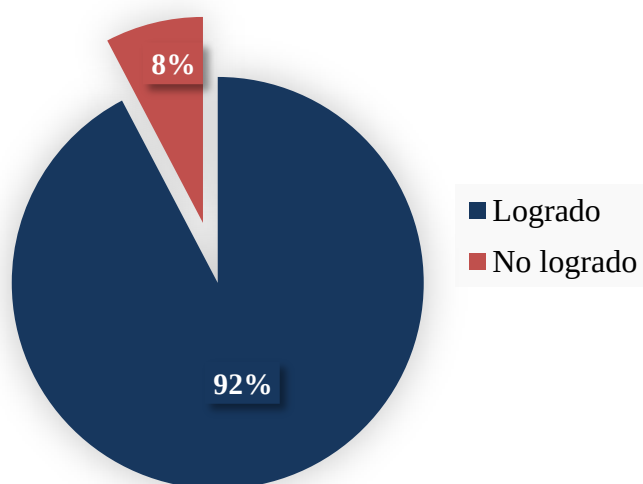
La pregunta 6 se centró en la capacidad de los estudiantes para identificar su derecha y su izquierda, lo que implica la habilidad de comprender y aplicar conceptos espaciales y de orientación. Rigal (1987) citado por Duarte y Pérez (2020) expone que, la prevalencia de una mano, un ojo o un oído sobre el otro, es lo que establece la distinción entre diestros/zurdos y

entre dominantes manuales/oculares, siendo esta dominancia también aplicable a los miembros inferiores.

Desde esa perspectiva, la figura 18 muestra que, 11 estudiantes o el 85% logró realizar esta tarea correctamente, mientras que 2 estudiantes no lograron hacerlo. En concordancia la lateralidad tiene un impacto directo en la habilidad motora, de manera que un niño con una lateralidad poco definida tiende a mostrar torpeza al realizar actividades manuales y su escritura puede carecer de coordinación, pero, un niño con una lateralidad bien establecida se siente más seguro al efectuar tareas y generalmente no experimenta problemas lingüísticos o perceptivo-motores (Fernández, et al., 2006 citados en Duarte y Pérez, 2020).

El hallazgo reflejado en la figura 18 sugiere que la mayoría de niños y niñas de este estudio han adquirido la capacidad de diferenciar entre la derecha y la izquierda, indicando un avance positivo en este aspecto. No obstante, la existencia de algunos estudiantes que todavía enfrentan dificultades resalta la importancia de seguir reforzando esta habilidad particular mediante estrategias adicionales y práctica continua.

Figura 19. *Pregunta 7 - Canto una canción corta de memoria*

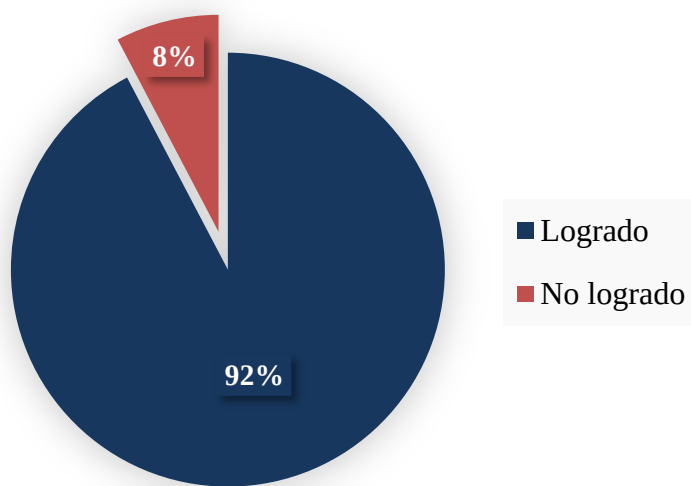


Esta pregunta evaluó la habilidad de los estudiantes para recordar y entonar una canción de memoria, lo cual implica no solo la retención de información auditiva, sino también la coordinación de la voz y la memoria musical. El hecho de que el 92% o 12 de los participantes haya cumplido satisfactoriamente con esta tarea sugiere que las estrategias implementadas fueron efectivas para desarrollar esta habilidad en la mayoría de los niños y niñas. Como en el trabajo de Mercado (2021) que planteó que las canciones infantiles incrementan notablemente la capacidad de memoria en los niños y niñas, por ser estrategias que pueden gracias a su contenido ser memorizadas y recordadas fácilmente.

La capacidad de recordar y entonar una canción de memoria no solo implica la retención de información auditiva, sino también la coordinación de la voz y la memoria musical. Por lo tanto, el hecho de que la mayoría de los niños del actual estudio haya logrado este objetivo indica un buen nivel de desarrollo en esta área. Un ejemplo es el estudio de Minchola y Vargas (2018) donde 0,899 con base al coeficiente de correlación de Spearman demostró que las canciones infantiles en la mayoría de los niños y niñas los ayuda a desarrollar su lenguaje oral.

Sin embargo, en el estudio actual la presencia de 1 estudiante o el 8% que no pudo completar la tarea resalta la necesidad de brindar un apoyo adicional y personalizado, pues, aún enfrenta dificultades en este aspecto. Es posible que este alumno requiera estrategias más adaptadas a su estilo individual de aprendizaje o que necesite más práctica y reforzamiento para mejorar su capacidad de recordar y entonar canciones de memoria, pues es importante que los educadores identifiquen sus necesidades específicas y diseñen intervenciones adecuadas para ayudarlo a alcanzar este objetivo en el futuro.

Figura 20. *Pregunta 8 - Nombro tres monedas de uso corriente*



Para establecer un marco adecuado para el análisis de la pregunta 8 de la segunda observación, es fundamental resaltar que la misma evaluó la habilidad de los estudiantes para identificar y nombrar tres monedas de uso común, una competencia fundamental que tiene implicaciones tanto en el ámbito académico como en la vida cotidiana. En sentido, Arango y Moreno (2020) expresan que, las matemáticas bajo el uso didáctico deben ser un foco de atención desde los primeros años de educación, tomando en cuenta que luego de cumplir sus procesos metódicos en el proceso de enseñanza-aprendizaje puede presentarse ya organizadamente en las clases.

Desde esa visión, en la pregunta 8, el 92% de los alumnos logró realizar la tarea correctamente, mientras que 1 estudiante no logró hacerlo. Este resultado sugiere un nivel satisfactorio de comprensión y conocimiento sobre las monedas utilizadas en la vida cotidiana. Ahora bien, la capacidad de identificar monedas es una habilidad importante que está vinculada tanto al aprendizaje académico como a la vida práctica. Puesto que, permite a los estudiantes comprender el valor del dinero y desarrollar habilidades básicas de conducción financiera.

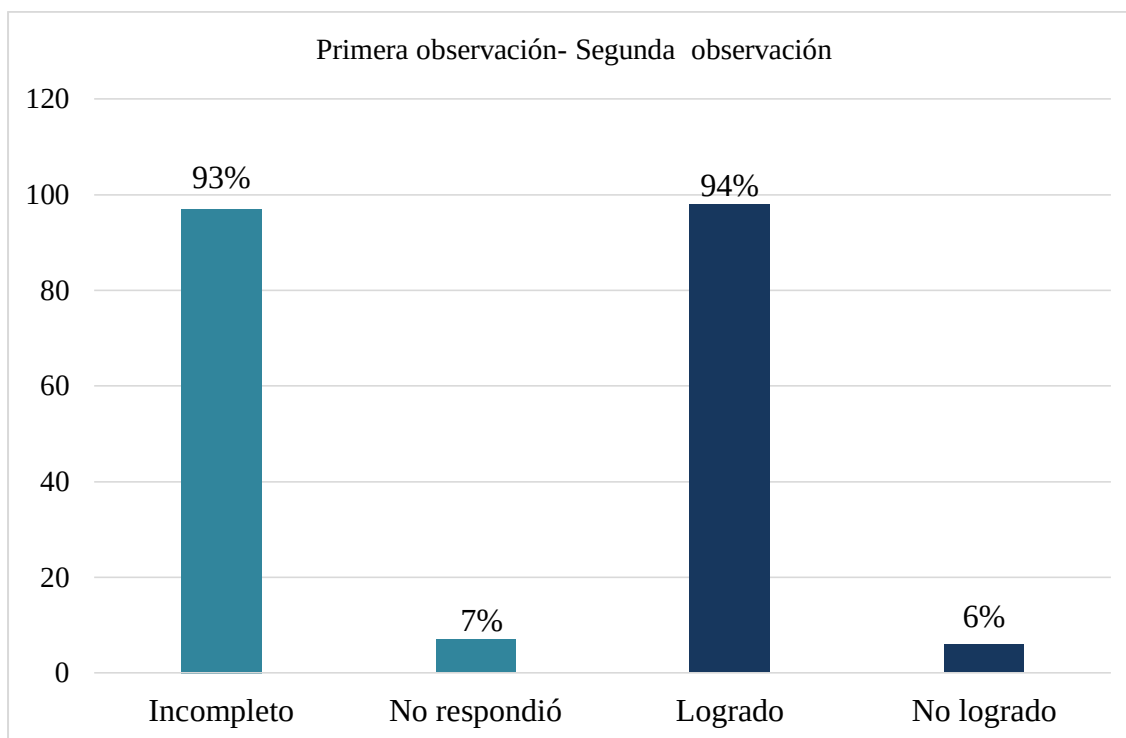
Lo anterior, refuerza la idea de Pineda (2019) planteando que no solo el contar monedas sino también el contar dulces, tienen una influencia significativa en el desarrollo

tanto cognitivo como emocional de los niños y niñas, donde un ejemplo claro de la importancia de estas vivencias se observa cuando los aprendizajes adquiridos en el entorno familiar se trasladan al ambiente escolar. Asimismo, los niños y niñas con entusiasmo dan a conocer a sus compañeros y maestros cada aspecto de las actividades o juegos que llevan a cabo en su hogar, donde a menudo establecen comparaciones como "en mi casa hay más libros", "yo tengo un perro más grande", "mi papá me regaló muchas monedas", entre otros ejemplos (Pineda, 2019, p.145).

Pues bien, aunque la mayoría de los niños y niñas de este estudio lograron completar la tarea con éxito, la presencia de 1 estudiante que no pudo hacerlo resalta la importancia de seguir brindando apoyo y refuerzo. Es posible que este estudiante necesite una revisión adicional del contenido relacionado con las monedas y práctica agregada para mejorar su comprensión y memoria sobre el tema.

Tomando eso en cuenta, es crucial observar cómo los padres son capaces de identificar las problemáticas de aprendizaje de sus hijos, donde a partir de esta comprensión se van a poder ofrecer propuestas más concretas, ya que, estas sugerencias representan una valiosa contribución que el educador puede integrar en su labor pedagógica (Pineda, 2019). En general, el resultado de la figura 20 indica un buen progreso en el desarrollo de habilidades relacionadas con el reconocimiento y denominación de monedas, pero también destaca la necesidad de seguir ofreciendo oportunidades de aprendizaje para aquellos estudiantes que aún enfrentan dificultades en este ámbito.

Figura 21. *Comparación de primera observación con la segunda observación*



Después de la realización de la primera observación, se implementaron secuencias didácticas basada en el juego para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol. Este enfoque incluyó una serie de actividades diseñadas para abordar las áreas identificadas como desafiantes durante la primera observación. De manera que, en la segunda observación se observaron cambios notables en el rendimiento de los alumnos. En la figura 21 se refleja que el 93% de los pequeños que previamente habían iniciado, pero no lograron completar las actividades en la primera observación, mostraron mejoras significativas. Además, se observó incremento en la participación, ya que sólo el 6% no inició las actividades en comparación con el 7% en la primera observación.

En el análisis específico de la segunda observación (figura 21), se destaca que el 94% de los alumnos logró completar con éxito cada una de las 8 actividades basadas en las preguntas de la Guía Portage. Este resultado demuestra un aumento significativo en la capacidad de los estudiantes para abordar las actividades propuestas después de la

implementación de las secuencias didácticas basadas en el juego. Aunque sólo el 6% de los estudiantes no realizó las actividades, es importante destacar que este porcentaje es inferior al 7% que no logró iniciarlas en la primera observación. Los resultados sugieren que las secuencias didácticas implementadas fueron efectivas en mejorar el desempeño de los estudiantes y fomentar una mayor participación en las actividades propuestas.

Desde la guía de observación se puede evidenciar que la escuela debe implementar el juego como medio de enseñanza-aprendizaje sea más motivante, se logren desarrollar habilidades en el niño y niña como medio de aprendizaje para sus diferentes etapas de su vida, además que posibilita aprender cosas nuevas.

Capítulo VII: Conclusiones y Sugerencias

5 Capítulo VII: Conclusiones y Sugerencias

5.3 Conclusiones

Para dar respuesta al resultado alcanzado en la investigación a partir de los objetivos que se plantean se formula una secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

El primer objetivo específico describir las causas que influyen en la falta de motivación de los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol, se identifica que no se trabajan actividades didácticas acordes al contexto debido a que los docentes siguen trabajando metodologías tradicionales como: el uso del tablero, poca motivación, seguimiento del libro, o hojas guía y por último una pequeña evaluación al tema desarrollado. Dichos hallazgos revelaron que la mayoría de los estudiantes enfrentó dificultades para retener y recordar información, como se evidenció en las respuestas incompletas proporcionadas en preguntas relacionadas con la retención de cuentos, además, se observó una dificultad generalizada en relacionada con reconocer y distinguir entre vocales y consonantes, de la misma manera se evidencia una debilidad para manejar lateralidad, seguidamente, se evidenciaron problemas significativos en la retención y reproducción de canciones cortas de memoria.

Por lo anteriormente observado se ve la importancia de diseñar la secuencia didáctica para fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas, por lo que fue fundamental diseñar actividades didácticas lúdicas, interactivas y centradas en las

necesidades individuales de los mismos, con el fin de promover un aprendizaje significativo y estimulante.

Es importante resaltar que las actividades deben ser enfocadas al aprendizaje de los niños, el uso del juego, la interacción entre pares y el desarrollo de la creatividad.

El segundo objetivo específico implementar la secuencia didáctica basada en el juego para fortalecer la motivación por el aprendizaje en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín, se creó a través de una secuencia didáctica en la cual se trabajaron actividades de carácter lúdico, que ofrecieron una ventana de oportunidad invaluable para el desarrollo integral de los niños y niñas, al sumergirse en un entorno educativo diseñado para ser interactivo y estimulante, no solo se buscó que adquirieran conocimientos, sino que también cultivaran habilidades cognitivas esenciales que les sirvieran lo largo de su vida académica y más allá. El juego y la diversión fueron elementos centrales, proporcionando un marco emocionalmente positivo para la motivación y participación activa en su aprendizaje.

Se pudo evidenciar que uso del juego como herramienta de aprendizaje logra aprendizaje significativo en los niños y las niñas. Es por esto que se hace necesario que las docentes asuman estrategias de carácter didáctico en el cual el estudiante esté involucrado en su proceso de aprendizaje como ser activo del proceso. Así pues, el docente desde ser responsable de pensar, diseñar e implementar mejores estrategias enseñanza – aprendizaje.

En tercer objetivo específico, referente a analizar el alcance de la secuencia didáctica implementada en los estudiantes de cuatro años de nivel jardín, se evidencio que a través de cada una de las actividades género un interés por parte de los niños se mejore el trabajo cooperativo y así mismo los resultados en el aprendizaje esto se puedo observar desde la

guía de observación y la segunda observación, en donde la secuencia didáctica fortalece el proceso de aprendizaje mediante la motivación en el aprendizaje, la ejercitación de la memoria, la atención y el pensamiento crítico.

Además, estas ocho actividades se trazaron para ser altamente inclusivas y adaptables, permitiendo la participación de cada estudiante en su propio nivel y ritmo, fomentando un sentido de logro personal, promoviendo la autoconfianza y la autoestima, elementos fundamentales para un desarrollo cognitivo saludable. Se respondió por medio de la evaluación de la segunda observación de la guía realizado después de la implementación de la propuesta. Desde esa perspectiva, todos los estudiantes mostraron un dominio generalizado en la retención de información y habilidades narrativas. La mayoría lo demostró en la comprensión, aunque se identificaron algunas dificultades que destacan la importancia de brindar apoyo adicional a aquellos estudiantes que lo necesitan.

En los resultados también se evidenciaron dominio en el reconocimiento de vocales y consonantes, así como en la escritura de sus propios nombres, lo que refleja un avance notable en las habilidades de alfabetización y escritura. En ese sentido, al proporcionar un ambiente educativo que valora y fomenta el juego y la exploración, esta propuesta buscó fortalecer las habilidades cognitivas, y también inspirar un amor por el aprendizaje que perdurará mucho más allá de la etapa preescolar. En última instancia, se trata de empoderar a los niños y niñas para que se conviertan en aprendices seguros, creativos y autodirigidos, preparándolos para enfrentar los desafíos académicos y personales que les esperan en el futuro.

En el reconocimiento y dibujo de figuras geométricas, todos los estudiantes demostraron competencia, indicando un buen entendimiento en estos conceptos. La mayoría

identificó su derecha y su izquierda, tuvo capacidad de recordar y entonar una canción corta de memoria, identificar y denominar monedas de uso común y mostrar un buen nivel de comprensión, pocos enfrentaron dificultades, resaltando, aun así, la necesidad de seguir reforzando estas habilidades en particular ofreciendo oportunidades de aprendizaje adicionales. Se puede decir entonces que, estos hallazgos sugieren que la secuencia didáctica fue efectiva para fomentar el aprendizaje activo, la participación y el logro de objetivos de aprendizaje en el grupo estudiantil.

Se concluye entonces que la implementación de la secuencia didáctica basada en el juego en niños y niñas del nivel de jardín del colegio Santiago Apóstol, promovió la motivación, el trabajo colaborativo y el uso del juego como herramienta, el desarrollo de habilidades en cada una de las dimensiones cognitivas, socioemocional y corporal, por ello se plantea una articulación desde el juego en dicha institución de manera transversal que permita con la continuidad la ampliación de las actividades mediante el juego.

5.4 Sugerencias

Basándose en los resultados de la investigación y en el impacto observado de la secuencia didáctica basada en el juego, se presentan diferentes sugerencias para mejorar aún más el proceso educativo y las prácticas pedagógicas:

Los resultados positivos del estudio respaldan el uso continuo de actividades lúdicas para fortalecer la motivación en el aprendizaje en los estudiantes de nivel jardín. Se sugiere que los educadores incorporen regularmente juegos y actividades interactivas en el plan de estudios para mantener alto el nivel de participación y motivación de los estudiantes.

Aunque la mayoría de los alumnos mostró mejoras en la segunda observación, es importante reconocer que algunos podrían necesitar un apoyo adicional. Se recomienda que los educadores identifiquen las necesidades específicas de cada uno y adapten las secuencias didácticas para satisfacer esas necesidades de manera individualizada.

La implementación efectiva de secuencias didácticas requiere una colaboración estrecha entre los maestros y el personal de la escuela. Se sugiere que haya reuniones regulares para discutir los enfoques pedagógicos, compartir mejores prácticas y coordinar esfuerzos para garantizar una implementación coherente y efectiva de las actividades.

Los educadores desempeñan un papel fundamental en la implementación exitosa de secuencias didácticas. Por lo tanto, se recomienda proporcionar formación continua y desarrollo profesional a los maestros para que estén equipados con las habilidades y conocimientos necesarios para integrar eficazmente el juego en el aula. Es importante llevar a cabo evaluaciones auténticas periódicas para medir el progreso de los estudiantes y ajustar las estrategias según sea necesarios.

- Acosta, T., y Carruyo, N. (2022). El Juego como Secuencia didáctica para Fortalecer el Pensamiento Lógico Matemático en Escolares de Básica Primaria, *CIE*, 2(15), 28-40.
- Alberich, T. (1998). *Introducción a los métodos y técnicas de investigación social y la IAP*. Red CIMS
- Albornoz, E., y Guzmán, M. (2016). Desarrollo cognitivo mediante la estimulación en niños de 3 años. Centro de Desarrollo Infantil Nuevos Horizontes. *Universidad y Sociedad* 8(4), 186-192. <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v8n4/rus25416.pdf>
- Alonso, N. (2021). *El juego como recurso educativo: teorías y autores de renovación pedagógica* [Tesis de pregrado, Universidad de Valladolid]. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/51451/TFG-L3005.pdf?sequence=1>
- Arango, M., & Moreno, L. (2020). *Estado del arte acerca de las relaciones entre educación infantil y didáctica en Colombia*. [Tesis de pregrado, Universidad de Antioquia]. https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/16405/1/ArangoManuelaMorenoLina_2020_Educaci%c3%b3nInfantilDid%c3%a1ctica.pdf
- Araya, Y. (2008). *Los encuentros infantiles de matemáticas activa y creativa: Impacto que generan en las instituciones educativas* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal a Distancia]. <https://catalogosiidca.csuca.org/Record/UNED.000021399>
- Arias, F. (2006). *Introducción a la Técnica de Investigación en ciencias de la Administración y del Comportamiento*. Trillas.
- Arias, F. (2004). *Tesis y Proyectos de Investigación*. Episteme.

Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación: Introducción a la investigación científica* (6ta ed.). Episteme C.A.

Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune and Stratton.

Barrios, Y., Ramos, I., y Rodríguez, G. (2018). *Implementación de Estrategias Lúdicas para la Apropiación del Legado Histórico y Cultural de las Etnias Atlánticas en el marco de la Enseñanza de las Ciencias Sociales en Estudiantes del grado tercero de Primaria de Instituciones Educativas de la ciudad de Barranquilla* [Tesis de maestría, Universidad del Norte].

<https://manglar.uninorte.edu.co/bitstream/handle/10584/7924/131377.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Bodrova, E., Germeroth, C., y Leong, D. (2013). Play and Self-Regulation: Lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, 6(1), 111–123.
<http://eric.ed.gov/?id=EJ1016167>.

Bodrova, E., y Leong, D. (2005). La teoría de Vygotsky: principios de la psicología y la educación. En Dirección de Desarrollo Curricular para la Educación Básica de la Dirección General de Desarrollo Curricular de la Subsecretaría de Educación Básica (1a ed.) *Curso de formación y actualización profesional para el personal docente de educación preescolar* (pp. 9-302). Secretaria de Educación Pública.

Bravo, M., y Navarro, J. (2015). *Psicología evolutiva en Educación Infantil y Primaria*. Pirámide.

Consejo Directivo del Colegio Santiago Apóstol carrera 13 No 20A-25 de Duitama. (2022). Proyecto Educativo Institucional. Boyacá, Colombia: Colegio Santiago Apóstol carrera 13 No 20A-25, Duitama.

Decreto 2247 (1997, 11 de septiembre). Por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones.

N. 43131. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-86212_archivo_pdf.pdf

Díaz, G., Espinoza, D., y Ruíz, M. (2019). *El juego como secuencia didáctica para favorecer el aprendizaje de los niños en el nivel I del Centro de desarrollo Integral la Gran Comisión ubicado en la villa Bosco Monje en la ciudad de Masaya durante los meses Febrero – Abril del año 2019* [Informe de Seminario Técnico Medio, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua].

<https://repositorio.unan.edu.ni/11039/1/100.091.pdf>

Digital Ciprés (2023, 10 febrero). Los retos de la educación en la primera infancia, *Revista edu.co*. <https://revistaedu.co/secciones/tema-central/los-retos-de-la-educacion-en-la-primera-infancia/4674/>

Duarte, F. & Pérez, N. (2020). Identificar la lateralidad en niños de 2 a 5 años del Instituto de Recreación y deportes de Tunja (irdet) aplicando el test de Harris. *Revista Digital: Actividad Física y Deporte*. 6(2):118-144.

<https://doi.org/10.31910/rdafd.v6.n2.2020.1572>

Esteve, M. De Simone, M., Silver, R., Woloski, E., Zucchi, A., y Duhalde, C. (2012). Temas de juego en preescolares. Diferencias entre niñas y niños, oyentes y no oyentes [congreso]. *IV Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XIX Jornadas de Investigación VIII Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. <https://www.aacademica.org/000-072/334.pdf>

- Fernández, F., Llopis, A. & De Riesgo, C. (2006). *La Dislexia: origen, diagnóstico y recuperación*. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] (2006, 7 de junio). Convención sobre los Derechos del Niño.
<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF] & The LEGO Foundation. (2018, octubre). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>
- Galindo, J., y Torres, M. (2022) *El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero Santander* [Tesis de pregrado, Fundación Universitaria los Libertadores].
https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4956/Galindo_Torres_2022.pdf?sequence=1
- Gavilano, J. (2019). *Los cuentos infantiles estimulan la imaginación de los niños de educación inicial* [Tesis de especialización, Universidad Nacional de Tumbes].
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1387/JOHANNA%20NATALI%20GAVILANO%20LLERENA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Gómez, L. (2021). *El fortalecimiento del proceso escritor de los niños de 6 años a través de juegos de mesa en la institución educativa colegio Jesús maestro de Duitama* [Tesis de pregrado].

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/41170/Ingomezgo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, M. (2010). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.

Hernández, R., y Mendoza, C. (2008). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill

Hurtado, J. (2007). *El proyecto de Investigación*. Quirón.

Jaramillo, L. 2007. Concepciones de infancia. *Zona próxima*, (8) 108-123.

Jaramillo, F. (2018). *Narración de cuentos y su influencia en la comprensión lectora de los alumnos del 2do año del nivel secundaria de la Institución Educativa José Roldan Tuesta Ruiz Pedrera – distrito de Sarayacu – 2018* [Tesis de pregrado, Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión].

<https://repositorio.unjfsc.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14067/4169/JARAMILLO%20SINUIRI%3B%20Francisco.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Jardón, A., & Ramírez, A. (2022). *Importancia cognitiva y afectiva del nombre propio en preescolar*. Gobierno del Estado de México.

Lewin, K. (1946). Action research and minority problems. *Journal of Social Issues*, 2(4), 34–46. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1946.tb02295.x>

Ley 1098 de 2006 (2006, 8 de noviembre) Código de la Infancia y la Adolescencia. Diario Oficial No. 46.446.

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Linares, I. (2011). *El juego infantil y su metodología*. Paraninfo.

- Linares, A. (2008, 21 de noviembre). *Desarrollo Cognitivo: Las teorías de Piaget y de Vygotsky*. http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- Londoño, Y., Pérez, S., y Valerio, M. (2018). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la Institución Educativa John f. Kennedy* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislando%C3%B1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3>
- Mansilla, J., y Beltrán, J. (2013). Coherencia entre las secuencias didácticas y las creencias curriculares de los docentes de segundo ciclo, a partir de las actividades didácticas. *Revista IISUE-UNAM*, 30(139), 25-39.
- Melo, M. (2022). *El juego como recurso didáctico para favorecer el aprendizaje de niños con trastorno por Déficit de Atención-TDA* [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Javeriana].
[https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/60509/Trabajo%20de%20grado%20versi%C3%B3n%20final%2010%20\(1\).pdf?sequence=5](https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/60509/Trabajo%20de%20grado%20versi%C3%B3n%20final%2010%20(1).pdf?sequence=5)
- Melquiades, A. (2014). Secuencias didácticas para un aprendizaje constructivista en la enseñanza de las matemáticas en los niños y niñas de nivel primaria. *Revista Textos y Contextos*, 2(1), 46-58.
- Mercado, K. (2021). *Canciones infantiles para desarrollar la memoria en estudiantes de la Institución Educativa No 739 del distrito de Raimondi, 2021*. [Tesis de pregrado].
<https://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/20.500.13032/25250/APRENDIZAJ>

E_CANCIONES_INFANTILES_MERCADO_CASAS_KELLIE_STEPHANI.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Minchola, C. J., & Vargas, C. J. (2018). *Incidencia de la canción infantil en el desarrollo del lenguaje oral en los niños de cinco años de educación inicial – Trujillo, 2018* [Tesis de grado, Universidad Católica de Trujillo].

<https://repositorio.uct.edu.pe/items/507f4d75-a31e-4a28-8a52-ca45b67b9623>

Ministerio de Educación Nacional (2014). *El juego en la educación inicial*.

https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf

Mira, M. (2001). *Introducción al lenguaje matemático. Educación infantil: Expresión y comunicación 0 - 6 años* (5ta ed.). Paidotribo.

Montero (2014). Modelización de la Guía Portage en el rango de 3 a 6 años [Tesis de maestría, Universidad de Azuay].

<https://dspace.uazuay.edu.ec/bitstream/datos/3687/1/10358.PDF>

Muñoz, S., Ortiz, L., Solarte, L., y Valbuena, A. (2018, 27 de marzo). *Elaboración de un programa de intervención en estimulación temprana en displasia cortical parietal izquierda*. <https://riubu.ubu.es/bitstream/handle/10259/4896/Mu%C3%B1oz-Ortiz-Solarte-Valbuena.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Navarro, A., y Pabón, Y. (2020). *El Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Pensamiento Numérico en una Operación Básica: La Suma* [Tesis de pregrado, Universidad de la Costa (CUC)].

<https://repositorio.cuc.edu.co/bitstream/handle/11323/7556/El%20Juego%20como%20>

0Estrategia%20Pedag%C3%B3gica%20para%20Fortalecer%20el%20Pensamiento.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) (2010). *2021 metas educativas: la educación que queremos para la generación de los bicentenarios*. <https://oei.int/publicaciones/metlas-educativas-2021-la-educacion-que-queremos-para-la-generacion-de-los-bicentenarios-documento-final>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (2017). *More Than One-Half of Children and Adolescents Are Not Learning Worldwide*, (46a ed.) UIS.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura Oficina Internacional de Educación (1993). Friedrich Fröbel. *Revista trimestral de educación comparada*, 23(3,4), 501-519.

Ortega, R. (1991). Un marco conceptual para la interpretación psicológica del juego infantil. *Journal for the Study of Education and Development, Infancia y Aprendizaje*, (55), 87-102.

Palacios, C. (2019). *Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020* [Tesis de pregrado, Universidad Politécnica Salesiana Sede Cuenca]. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

Pardinas, F. (1991). *Metodología y Técnicas de Investigación en Ciencias Sociales*. Siglo XXI.

- Payá, A. (2013). Aprender deleitando: el juego infantil en la pedagogía española del siglo XX, *Bordón*, 65(1), 37-46.
- Peña, A. y Castro Á. (2012). *Profe: te invito a jugar. El juego un espacio para la participación infantil*, Cinde.
- Pineda, C. (2019). *El conteo como estrategia pedagógica para el desarrollo del pensamiento matemático de los estudiantes del grado jardín del nivel preescolar del colegio Colombo Británico del Municipio de Envigado* [Tesis de pregrado, Universidad Santo Tomás].
<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/18576/2019clarizapineda.pdf>
- Puchaicela, D. (2018). *El juego como secuencia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja, periodo 2017-2018* [Tesis de pregrado].
<https://dspace.unl.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/20779/1/TESIS%20DANIA%20PUCHAICELA.pdf>
- Puentes, A. (1994). *Estilos de aprendizaje y enseñanza*. CEPE.
- Rigal, R. (1987). *Motricidad Humana fundamentos y aplicaciones pedagógicas*. Pila Teleña.
- Rodríguez, R. (2021). *Estrategia lúdico-pedagógica flexible para la estimulación de habilidades cognitivas y sociales en niños y niñas de quinto grado de la escuela rural de 28 Millas, Matina* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Costa Rica].
<https://repositorio.una.ac.cr/bitstream/handle/11056/22686/TFG%20MERC%20Reichel%20Rodr%C3%ADguez%20Miranda.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rose, P., & Alcott, B. (2015, august 18th). *How Can Education Systems Become Equitable by 2030? DFID Think Pieces – Learning and Equity*.

http://uis.unesco.org/sites/default/files/documents/how-can-education-systems-become-equitable-by-2030-learning-and-equity_pauline-rose_benjamin-alcott_heart_2015-en.pdf

Runge, A. y Muñoz, D. (2012). Pedagogía y praxis (práctica) o educación. De nuevo: una diferencia necesaria. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 8(2), 75-96.

Sánchez, A. (2014, 23 de enero). *Beneficios de contar cuentos a los niños y niñas*.

<https://www.educapeques.com/escuela-de-padres/beneficios-de-contarcuentos.html>

Salas, E. (2019). *Conciencia Fonológica y Aprendizaje Inicial de la Lectoescritura en Estudiantes de una Institución Educativa Bilingüe en el Nivel Primario* [Tesis de maestría, Universidad de la Sabana].

https://repositorio.upch.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12866/7212/Conciencia_SalasCuadros_Erika.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Secretaria de Educación de Boyacá (2019, 30 de abril). *Pacto Social por Boyacá: Tierra que sigue avanzando*. <https://www.boyaca.gov.co/wp-content/uploads/2020/04/pddBoyaca2v.pdf>

Sobalvarro, L. & Camacho, M. (2018). El aprendizaje de la noción de objeto según la forma en niños de educación preescolar: Propuesta geometría en movimiento. *Revista Educación*, 42(2), 1-21.

Torres S. (2021). *El juego como estrategia pedagógica para contribuir al desarrollo cognitivo y procesos de socialización de los niños y las niñas de preescolar del Centro Educativo Winny Pooh en Ocaña, Norte de Santander* [Tesis de pregrado,

Universidad Santo Tomás].

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/35366/2021sandratorres.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Universidad Nacional Abierta (2000). *Técnicas de Documentación e Investigación II*. (5ta ed.), Registro de Publicaciones de la Universidad Nacional Abierta

Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Gedisa.

Vigotsky, L. (1993). *Pensamiento y lenguaje*. Visor.

Zosh, J., Hopkins, E., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh, K., Solis, S., & Whitebread, D. (2017, November 1). *Learning through play: a review of the evidence*.
https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play_web.pdf

Anexos

Anexo 1. Guía de observación



El juego como Secuencia didáctica para Fortalecer los Motivación en el aprendizaje en Estudiantes de cuatro años de Nivel Jardín

Guía Portage - Área Cognitiva – De 4 a 5 años

Fecha de realización:

Objetivo de la investigación: Desarrollar un juego como secuencia didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.

Encuestado:

Investigadores: Ana María Gallón Martínez.

Objetivos a conseguir	Iniciado	Conseguido
1.- Cuento de memoria del 1 al 20		
2.- Relato hechos importantes de un cuento que he escuchado varias veces		
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.		
4.- Escribo mi propio nombre		
5- Identifico y dibujo figuras geométricas		
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda		
7.- Canto una canción corta de memoria		
8.- Nombro tres monedas de uso corriente		

Primera observación (Anexo 2)



Objetivo a conseguir	Incompleto	No respondido
1.- Cuento de memoria del 1 al 20	x	
2.- Reconoce los colores importantes de un cuento que he escuchado varias veces	x	
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.	x	
4.- Escribe mi propio nombre	x	
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas	x	
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x	
7.- Canto una canción corta de memoria	x	
8.- Nombró tres cosas de uso corriente	x	



Fecha de realización: 14 de mayo 2023			
Objetivo de la investigación: Demostrar un juego como secuencia didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de nivel junior del Colegio Santiago Apóstol.			
Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de nivel junior del Colegio Santiago Apóstol.			
Encuestados: Ibrahim Carrero(Narrador)			
Investigadores: Ana María Galindo Martínez.			
Objetivo a conseguir	Completado	Incompleto	No responde
1.- Cuento de memoria del 1 al 20		x	
2.- Relato breves importantes de un cuento que los escuchó varias veces		x	
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.		x	
4.- Escribo mi propio nombre		x	
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas		x	
6.- Digo cual es mi derecha y mi izquierda		x	
7.- Canto una canción corta de memoria		x	
8.- Nombró tres monedas de uso corriente		x	



Objetivo de la investigación: Describir un juego como secuencia didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol		
Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol		
Encuestado: Martín Andrés Moreno Rojas		
Investigadores: Ana María Galán Martínez.		
Objetivo a cumplir	Incompleto	No respondido
1.- Cuento de memoria del 1 al 20	x	
2.- Relato hechos importantes de un cuento que los escuchó varias veces	x	
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.	x	
4.- Escribe mi propio nombre	x	
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas	x	
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x	
7.- Canto una canción corta de memoria	x	
8.- Nombre tres monedas de uso corriente	x	



Objetivos a conseguir	Incompleto	No respondido
1.- Cuento de memoria del 1 al 20	x	
2.- Relato lúdico importante de un cuento que la recordado varias veces	x	
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.		
4.- Escrito mi propia memoria	x	
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas	x	
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x	
7.- Cuento una canción corta de memoria	x	
8.- Nombre tres monedas de uso corriente	x	



Fecha de realización: 25 de mayo 2023			
Objetivo de la investigación: Desarrollar un juego como secuencia didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de nivel primario del Colegio Santiago Apóstol.			
Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de nivel primario del Colegio Santiago Apóstol.			
Encuestado: María Sofía Higuera Parilla			
Investigadores: Ana María Galán Martínez.			
Objetivos a conseguir	Incumplido	No respondido	
1.- Cuento de memoria del 1 al 20	x		
2.- Relato breve importante de un cuento que las escuchado varias veces			
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.			
4.- Escribo mi propio nombre	x		
5.- Identifico y dibujo figura geométricas	x		
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x		
7.- Canto una canción corta de memoria			
8.- Nombro tres monedas de uso corriente	x		



Fecha de realización: 26 de mayo 2023			
Objetivo de la investigación: Describir el juego como herramienta didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de quinto año de nivel primario del Colegio Santiago Apóstol.			
Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de quinto año de nivel primario del Colegio Santiago Apóstol.			
Encuestados: Erickson Carrasco Martínez			
Investigadores: Ana María Galindo Martínez			
Objetivos a conseguir	Incumplidos	No responde	
1. Cuento de memoria del 1 al 20	x		
2. Relato hechos importantes de un cuento que he escuchado varias veces	x		
3. Reconoce e identifica vocales y consonantes.	x		
4. Escribe mi propio nombre	x		
5. Identifico y dibujo figuras geométricas	x		
6. Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x		
7. Canto una canción corta de memoria	x		
8. Nombro tres animales de uno corriente	x		



Objetivos a conseguir	Incompleto	Se responde
1.- Contar de memoria del 1 al 20	x	
2.- Relato hecho importante de un cuento que le escuché varias veces	x	
3.- Reconocer a identifica vocales y consonantes.	x	
4.- Escribir su propio nombre	x	
5.- Identificar y dibujar figuras geométricas	x	
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x	
7.- Cantar una canción corta de memoria	x	
8.- Nombrar tres mascotas de uso corriente	x	



Fecha de realización: 26 de mayo 2023 Objetivo de la investigación: Desarrollar un juego como herramienta didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol. Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol. Encuestados: Diana Estefanía Sarmiento Martínez Investigadores: Ana María Gallón Martínez			
Objetivo a conseguir	Incumplido	No respondido	
1.- Cuento de memoria del 1 al 20	x		
2.- Relato hechos importantes de un cuento que ha escuchado varias veces			
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.	x		
4.- Escrito mi propio nombre			
5.- Identifica y dibuja figuras geométricas			
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x		
7.- Canto una canción corta de memoria	x		
8.- Nombra tres monedas de uso corriente	x		



Fecha de realización: 25 de mayo 2023

Objetivo de la investigación: Describir un juego como herramienta didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de nivel junior del Colegio Santiago Apóstol.

Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de nivel junior del Colegio Santiago Apóstol.

Encuestados: Santiago Chikilima Yávaros

Investigadores: Ana María Galván Martínez.

Objetivo a consignar	Incompleto	No responde
1.- Cuanto de memoria del 1 al 20		
2.-Relato hechos importantes de un cuento que ha escuchado varias veces	x	
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.	x	
4.- Escrito su propio nombre		
5.- Identifica y dibuja figuras geométricas		
6.- Digo mal en mi derecha y mi izquierda.	x	
7.- Cuenta una canción corta de memoria	x	
8.- Nombre tres monedas de uso corriente		



Fecha de realización: 24 de marzo 2023 Objetivo de la investigación: Investigar los juegos como herramienta didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol. Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol. Temas: Juegos, Juegos, Juegos, Juegos, Juegos Investigadores: Ana María Guillén Martínez.			
Objetivo a cumplir	Incumplido	No respondido	
1.- Cuento de memoria del 1 al 30	x		
2.- Relato hecho importante de un cuento que los escuchados escucharon	x		
3.- Racismo = identifica vocales y consonantes.	x		
4.- Escrito mi propio nombre	x		
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas	x		
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x		
7.- Canto una canción corta de memoria	x		
8.- Nombre tres monedas de uso corriente	x		



Fecha de evaluación: 28 de mayo 2023

Objetivo de la investigación: Recreación un juego como herramienta didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuarto año de nivel junior del Colegio Santiago Apóstol.

Objeto de la muestra: Identifica la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuarto año de nivel junior del Colegio Santiago Apóstol.

Encuestado: Sara Solís Molina Pizaro

Investigadores: Ana María Guillón Martínez

Objetivos a conseguir	Incompleto	No respondido
1.- Cuento de muestra del 1 al 20	x	
2.- Relato hecho importante de un cuento que ha escuchado varias veces	x	
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.		
4.- Escribe mi propio nombre	1	
5.- Identifica y dibuja figuras geométricas		
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda		
7.- Canto una canción corta de memoria		
8.- Nombra tres momentos de uso cotidiano	x	



Opciones a elegir	Incompleto	No respondido
1.- Conto de sucesos del 1 al 20	x	
2.- Refranes importantes de un cuento que la escuchó varias veces	x	
3.- Razono o clasifico vocales y consonantes.	x	
4.- Escucho mi propio nombre	x	
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas	x	
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x	
7.- Cuento una canción corta de memoria		
8.- Nombra tres cosas de mi entorno	x	



Fechas de realización: 28 de mayo 2023		
Objetivo de la investigación: Describir un juego como secuencia didáctica para fortalecer la escritura en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.		
Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que promuevan los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.		
Encuestador: Juan Eduardo Ibarra Zaldívar		
Investigadores: Juan María Celis Valenzuela		
Objetivo a conseguir	Incompleto	No respondido
1.- Cuento de memoria del 1 al 20	x	
2.- Relato hechos importantes de un cuento que los escuchado varias veces	x	
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.	x	
4.- Escribe su propio nombre	x	
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas	x	
6.- Digo cuál es mi derecha y mi izquierda	x	
7.- Canto una canción corta de memoria	x	
8.- Nombre tres monedas de uso corriente	x	



Fechas de realización (19 de julio 2023)			
Objetivo de la investigación: Desarrollar un juego como herramienta didáctica para fortalecer la motivación en el aprendizaje en estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.			
Objetivo de la encuesta: Identificar la motivación en el aprendizaje que presentan los estudiantes de cuatro años de nivel jardín del Colegio Santiago Apóstol.			
Encuestado: Santiago Chacón Moreno			
Investigadora: Ana María Guillén Martínez			
Objetivo a conseguir	logro	No logro	
1.- Cuento de memoria del 1 al 20	x		
2.- Relato hechos importantes de un cuento que he escuchado varias veces			
3.- Reconoce e identifica vocales y consonantes.		x	
4.- Escritura mi propio nombre			
5.- Identifico y dibujo figuras geométricas	x		
6.- Digo cual es mi derecha y mi izquierda	x	x	
7.- Canto una canción corta de memoria			
8.- Nombro tres monedas de uso corriente		x	

Segunda observación

Numero de Guía #1	Nombre de la actividad Letter tank- Laberinto de vocales y consonantes		
Nivel: Jardín	Fecha: 25de mayo 2023	Lugar: Salón del nivel Jardín	Objetivo de la actividad: Reconocer e identificas consonantes y vocales para formar palabras y frases a medida que se recorre el laberinto.
Propósito: es que todos los niños y niñas del nivel de jardín identifiquen y reconozcan las vocales y consonantes encontradas en el laberinto.	Observación: se realizó la motivación y luego iniciamos a entregar la ficha del laberinto con una cajita con vocales (a-e-i-o-u) y consonantes(m-p-s-t-l) y damos el inicio a la actividad, donde los niños y las niñas deben ir recorriendo a buscar la salida del laberinto, a medida que van recorriendo van encontrando las vocales y consonantes donde los niños y las niñas deben identificarlas para irlas buscando en las fichas encontradas en la cajita, así poco a poco hasta llegar a la salida. Después de salir del laberinto iniciaran a crear palabras y frases, en este momento se pudo evidenciar que algunos niños y niñas no identificaron todas la vocales y consonantes, lo que se hizo fue entre todos mirar si el camino del laberinto estaba correctamente. Nos dimos cuenta que el camino no era el correcto así que volvimos a iniciar para poder reconocer y identificar para poder armar las palabras y las frases.		Análisis antes y después de la secuencia didáctica: no todos los niños y las niñas del nivel de jardín identifican y reconocen vocales y consonantes observados en actividades desarrollaas por la docente antes de implementar esta actividad. Después de desarrollar la secuencia didáctica se pudo evidenciar que la gran mayoría pudo fortalecer la debilidad de reconocer e identificar las vocales y las consonantes, después de motivarlos y desarrollar la actividad se pudo evidenciar gran motivación y de gran ayuda esta actividad para los niños y las niñas

(Anexo 3)

Numero de Guía #2	Nombre de la actividad Rota Figuras Geométricas		
Nivel: Jardín	Fecha: 31de mayo 2023	Lugar: Salón del nivel Jardín	Objetivo de la actividad: Identificar figuras geométricas según su tamaño y color incluyendo denominación de las monedas básicas, para fortaleciendo en la motivación en el aprendizaje multisensorial.
Propósito: es que todos los niños y las niñas clasifiquen y identifiquen las figuras geométricas por su tamaño color y la denominación de la moneda según corresponde en la ilustración geométrica.	Observación: se inicia esta actividad con una motivación y la presentación de la pizarra con la ilustración geométrica donde identificaremos las figuras geométricas y que monedas con la denominación correcta, luego le entregaremos a cada niño y niña su pizarra para que vullan identificando y reconociendo su ilustración geométrica para poder iniciar con la actividad de juego , en el momento de dar inicio se le entrega a cada grupo un dado y la cantidad de figuras geométricas necesarias e iniciamos lanzando el dado tomando una figura geométrica y rotándola las veces indica por el dado, nos detenemos y observamos si esa figura o moneda se encuentra en la ilustración geométrica que le correspondió a cada uno de no ser así se pondrá de nuevo sobre la mesa y seguiremos el juego hasta poder completar toda la ilustración geométrica correcta según tamaño color y denominación.		Análisis antes y después de la secuencia didáctica: se observó antes de realizar el juego de las figuras geométricas que los niños y las niñas reconocían las figuras geométricas, pero no las asociaban a una ilustración geométrica. Después de desarrollar este divertido juego los niños y las niñas lograron identificar y plasmar mediante figuras geométricas y monedas la ilustración de una imagen mediante figuras geométricas.

Numero de Guía #3	Nombre de la actividad El juego de los animales en movimiento		
Nivel: Jardín	Fecha: 7 de junio 2023	Lugar: Patio de juego	Objetivo de la actividad: Fortalecer el control de movimiento corporal y lateralidad en la motivación en el aprendizaje de los estudiantes de cuatro años, a través del juego de los animales.
Propósito: es motivador que todos los niños y las niñas fortalezcan el movimiento corporal mediante movimientos relacionados a los animales indicados, así mismo identificar variedad de animales mediante el sonido. Pero tanto así deben estar muy intentos porque estamos siguiendo la indicación de movimientos dada por el docente.	Observación: iniciaremos nuestra actividad realizando el estiramiento y movimiento sueves con todas las extremidades de nuestro cuerpo, luego pondremos la música adecuada para poder bailar mover todo nuestro cuerpo, seguiremos la indicación de la canción y de la docente de un momento a otro la canción parara y se mostrara la imagen de un animal donde los niños y l niñas deben desplazarse como ese animal y hacer el sonido que realiza el animal, en este caso se pudo evidenciar que uno u otro niños se demoró un poco en identificar y recortar como se desplaza y que sonido realiza el animal, así lo seguimos desarrollando con doce animalitos pero al terminar fue todo un espectáculo el desarrollo de esta actividad mediante el juego.		Análisis antes y después de la secuencia didáctica: días antes se pudo observar que la docente desarrollaba actividad de movimiento corporal solo como aeróbicos, luego de desarrollar esta actividad incluyendo movimientos corporales con animales por cómo se desplazaban y que sonio emitían fue de gran interés y de motivación para los niños y las niñas del nivel de jardín.

Numero de Guía #4	Nombre de la actividad Aprendo a ser yo		
Nivel: Jardín	Fecha: 14 de junio 2023	Lugar: Salón del nivel Jardín	Objetivo de la actividad: Fomentar la independencia y la autonomía en los niños y niñas en las actividades de vestirse, alimentarse y bañarse.
Propósito: es que todos los niños y las niñas adquieran hábitos de independencia y autonomía en los quehaceres de su vida diaria.	Observación: realizamos una pequeña charla sobre la importancia de ser independientes y de hacer las cosas solos como bañarse, vestirse, comer solo y saludable. Luego se les entrego un tablero con la imagen de un niño y una niña cada uno seleccionada su identidad así mismo identificaban su vestuario teniendo en cuenta las indicaciones dadas por la institución así mismo tenían un plato de pega en su tablero donde debían pegar los alimentos saludables que consumían en el transcurso del día, con esto buscábamos que los niños aprendieran a ser independientes con sus deberes, al realizar esta actividad se pudo observar que algunos niños y niñas no tenían claro de como debían vestirse, ni tampoco que prendas debían usar ese día ya que expresaban que los papitos y las mamitas les hacían eso por ellos entonces no había gran interés de parte de ellos para realizar la actividad.		Análisis antes y después de la secuencia didáctica: se pudo observar que algunos niños y niñas no tenían independencia y autonomía ya que sus papas hacían gran variedad de deberes de los niños y niñas ellos. Después de desarrollar esta actividad mediante el juego los niños y las niñas mostraron gran interés y ganas por iniciar a tener esa independencia y autonomía para realizar sus quehaceres de su diario vivir.

Numero de Guía #5	Nombre de la actividad Crea tu aventura		
Nivel: Jardín	Fecha: 14de julio 2023	Lugar: Salón de literatura	Objetivo de la actividad: Fomentar la expresión oral y la memoria de los niños y niñas a través de la narración de aventuras creadas por ellos mismos y fomentar la importancia de la motivación en el aprendizaje del lenguaje.
Propósito: es ayudar a la imaginación y creatividad de los niños y las niñas en crear historias mediante imágenes reales y fantásticas.	Observación: se hace una motivación a los niños y las niñas sobre la importancia de la lectura y de la creación de historias mediante imágenes. Se realiza con un grupo de niños y niñas donde a cada uno se le entregara un grupito de imágenes reales y fantásticas donde cada uno pasara y contara una historia creada por cada uno con las imágenes entregadas, algunos cuentan historias de hechos ocurridos o de historias fantásticas de animación. En el caso de algunos niños y niñas tuvieron poco interés en desarrollar la actividad por motivos de lenguaje y de motivación en términos en la creación de historias.		Análisis antes y después de la secuencia didáctica: se pudo evidenciar en la observación que algunos niños y niñas no mostraban interés en crear y contar historias y hechos sucedidos delante de sus compañeros y docentes. Después de motivarlos a observar esas lindas imágenes y escuchar las historias contadas por sus compañeros, mostraron un poco de interés en hacer la actividad de crear historia mediante imágenes en ayuda y compañía de la docente.

Numero de Guía #6	Nombre de la actividad Explora tu nombre		
Nivel: Jardín	Fecha: 20 de julio	Lugar: salón del nivel de jardín	Objetivo de la actividad: Fomentar el reconocimiento y la escritura de su propio nombre a través de estimulación multisensorial para fortalecer el desarrollo cognitivo y habilidades motoras.
Propósito: es que todos los niños y las niñas identifiquen y reconozcan las consonantes y vocales que conforman su nombre para luego realizar el trazo siguiendo el uso de la herramienta.	Observación: se hace una pequeña intervención con todos los niños y las niñas del nivel de jardín donde se habla de la importancia que identificar y escribir el nombre completo de cada uno, se le entrega a cada uno la herramienta con las consonantes mayúsculas y minúsculas y vocales, donde ellos iniciaran a identificar y reconocer cada vocal y consonante que conforma el nombre para luego empezar a armar en la regleta el nombre completo y el uso correcto de las mayúsculas y minúscula así los niños y las niñas empezaron con mucho entusiasmo a armar su nombre completo, en algunos niños y niñas que se les veía un poco de angustia ya que para algunos tenía un grado de complejidad, pero así la gran mayoría lograr poner todo su nombre en la regleta para luego realizar el trazo usando correctamente el renglón.	Análisis antes y después de la secuencia didáctica: se pudo observar días antes en la clase dada por la docente que la actividad del nombre de cada uno era una hoja y un lápiz donde cada uno debía logra escribir su nombre completo identificando mayúsculas y minúscula pero el interés que nos niños y niñas mostraban no era para nada bueno. Después de desarrollar esta actividad de la secuencia didáctica los niños y las niñas mostraron gran interés en lograr identificar y reconocer las vocales y consonantes que formas su nombre completo para luego realizar el trazo usando correctamente el renglón.	

Numero de Guía #7	Nombre de la actividad Pinocho y las direcciones mágicas		
Nivel: Jardín	Fecha: 3 de agosto	Lugar: salón de expresión	Objetivo de la actividad: Fomentar la expresión oral, la memoria y el reconocimiento de las direcciones derecha e izquierda en los niños y niñas mientras relatan hechos importantes del cuento de Pinocho.
Propósito: es que todos los niños y las niñas del nivel de jardín identifiquen la corporalidad y lateralidad para el manejo de su cuerpo.	Observación: iniciamos hablando sobre el cuento de pinocho, cuáles eran sus personajes, que lugar se veían en el cuento, que le pasaba a pinocho. Después de realizar esa mesa redonda y hablar sobre el cuento de pinocho se dio inicio a la actividad donde la docente narraba el cuento de pinocho y en el salón de expresión se encontraban una fechas que indicaban la derecha e izquierda del lugar, empezamos caminando siguiendo las indicaciones que se iban dando mientras se narraba el cuento de un momento a otro la docente hablaba sobre el lado izquierdo y derecho donde los niños y las niñas Debían estar atentos para identificar al lado que debían ir siguiendo las flechas, así se iba desarrollando a medida que se iba narrando el cuento, los niños y las niñas mostraron gran interés en el desarrollo de la actividad ya que Debían identificar, memorizar y estar muy atentos.		Análisis antes y después de la secuencia didáctica: se observó y la docente nos comentó que los niños y las niñas no mostraban nada de interés al desarrollar actividades con la corporalidad y la lateralidad. Así que pudimos evidenciar en el desarrollo de la actividad mediante le juego de corporalidad y de lateralidad el interés de los niños y las niñas en el desarrollo de la actividad, además el veneficio que trae trabajar derecha e izquierda con los niños esto les ayuda mucho en su diario vivir.

Numero de Guía #8	Nombre de la actividad Cantando soy una taza una tetera		
Nivel: Jardín	Fecha: 8 de agosto	Lugar: Patio de juego	Objetivo de la actividad: Fortalecer la identidad, memoria y autonomía al expresarse a través de canciones cortas.
Propósito: que todos los niños y niñas del nivel de jardín identifiquen memoricen y tengan autonomía en expresarse delante de todos sus compañeritos cantando y bailando canciones cortas.	Observación: le dimos inicio en grupo bailando diferentes ritmos moviendo todo nuestro cuerpo, ya luego le dimos inicio a la actividad donde hacíamos un círculos e iniciábamos uno a uno pasando a escoger la canción para que cada uno diera los pasos iniciales y todos los seguíamos, algunos niños y niñas les costaba un poco por pena pero a la final logramos que todos los niños y las niñas pasaran al centro de círculos y expresaran movimiento según la canción soy una taza una tetera, la pájara pinta etc.	Análisis antes y después de la secuencia didáctica: se observó que siempre los niños seguían los pasos dados por la docente así que la mayoría no mostraban interés. Al implementar la actividad y dejar que cada uno expresara sus movimientos y escogiera su canción se mostró un ambiente agradable y lleno de sonrisas y con un grado de interés por parte de los niños y niñas del nivel de jardín.	