

Jugando y Aprendiendo: El Juego como Herramienta de Desarrollo Integral en niños y niñas de 2 a 5 años del hogar comunitario los juguetones del municipio de Roberto Payan.



Nombre del autor(es)

Jaela de Jesús Godoy Caicedo

María Yady Ortiz guerrero

Universidad Santo Tomás

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Cau: Pasto

marzo - 2025

Jugando y Aprendiendo: El Juego como Herramienta de Desarrollo Integral en niños y niñas de 2 a 5 años del hogar comunitario los juguetones del municipio de Roberto Payan

Nombre del autor(es)

Jaela De Jesús Godoy Caicedo

María Yady Ortiz guerrero

Nombre Docente

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

Cau: Pasto

Marzo 2025

Resumen

La presente sistematización de experiencias tiene como propósito analizar y reflexionar sobre la práctica pedagógica desarrollada en el Hogar Comunitario Los Juguetones del municipio de Roberto Payán, donde se implementó el juego como herramienta central para favorecer el desarrollo integral de niños y niñas entre los 2 y 5 años de edad. Esta experiencia surgió ante la necesidad de fortalecer los procesos de aprendizaje desde una perspectiva lúdica, reconociendo el juego como una de las actividades rectoras de la primera infancia y como derecho fundamental de los niños según la legislación colombiana. El proceso se enmarcó dentro de un enfoque cualitativo de investigación-acción pedagógica, que facilitó la observación, el registro y el análisis de las transformaciones ocurridas tanto en los niños como en la práctica docente. La experiencia reveló que el juego no solo promueve el desarrollo cognitivo, físico y socioemocional, sino que también fortalece la creatividad, la autonomía y la interacción social. Mediante el análisis reflexivo, se observó un progreso significativo en la participación, la comunicación y la expresión emocional de los niños, así como una mayor comprensión, por parte del docente, del valor pedagógico del juego. La sistematización concluye que el juego, cuando se incorpora deliberadamente a la práctica educativa, se convierte en un recurso poderoso para el aprendizaje significativo y el desarrollo integral de los niños.

Palabras clave: sistematización de experiencias, juego, desarrollo integral, educación infantil, aprendizaje significativo.

Contenido

Marco de Referencia	6
Objetivos	
Marco conceptual.....	7
El problema: retrospectiva, conectiva y prospectiva	10
Contexto o Situación de la Sistematización.....	11
Planteamiento del problema	11
Actores Involucrados	13
Momentos clave del proceso	15
Reconstrucción Narrativa de la Experiencia	17
Análisis y Lecciones Aprendidas	20
Variables y factores influyentes (relación con el eje)	20
Matriz de resultados.....	21
Interpretación crítica y reflexión	23
Lecciones Aprendidas.....	25
Conclusiones y Recomendaciones.....	29
Referencias	31
Anexos	37

Listado de tablas

Tabla 1 Variables y factores influyentes	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2 Matriz de resultados	21

Listado de Figuras

Figura 1 Mapa Roberto Payán.....	12
----------------------------------	----

Marco de Referencia

La experiencia en la Casa Comunitaria "Los Juguetones" surgió de la necesidad de transformar un enfoque pedagógico predominantemente directivo y rutinario, con limitaciones en cuanto a la participación, la expresión emocional y el desarrollo integral de los niños. Esta experiencia plantea la pregunta principal: la falta de un enfoque deliberado del juego como técnica educativa en contextos rurales vulnerables, donde los métodos académicos convencionales restringen el crecimiento cognitivo, físico, socioemocional y creativo de los niños pequeños. Las principales categorías que guían esta sistematización son: (1) el juego deliberado como recurso pedagógico, (2) el desarrollo integral en la primera infancia, (3) la transformación de las prácticas docentes mediante la mediación reflexiva y (4) la corresponsabilidad entre familia y comunidad en zonas rurales vulnerables. Estas categorías se establecen a partir de nuestra propia experiencia y están corroboradas por autores que aportan fundamentos teóricos (Mimi & Ito (2020), Yong Zhao (2020) y Kathy Hirsh (2021).

El tema principal de esta sistematización es el juego como herramienta pedagógica para el desarrollo integral de niños y niñas en la primera infancia. Aquí, el juego no se ve solo como una forma de recreación, sino como un proceso estructurado que promueve un aprendizaje significativo, teniendo en cuenta que “el juego es una parte fundamental del proceso de aprendizaje en los alumnos de nivel preescolar, ya que les permite explorar, experimentar y descubrir el mundo que les rodea de una manera divertida e interesante” (Patiño, 2023, p.273). Además, el ejercicio de los derechos de los niños, en línea con la Convención sobre los Derechos del Niño (1989) y el Código de la Infancia y la Adolescencia de Colombia (Ley 1098 de 2006), que lo reconocen como un derecho fundamental.

El objeto de estudio El objeto de estudio de esta sistematización es la experiencia pedagógica de incorporación intencionada del juego (libre, simbólico y de reglas) como herramienta de desarrollo integral de niños y niñas de 2 a 5 años, desarrollada en el Hogar Comunitario “Los Juguetones” del municipio de Roberto Payán (Nariño), en un contexto rural de vulnerabilidad multidimensional.

Esta experiencia constituye el objeto porque en ella se materializa la tensión entre el reconocimiento normativo del juego como derecho y actividad rectora de la primera

infancia y las prácticas educativas predominantemente directivas y rutinarias que limitan el desarrollo cognitivo, físico, socioemocional y creativo de los niños. La sistematización interroga cómo el juego, cuando se asume de manera deliberada y reflexiva, transforma tanto el aprendizaje y la participación de los niños como la práctica docente y la corresponsabilidad familia-comunidad.

Objetivo general

Interpretar el sentido pedagógico y transformador que adquirió el juego intencionado en el desarrollo integral de los niños y niñas de 2 a 5 años del Hogar Comunitario “Los Juguetones”, a partir de la experiencia vivida, con el fin de generar orientaciones pedagógicas transferibles a contextos rurales vulnerables similares.

Objetivos específicos

- Describir las estrategias lúdicas intencionadas implementadas (juego libre, simbólico y de reglas) y su vínculo con las dimensiones del desarrollo integral de los niños y niñas.
- Analizar las transformaciones observadas en el desarrollo cognitivo, físico, socioemocional y de autonomía creativa de los niños y niñas a partir del uso deliberado del juego.
- Identificar los cambios generados en la práctica docente (mediación reflexiva) y en la corresponsabilidad familia-comunidad como resultado de la incorporación intencionada del juego.
- Formular orientaciones pedagógicas sustentadas en la experiencia sistematizada para fortalecer el uso del juego como herramienta de desarrollo integral en hogares comunitarios de contextos rurales vulnerables.

Marco conceptual

El presente marco conceptual desarrolla las cuatro categorías que orientan la sistematización de la experiencia: el juego intencionado como recurso pedagógico, el desarrollo integral de la primera infancia, la mediación docente reflexiva y la corresponsabilidad familia-comunidad en contextos rurales vulnerables. Estas categorías emergen de la experiencia vivida y se sustentan en referentes teóricos que permiten su triangulación con los resultados.

El juego intencionado como recurso pedagógico

El juego ha sido históricamente reconocido como actividad rectora de la primera infancia. Sin embargo, su potencial pedagógico se potencializa cuando se asume de manera intencionada y no solo como espacio de recreación espontánea. Ormazábal et al. (2023) señalan que “el juego aplicado en contextos educativos es una actividad que permite construir conocimiento, en el cual la imaginación y la colaboración cumplen un rol esencial” (p. 1). En esta misma línea, la UNICEF (2018) afirma que jugar es esencial para el desarrollo cerebral, emocional y social en la primera infancia enfatizando que “el juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales” (p.7).

Desde nuestra experiencia en el Hogar Comunitario “Los Juguetones”, entendemos el juego intencionado como aquel que se planifica, observa y ajusta de manera deliberada, combinando juego libre, simbólico y de reglas, con el propósito explícito de favorecer aprendizajes significativos. Esta postura se distancia de una visión meramente recreativa y se alinea con Patiño (2023), quien destaca “el juego es una parte fundamental del proceso de aprendizaje en los alumnos de nivel preescolar, ya que les permite explorar, experimentar y descubrir el mundo que les rodea de una manera divertida e interesante” (p.4). De manera que, la intencionalidad transforma el juego en mediación pedagógica, especialmente en contextos rurales donde los recursos materiales son limitados y la creatividad con elementos del entorno se convierte en estrategia fundamental.

Desarrollo integral de la primera infancia y su relación con el juego

El desarrollo integral en la primera infancia comprende las dimensiones cognitivas, física, socioemocional y creativo-autónoma, las cuales se interrelacionan y se potencian mutuamente a través del juego. Desde la perspectiva piagetiana, el juego simbólico facilita los procesos de asimilación y acomodación, permitiendo al niño construir significado a partir de su experiencia (Piaget, 1962). Por su parte, Vygotsky (1978) enfatiza la zona de desarrollo próximo, donde la mediación adulta y las interacciones entre pares elevan el desempeño infantil más allá de su nivel actual.

La Política de Estado “De Cero a Siempre” (Ley 1804 de 2016) y los lineamientos del ICBF (2020) reconocen el juego como derecho y eje del desarrollo integral, ya que “promueve el desarrollo integral de las niñas, los niños y adolescentes enfocándose en

la promoción de sus derechos, así como en la exploración, el descubrimiento y potenciación de sus capacidades y habilidades, vocaciones, talentos que fomenten la construcción de sus planes y proyectos de vida y la construcción de paz” (p.34). En nuestra experiencia, se evidenció que el juego simbólico y de roles, inspirado en la realidad del río Telembí, permitió a los niños avanzar simultáneamente en la construcción de narrativas complejas (dimensión cognitiva), en la coordinación motriz (dimensión física), en la expresión emocional y la resolución pacífica de conflictos (dimensión socioemocional) y en la iniciativa y el liderazgo (dimensión creativo-autónoma).

Mediación docente reflexiva

La transformación de la práctica docente constituye una categoría central de esta sistematización. Históricamente, en los hogares comunitarios ha predominado un enfoque directivo centrado en el cuidado y en rutinas escolares. La mediación reflexiva implica pasar de un rol de instructora a uno de facilitadora que observa, acompaña y ajusta en tiempo real. Leal (2026) plantea que cuando se implementan prácticas sustentadas en la mediación del docente, tanto estudiantes como docentes se convierten en actores activos del proceso educativo, tomando en cuenta que “La mediación en los paradigmas educativos actuales, implica enfocar las estrategias en la acción docente como mediador en el desarrollo de los contenidos en el aula de clase” (p.9).

Desde nuestra experiencia, la investigación-acción pedagógica permitió realizar ciclos de planificación, observación, reflexión y ajuste. La madre comunitaria y las practicantes pasaron de priorizar únicamente las necesidades básicas a reconocer el valor pedagógico del juego. Esta transformación se evidencia en la frase de la madre comunitaria: “Antes solo me ocupaba de las necesidades básicas; ahora puedo ver cómo aprenden a través del juego”. La mediación reflexiva, por tanto, no es un cambio técnico, sino un cambio de postura ética y pedagógica que resignifica el rol del adulto en la educación inicial.

Corresponsabilidad familia-comunidad en contextos rurales vulnerables

El desarrollo integral de la primera infancia no puede comprenderse de manera aislada del entorno familiar y comunitario. El ICBF (2025) establece la corresponsabilidad como principio orientador de los hogares comunitarios, reconociendo que la educación inicial implica a niñas, niños, familias, cuidadores y comunidades. En contextos rurales de

pobreza multidimensional, como el de Roberto Payán, esta corresponsabilidad adquiere un sentido de resiliencia comunitaria.

En la experiencia sistematizada, la participación familiar evolucionó de una actitud inicial pasiva (dejar y recoger a los niños) hacia un involucramiento progresivo, evidenciado en encuentros lúdicos y en el reconocimiento de cambios en el hogar (“Ahora juega más con sus hermanos y cuenta historias”). Esta categoría permite comprender que el juego intencionado no solo transforma al niño dentro del espacio institucional, sino que teje redes de apoyo que trascienden el hogar comunitario, fortaleciendo la continuidad de los aprendizajes en el contexto familiar y comunitario.

El problema: retrospectiva, conectiva y prospectiva

En retrospectiva, antes de la implementación sistemática del juego, las prácticas educativas en el Hogar Comunitario "Los Juguetones" eran más directivas y académicas. Las actividades eran rutinarias y carecían de un enfoque lúdico. Inicialmente, los niños tenían dificultades para concentrarse, interactuar con sus compañeros y expresar emociones, factores influenciados por el contexto rural de pobreza.

En el presente, la experiencia ha demostrado que, al incorporar el juego de manera intencionada, se han visto mejoras en la autonomía, creatividad, comunicación y en la resolución pacífica de conflictos, considerando que la importancia del juego radica “en su capacidad para integrarse al proceso de aprendizaje, lo que facilita la adquisición de conocimiento académico, el desarrollo de habilidades en la toma de decisiones, la inhibición de conductas y el fortalecimiento del pensamiento lógico y abstracto”(Peñafiel et al., 2025, p.2). Sin embargo, aún hay desafíos, como la falta de materiales y la necesidad de una mejor formación para los docentes.

De cara al futuro, esta sistematización del juego se presenta como una estrategia fundamental para fortalecer las políticas de atención a la primera infancia en áreas rurales vulnerables. Su implementación podría ayudar a crear entornos educativos más inclusivos y significativos, en línea con la Política Nacional de Primera Infancia “De Cero a Siempre” y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS 4: Educación de calidad).

Contexto o Situación de la Sistematización

Planteamiento del problema

El núcleo del problema en esta sistematización se encuentra en la poca integración del juego como herramienta pedagógica principal en las prácticas educativas de la primera infancia. Este tipo de juego es fundamental para fomentar aprendizajes significativos, autonomía y la expresión socioemocional en niños y niñas de 2 a 5 años, teniendo en cuenta que “el juego se presenta como una herramienta clave en el proceso de enseñanza-aprendizaje” (Cevallos, 2018, p.8).

A nivel nacional, Colombia ha hecho progresos en el reconocimiento del juego como un principio pedagógico clave para la primera infancia. La Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia, “De Cero a Siempre”, establecida por la Ley 1804 de 2016, prioriza la atención integral y sitúa el juego como un derecho, en línea con la Convención sobre los Derechos del Niño (1989) y los lineamientos curriculares del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2009). Normatividad en donde se subraya que el juego favorece el desarrollo cognitivo, físico, socioemocional y creativo, siendo esencial en modalidades como los hogares comunitarios del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF, 2025).

Sin embargo, aún existen brechas significativas en las zonas rurales, donde el 69,4% de las sedes educativas no tienen acceso a internet y casi la mitad carece de profesionales especializados, lo que limita la calidad de la atención lúdica (Pontificia Universidad Javeriana, 2024). En 2022, la matrícula rural en preescolar, básica y media representaba solo el 28,3% del total nacional, con pérdidas de aprendizaje que se han agravado tras la pandemia (Procuraduría General de la Nación, 2023). Estas desigualdades muestran que, aunque el marco normativo promueve el juego, su implementación intencionada sigue siendo insuficiente en contextos vulnerables.

En la región, el departamento de Nariño se enfrenta a desafíos estructurales que agravan la situación. Como parte de la región Pacífico, Nariño tiene altos índices de pobreza y una historia marcada por el conflicto armado, además de limitaciones en la cobertura y calidad de la educación rural, por lo tanto, es importante considerar que las medidas educativas “deben enfocarse en promover la accesibilidad y la calidad educativa, asegurando así que todos los estudiantes tengan oportunidades equitativas

de recibir una educación de calidad (Secretaría de Educación Departamental de Nariño, 2023, p.98). La Política Pública de Primera Infancia del departamento (2011-2023) busca asegurar derechos, incluyendo el derecho al juego, pero los informes destacan las brechas en el acceso a servicios esenciales y la formación de docentes, señalando que “la construcción de la Política Pública de Primera Infancia e Infancia en el departamento de Nariño, como se ha mencionado, se abordó desde los enfoques de derechos, desarrollo integral y de potencialidades, de equidad de género, de diversidad étnica, cultural y territorial y de ciclo de vida. (Gobernación de Nariño, 2022, p.12). Los hogares comunitarios del ICBF operan en la zona, con modalidades tanto tradicionales como múltiples, pero enfrentan coberturas bajas en algunas áreas y cierres de unidades de servicio.

Figura 1 Mapa Roberto Payán



Fuente: Plan Internacional, 2023.

Como se observa en la figura 1, el municipio de Roberto Payán (Nariño), hace parte del territorio rural de la subregión Telembí. Esta región cuenta con una población mayoritariamente afrodescendiente y campesina, y presenta una incidencia fuerte de pobreza multidimensional, teniendo en cuenta que “en 2018, el porcentaje de personas en situación de pobreza multidimensional en Colombia fue 19,6%; en las cabeceras de 13,8% y en los centros poblados y rural disperso de 39,9%, es decir, el porcentaje de personas en situación de pobreza multidimensional en centros poblados y rural disperso fue 2,9 veces el de las cabeceras” (DANE, 2018, p.3). Así mismo, las comunidades enfrentan privaciones severas en salud, educación y condiciones de vivienda, además

de un acceso limitado a recursos pedagógicos, teniendo en cuenta que “esta zona históricamente ha sido objeto de disputa entre diversos grupos armados debido a su ubicación y geografía estratégica” (Plan Internacional, 2023, p.1). El Hogar Comunitario “Los Juguetones”, que forma parte del ICBF, atiende a niños en situación de vulnerabilidad, donde al principio predominaban rutinas rígidas y poca intencionalidad lúdica, lo que generaba dificultades en la concentración y la interacción grupal. En este contexto, la implementación consciente del juego se presenta como una respuesta para contrarrestar estos factores. Así, el problema se ubica en la tensión entre el reconocimiento normativo del juego como eje del desarrollo integral y las barreras socioeconómicas y estructurales que impiden su plena aplicación en entornos rurales como Roberto Payán, justificando la necesidad de sistematizar experiencias que potencien su uso intencionado.

De manera que, a partir de la situación mencionada anteriormente, surge a siguiente pregunta: ¿De qué manera la incorporación del juego en la práctica pedagógica transformó el aprendizaje, la convivencia y la participación de los niños y niñas del Hogar Comunitario Los Juguetones del municipio de Roberto Payán?

Actores Involucrados

En la experiencia pedagógica sistematizada en el Hogar Comunitario “Los Juguetones”, los actores se configuraron en torno a la implementación intencionada del juego como herramienta de desarrollo integral. Desde la perspectiva de la sistematización, las personas que participaron no solo estuvieron presentes, sino que también interactuaron de manera dinámica y afectaron el proceso. Al principio, algunas participantes estaban un poco reservados, pero con el tiempo empezaron a colaborar de manera más abierta y fluida. Se distinguen actores directos, aliados y factores contrarios. Las relaciones entre ellos cambiaron en diferentes momentos del proceso.

Los actores que participaron directamente en la experiencia fueron los niños y niñas que estuvieron allí todos los días. Había 13 niños y niñas de entre 2 y 5 años que fueron los protagonistas principales del proceso de juego. Ellos jugaron libremente, dirigidos y de manera simbólica. Al participar de manera activa, pudimos ver cambios en cómo expresaban sus emociones, se comunicaban y se volvían más autónomos.

La madre comunitaria que estaba a cargo del hogar fue muy importante en este proceso. Ella ayudó a crear un espacio adecuado y a implementar estrategias, y también nos dio su opinión sobre el grupo porque los conocía muy bien. Los practicantes (autores de esta sistematización) actuaron como mediadores pedagógicos, diseñando e implementando las propuestas lúdicas con enfoque intencionado, registrando observaciones y ajustando la práctica en tiempo real mediante investigación-acción pedagógica.

Los padres y las madres de familia fueron los actores aliados. Ellos apoyaron a los niños cuando empezaron a asistir. Con el tiempo, los padres y las madres se involucraron más en las actividades que hacían con los niños. La relación entre los padres y las madres se hizo más fuerte cuando vieron lo importante que es el juego para el desarrollo de los niños. Esto coincide con lo que dice el ICBF sobre la corresponsabilidad familiar en las comunidades. La institución ICBF (2025), a través de su supervisión técnica y provisiones básicas, actuó como aliado estructural, proporcionando el marco normativo y recursos mínimos que sostuvieron la experiencia., considerando que “en el servicio de Hogares Comunitarios de Bienestar Familiar - HCB, se establecen insumos y herramientas para la operación del servicio de educación inicial en el marco de la atención integral a niñas y niños, sus familias, cuidadores y comunidades” (p.6).

No se encontraron actores que se opusieran de manera explícita, ya sea de forma personal o intencional; sin embargo, surgieron factores estructurales que crearon tensiones. El contexto de pobreza multidimensional y las limitaciones materiales, como la falta de juguetes educativos y espacios adecuados, actuaron como una resistencia inicial, complicando la implementación completa. Algunas dinámicas familiares, caracterizadas por las largas jornadas laborales de los padres, llevaron a ausencias o a una reticencia inicial para participar activamente. Las interacciones entre los actores evolucionaron en tres fases temporales, siguiendo una reconstrucción retrospectiva y correctiva de la experiencia.

Antes de que los niños empezaran a jugar intensamente, en las primeras semanas, había muy poca comunicación entre ellos. También tenían problemas para concentrarse y solo se hablaban un poco. Los padres solo se limitaban a dejar y recoger a los niños, sin participar mucho. La madre comunitaria y la practicante trabajaban juntas para

entender lo que pasaba con los niños. En ese momento, había algunos problemas porque no había suficientes recursos y porque los niños estaban acostumbrados a seguir reglas muy estrictas. Todo esto hizo que fuera necesario intervenir con un enfoque lúdico.

Durante la implementación, que es el momento más importante, se desarrollaron estrategias. Las relaciones entre todos se volvieron colaborativas y se unieron, en donde el juego simbólico y en grupo ayudó a que los niños interactuaran de manera positiva, y las docentes participaron de forma activa. Además, los padres empezaron a asistir a reuniones y entrevistas, y expresaron su apoyo al notar cambios en la forma en que sus hijos expresaban sus emociones y su creatividad. En esta fase, las alianzas entre todos se fortalecieron, ya que la practicante y la madre comunitaria trabajaron juntas para ajustar las actividades, y encontraron soluciones creativas a los problemas materiales, como usar elementos reciclados.

Después las relaciones se consolidaron en vínculos de confianza y reciprocidad. Los niños demostraron mayor autonomía y resolución pacífica de conflictos, mientras padres valoraron el impacto en el hogar familiar. La reflexión compartida (diarios de campo y entrevistas) permitió reconocer lecciones colectivas, transformando factores contrarios iniciales en oportunidades de resiliencia comunitaria.

Momentos clave del proceso

La reconstrucción cronológica de la experiencia pedagógica desarrollada en el Hogar Comunitario “Los Juguetones” se organiza en momentos clave, siguiendo la propuesta metodológica de Jara (1998). Esta organización permite comprender la lógica del proceso vivido y evidenciar cómo la incorporación intencionada del juego transformó progresivamente las dinámicas educativas, el desarrollo de los niños y la práctica docente. Los momentos se estructuran en tres fases principales: Antes, Durante y Después.

Antes de la implementación deliberada del juego como herramienta pedagógica, la práctica educativa se caracterizaba por un enfoque directivo y rutinario, centrado en tareas de corte escolar y en el cumplimiento de normas básicas de cuidado. Los niños y niñas de 2 a 5 años presentaban indicios claros de retraimiento, dificultades para compartir, baja atención sostenida y resistencia al trabajo grupal. Estas manifestaciones

estaban estrechamente vinculadas al contexto rural de vulnerabilidad y a las condiciones de pobreza multidimensional del territorio (DANE, 2018). La madre comunitaria priorizaba el cuidado elemental, de acuerdo con las orientaciones tradicionales del ICBF, sin una mediación pedagógica explícita centrada en el juego. Esta situación inicial puso de manifiesto la tensión entre el reconocimiento normativo del juego como derecho y actividad rectora de la primera infancia y su limitada presencia en la práctica cotidiana, lo que constituyó el punto de partida de la sistematización.

Durante el proceso de implementación, se desarrolló de manera progresiva y se organizó en tres fases articuladas:

Fase 1 – Exploración y generación de confianza.

Se inició con la incorporación gradual de juegos libres y sensoriales, utilizando materiales reciclados del entorno, juegos de movimiento y rondas simples. El objetivo principal fue generar un clima de seguridad emocional y realizar una observación inicial de las respuestas de los niños. En esta fase persistieron desafíos: episodios de llanto, aislamiento y conflictos por posesión de objetos. Sin embargo, comenzaron a emerger indicios positivos de curiosidad y participación individual. La mediación docente se orientó a acompañar sin imponer, permitiendo que los niños exploraran y descubrieran por sí mismos. Esta fase sentó las bases afectivas necesarias para el desarrollo posterior del juego intencionado (ver Anexo A, Figuras 2 y 3).

Fase 2 – Desarrollo y expresión creativa.

Se privilegiaron dinámicas de roles, construcción con materiales, narración de historias y actividades artísticas. Los niños comenzaron a expresar emociones con mayor libertad, a inventar historias colectivas y a resolver conflictos de manera verbal. El juego simbólico, especialmente la representación de “la familia en el río Telembí”, permitió articular la realidad cultural del territorio con el desarrollo socioemocional y cognitivo. La triangulación entre la observación participante, los diarios de campo y las primeras entrevistas confirmó que el juego simbólico favorecía avances significativos en estas dimensiones (ver Anexo A, Figuras 4 y 5; Anexo C, Entrevista aplicada a madre de familia; Anexo D, Observación participante).

Fase 3 – Consolidación e integración.

Se integraron de manera articulada juegos libres, dirigidos y de reglas sencillas. Los niños mostraron mayor concentración, capacidad de trabajo en equipo, liderazgo e expresión emocional. La mediación docente se tornó más flexible y reflexiva, ajustando las estrategias en tiempo real según las respuestas del grupo. Esta fase constituyó el punto culminante de la transformación, en el que el juego se consolidó como actividad rectora de la jornada educativa (ver Anexo A, Figuras 6 y 7).

De manera que, al finalizar la intervención se realizó una evaluación colectiva con los niños, las madres de familia y la líder comunitaria. Se evidenció un avance significativo en autonomía, creatividad, interacción social y aprendizaje significativo. Los niños iniciaban juegos por iniciativa propia, resolvían conflictos de manera pacífica y expresaban ideas con mayor complejidad. La reflexión docente reveló un cambio profundo en la comprensión del juego como herramienta de desarrollo integral. Asimismo, se identificaron lecciones orientadas a la sostenibilidad de la experiencia, entre ellas la importancia de contar con materiales contextualizados y de procesos de formación continua (ver Anexo A, Figuras 8 y 9).

Por lo tanto, estos momentos clave evidencian una progresión no lineal, pero claramente transformadora. La incorporación intencionada del juego generó cambios simultáneos en los niños, en la práctica docente y en la relación con las familias, respondiendo de manera directa al objeto de estudio de esta sistematización.

Reconstrucción Narrativa de la Experiencia

La reconstrucción narrativa de la experiencia pedagógica desarrollada en el Hogar Comunitario “Los Juguetones” se estructura a partir de las cuatro categorías centrales definidas en el marco conceptual: (1) el juego intencional como recurso pedagógico, (2) el desarrollo integral de la primera infancia, (3) la transformación de la práctica docente mediante la mediación reflexiva y (4) la corresponsabilidad familia-comunidad en contextos rurales vulnerables. Esta narrativa se construye a partir de los registros recopilados (observación participante, diarios de campo, entrevistas y registros fotográficos), lo que permite explicar el proceso vivido e interpretar los descubrimientos surgidos de la experiencia misma (Jara, 1998).

Categoría 1: El juego intencional como recurso pedagógico La experiencia se inició en un espacio caracterizado por recursos limitados: paredes pintadas con colores vivos, mesas pequeñas y escasos materiales didácticos. La rutina cotidiana era rígida y estaba centrada principalmente en el cuidado básico, de acuerdo con las orientaciones tradicionales del ICBF. Ante esta realidad, se decidió incorporar de manera deliberada el juego libre y sensorial, utilizando materiales reciclados del entorno (botellas, cajas y telas).

En la etapa inicial se presentaron resistencias. Un niño de 4 años, por ejemplo, se negó a participar en una actividad con masa casera argumentando “No quiero ensuciarme”, lo que reflejaba normas familiares estrictas. No obstante, la curiosidad comenzó a emerger cuando tres niños se acercaron espontáneamente a la caja de materiales y empezaron a apilar botellas, riendo cada vez que estas se caían. Este hecho motivó el ajuste de las estrategias hacia la incorporación de rondas y juegos de movimiento.

La observación participante y los diarios de campo registraron el tránsito de una práctica directiva a una mediación intencionada. El juego dejó de ser un momento de recreo para convertirse en el eje estructurante de la jornada pedagógica. Esta transformación confirma que la intencionalidad es el elemento que convierte al juego en un verdadero recurso de desarrollo integral, especialmente cuando se adapta a las condiciones materiales y culturales del contexto rural (ver Anexo A, Figuras 10 y 11; Anexo D – Observación participante).

Categoría 2: Desarrollo integral de la primera infancia Los 13 niños y niñas de 2 a 5 años iniciaron el proceso con marcada timidez, frecuentes episodios de llanto, baja concentración y dificultades para compartir, según quedó registrado en los diarios de campo. A través del juego simbólico, particularmente la representación de “la familia en el río Telembí”, se desató la creatividad y la capacidad de negociación. Los niños se asignaban roles de manera autónoma (“yo soy la mamá que va a pescar”) y resolvían sus diferencias verbalmente (“te doy este palo si me das esa hoja”).

El diario de campo registró el cambio de manera clara: “Ahora ya hablan con frases completas para decir lo que quieren o sienten; hay menos peleas físicas y más acuerdos”. Al finalizar el proceso, los niños mostraban mayor independencia, iniciativa y expresión

emocional. Se observaron avances simultáneos en las cuatro dimensiones del desarrollo integral: resolución creativa de problemas (cognitiva), coordinación motriz (física), empatía y colaboración (socioemocional) e invención de reglas propias (creativo-autónoma).

Esta evolución demuestra que el juego intencionado, cuando se articula con la realidad cultural y territorial de los niños, actúa como mediador del desarrollo holístico incluso en condiciones de alta vulnerabilidad (ver Anexo A, Figuras 12 y 13).

Categoría 3: Transformación de la práctica docente mediante la mediación reflexiva Al inicio de la experiencia, tanto la madre comunitaria como las practicantes operaban desde un enfoque predominantemente directivo. A través de ciclos sistemáticos de investigación-acción pedagógica (planificación, observación, reflexión y ajuste), se transitó hacia una mediación reflexiva. Los diarios docentes y las reuniones semanales permitieron modificar las estrategias en tiempo real, de acuerdo con las respuestas de los niños.

Al finalizar el proceso, la madre comunitaria expresó: “Antes solo me ocupaba de las necesidades básicas; ahora puedo ver cómo aprenden a través del juego, están más felices y tienen más confianza en sí mismos” (entrevista, Anexo C). Este cambio de postura constituye uno de los hallazgos más significativos de la sistematización, pues evidencia que la intencionalidad del juego transforma no solo a los niños, sino también el sentido del rol del adulto educador.

Categoría 4: Corresponsabilidad familia-comunidad en contextos rurales vulnerables La participación familiar comenzó de manera pasiva, limitada a dejar y recoger a los niños. De forma progresiva se fortaleció a través de encuentros lúdicos y de la observación de cambios en el hogar. Una madre señaló: “Ahora juega más con sus hermanos y cuenta historias” (entrevista, Anexo C).

En un territorio marcado por la pobreza multidimensional y las largas jornadas laborales, el juego intencionado logró extender su impacto más allá del espacio del hogar comunitario, tejiendo redes de apoyo y continuidad educativa. Esta categoría revela que el desarrollo integral de la primera infancia solo es sostenible cuando se construye en corresponsabilidad con las familias y la comunidad.

En síntesis, la reconstrucción narrativa permite afirmar que la incorporación deliberada del juego no solo modificó las dinámicas cotidianas del Hogar Comunitario “Los Juguetones”, sino que generó un proceso de transformación integral que involucró simultáneamente a niños, docentes y familias. De esta manera, la experiencia responde de forma directa al objeto de estudio de la presente sistematización: interpretar el sentido pedagógico y transformador del juego intencionado como herramienta de desarrollo integral en un contexto rural vulnerable.

Análisis y Lecciones Aprendidas

Variables y factores influyentes (relación con el eje)

La experiencia vivida en el Hogar Comunitario "Los Juguetones" invita a reflexionar sobre los factores y las causas que influyeron en el proceso, todos ellos ligados al tema central: el uso intencional del juego como método de enseñanza para que niños de 2 a 5 años se desarrollaran integralmente. Y no se trata solo de informar; estos elementos muestran cómo lo que hicimos en el aula se convirtió en un espacio para que aprendieran de verdad, en un entorno donde las personas son bastante vulnerables.

Un aspecto positivo fue la forma en que los docentes utilizaron intencionalmente el juego. La planificación gradual de actividades lúdicas y la constante reflexión, investigación y ejecución permitieron pasar de simplemente enviar a los niños a jugar a acompañarlos atentamente, adaptando las actividades a sus necesidades. Además, la creciente participación de los niños fue relevante: su curiosidad natural y el placer de inventar cosas, tanto individualmente como en grupo, hicieron del juego el elemento más importante para su aprendizaje, actividad física y desarrollo social.

Además, el uso de materiales reciclados y recursos locales (botellas, telas, hojas) para estimular la creatividad ayudó a compensar los recursos limitados y enriqueció el juego inventivo, permitiendo a los niños crear objetos relacionados con su realidad. Finalmente, la relación positiva entre la madre comunitaria y la maestra en prácticas les permitió llegar a un acuerdo sobre cómo guiar a los niños y apoyarse mutuamente en la implementación de los cambios.

Como desafío interno, la timidez inicial de los niños y sus dificultades para relacionarse con los demás causaron fricción y resistencia al principio. Pero, lejos de ser insuperables,

estas situaciones mejoraron gradualmente a través del juego guiado, convirtiéndose en una oportunidad de crecimiento y demostrando cuánto puede cambiar todo cuando el juego es fundamental. Desde una perspectiva externa, los aspectos positivos incluyeron el marco legal y el apoyo institucional a través de la Política "De Cero a Siempre" y las directrices del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (ICBF). Esto validó y respaldó el enfoque del juego como un derecho fundamental (ICBF, 2020).

Además, entre los factores externos que plantearon desafíos se encontraban la pobreza multidimensional, la dispersión geográfica y la falta de materiales didácticos y espacios adecuados. Situación que limitó tanto los recursos como la formación continua, generando tensiones iniciales en la plena implementación. Además, las largas jornadas laborales de los padres dificultaron su participación activa en las etapas iniciales.

De manera que, la experiencia permitió identificar que los factores internos positivos fueron los impulsores del éxito del enfoque basado en el juego. Si bien los factores externos desafiantes ralentizaron el proceso, también resaltaron la necesidad de intervenciones complementarias y un mayor apoyo institucional. Por otro lado, los factores externos positivos, como las regulaciones y la responsabilidad compartida de la familia, sostuvieron y amplificaron el impacto.

Matriz de resultados

La matriz de resultados se construye siguiendo la recomendación de la ruta metodológica (Anexo 1: Matriz de organización de la información). Organiza los resultados por dimensiones del desarrollo integral (cognitivo, físico, socioemocional y creativo/autonomía), contrastando la situación inicial (antes), los cambios observados (durante y después) y las evidencias recolectadas mediante triangulación (observaciones participantes, diarios de campo, registros anecdóticos y entrevistas).

Tabla 1 Matriz de resultados

Dimensión	Situación Inicial	Cambios	Evidencias	Interpretación
Cognitivo	Baja concentración sostenida, dificultades en resolución de problemas simples y poca	Mayor concentración durante actividades, resolución creativa de problemas (ej.	Diarios de campo: "Los niños proponen soluciones en juegos de roles"; Registros anecdóticos:	En la experiencia, se vio cómo el juego simbólico despertó en los niños una capacidad de pensar por sí mismos que antes no se manifestaba. Me impresionó observar que, al darles libertad para inventar y resolver, ellos

Dimensión	Situación Inicial	Cambios	Evidencias	Interpretación
	iniciativa en exploración.	construcciones colectivas) y construcción de narrativas complejas.	aumento en frases completas y preguntas.	mismos constrúan conocimiento. Esto hizo entender que el aprendizaje profundo surge cuando el niño es protagonista y no receptor pasivo de instrucciones.
Físico	Coordinación motriz limitada, reticencia al movimiento grupal y uso restringido del cuerpo en actividades.	Mejora en coordinación gruesa y fina (carreras, manipulación de materiales reciclados), mayor energía y participación en juegos de movimiento.	Observaciones participantes: "Durante rondas y juegos sensoriales, todos participan activamente"; Registros fotográficos (anexo).	Lo que se evidencio genero sorpresa al ver cómo el movimiento lúdico liberó el cuerpo de los niños. Aquellos que al principio se mostraban inhibidos, terminaron corriendo, saltando y manipulando materiales con total confianza. Esto confirma que el juego no solo entretiene, sino que libera y fortalece el cuerpo como instrumento de exploración y expresión.
Socioemocional	Timidez marcada, conflictos frecuentes por posesión, dificultad para expresar emociones y compartir.	Mayor empatía, resolución pacífica de conflictos, expresión emocional libre y colaboración grupal inclusiva.	Entrevistas a padres: "Ahora comparte y expresa lo que siente"; Diarios de campo: reducción de llantos y aumento en diálogos negociados.	Desde la mirada como practicante, la transformación más emotiva fue ver cómo los niños pasaron de aislarse o pelear a mirarse, escucharse y apoyarse. Algo conmovedor fue presenciar que el juego les dio un lenguaje emocional que antes no tenían. Esto enseña que las emociones se aprenden jugando juntos, y que un ambiente seguro permite que los niños se atrevan a sentir y expresar.
Creatividad y Autonomía	Dependencia de indicaciones adultas, poca iniciativa en propuestas y repetición de patrones rutinarios.	Invención espontánea de historias/roles, liderazgo en propuestas de juego y autonomía en elección de actividades.	Registros anecdóticos: "Niños lideran 'mercado imaginario' con reglas propias"; Entrevistas a madre comunitaria: "Son más independientes".	Lo que más genero impactó fue ver cómo los niños, que al inicio esperaban que yo les dijera qué hacer, empezaron a proponer, liderar y decidir. Esto revela que la creatividad florece cuando se les da espacio real de decisión. esta, fue la prueba más clara de que el juego intencionado construye niños autónomos y seguros de sí mismos.
Transformación de la Práctica Docente	Enfoque directivo, rutinas repetitivas y limitada intencionalidad lúdica.	Mediación reflexiva, ajustes en tiempo real y mayor comprensión del valor pedagógico del juego.	Diarios de reflexión docente: "El juego transforma mi rol de instructora a facilitadora"; Entrevistas finales.	Esta experiencia cambió la forma de entender la docencia. Se paso de sentir que debía "controlar" la clase a aprender a observar, acompañar y confiar en los niños. De esto se puede contar que el rol más poderoso no es enseñar contenidos, sino crear condiciones para que ellos mismos aprendan jugando. Esta reflexión es, el

Dimensión	Situación Inicial	Cambios	Evidencias	Interpretación
				hallazgo más valioso de toda la sistematización.

Fuente: Elaboración propia

La matriz de resultados muestra un gran cambio en todos los aspectos del desarrollo integral de los niños y las niñas, y también en la forma en que enseñan los docentes. Esto se debe a que se utilizó el juego de manera intencionada como base para la enseñanza. En cuanto a la dimensión del conocimiento, los niños pasaron de prestar poca atención a crear historias y resolver problemas de manera creativa. Esto muestra cómo con reglas y el juego de fantasía ayudaron a que los niños asimilen y adapten la información de manera lógica. Similarmente, el desarrollo físico avanzó mediante juegos de movimiento y sensoriales, potenciando coordinación motriz en un contexto de recursos escasos.

En el aspecto socioemocional, hubo un cambio muy importante.

Los niños se volvieron menos tímidos y experimentaron menos conflictos. En cambio, demostraron mayor empatía y expresaron sus emociones con libertad. El juego no es una actividad trivial, sino una necesidad biológica y social. La creatividad y la autonomía también mejoraron. Los niños tomaron la iniciativa en juegos y actividades, demostrando que jugar libremente con materiales de su entorno les ayudó a desarrollar su imaginación y a tomar decisiones por sí mismos.

La forma en que los docentes enseñan es un aspecto clave, en donde el deber ser es guiar a los estudiantes para que aprendan de forma independiente. Esto se conoce como investigación-acción pedagógica y es beneficioso porque permite implementar cambios que facilitan el aprendizaje de forma lúdica. Se realizaron observaciones, diarios y entrevistas para evaluar la efectividad de este enfoque. Los resultados mostraron que el juego no solo es algo que los estudiantes deberían poder hacer, sino también una herramienta para aprender en contextos donde el acceso a la educación es limitado.

Interpretación crítica y reflexión

La interpretación crítica y la reflexión sobre lo ocurrido en la Casa Comunitaria "Los Juguetones" posibilita analizar los resultados y comprender su significado. Reflexión que se centra en cómo el juego intencional puede impactar el desarrollo infantil, explorando la conexión entre el juego y los factores que influyen en el aprendizaje.

Desde una perspectiva cognitiva y creativa, la evolución hacia narrativas más complejas y el liderazgo infantil corrobora la teoría de Piaget: el juego simbólico facilitó los procesos de asimilación y acomodación, facilitando a los niños construir significado a partir de materiales reciclados y locales. Así, la adaptación creativa resalta la resiliencia pedagógica en contextos de pobreza, donde el juego no requiere una gran inversión material, sino más bien intencionalidad por parte de los educadores.

Además, en el ámbito socioemocional, los avances en empatía y resolución pacífica de conflictos reflejan la zona de desarrollo próximo de Vygotsky: la mediación adulta y las interacciones entre pares elevaron el desempeño de los niños por encima de su nivel habitual. Cabe resaltar que, tras una reflexión crítica, es importante señalar que el progreso de los niños no fue uniforme.

Los niños que empezaron con más timidez avanzaron más lentamente. Esto sugiere que experiencias muy difíciles en su entorno, como el conflicto, influyeron en su progreso. Sin embargo, no se pudo investigar más a fondo debido a limitaciones de tiempo y éticas. Así mismo, cabe señalar que, aunque jugar puede ser terapéutico, no reemplaza la atención especializada que necesitan los niños en situaciones muy vulnerables, como se menciona en un informe del ICBF del año 2020.

Además, la forma en que los docentes enseñan también evidencio un cambio positivo, ya que antes, el profesor era como un jefe que decía lo que había que hacer. Ahora, el profesor es un guía que ayuda a los estudiantes a aprender por sí mismos, teniendo en cuenta que “esta perspectiva promueve que el estudiante se convierta en constructor de su propio conocimiento. Cuando se implementan prácticas de aula sustentadas en la mediación del docente, tanto estudiantes como docentes se definen como actores activos en el proceso educativo” (Leal, 2026, p.1). Esto se ha logrado gracias a la investigación y la reflexión sobre cómo enseñar mejor. A su vez, la madre comunitaria y los investigadores han cambiado la manera en que trabajan, ya no solo siguen rutinas, sino que han empezado a hacer ajustes intencionados.

En este orden de ideas, concluyeron que el juego es una actividad que facilita el aprendizaje infantil y que esta afirmación se alinea con el currículo. Esta reflexión crítica cuestiona el rol tradicional de los hogares comunitarios del ICBF, donde predominan cuidadores con escasa formación en pedagogía lúdica. La experiencia demuestra que la

intencionalidad transforma el cuidado en educación holística, pero también revela contradicciones institucionales: la política "De cero a siempre" promueve el juego; sin embargo, los programas comunitarios enfrentan deficiencias en la supervisión técnica y los recursos, lo que limita la posibilidad de implementar una replicación sostenible.

Desde una perspectiva crítica y orientada al futuro, la experiencia resalta las tensiones existentes entre lo local y lo estructural. En Roberto Payán, donde la pobreza multidimensional representa un desafío complejo, el juego intencional actuó como motor de resiliencia comunitaria: padres cada vez más involucrados pudieron llevar sus efectos positivos a casa, fortaleciendo así la corresponsabilidad. Sin embargo, factores externos adversos, como la escasez de recursos y la dispersión geográfica, obstaculizaron este proceso, planteando interrogantes sobre la equidad en la implementación de los derechos de la infancia.

Considerando estos aspectos, esta sistematización no solo reconoce los logros a nivel micro, como el progreso de niños, niñas y docentes, sino que también critica la desigualdad a nivel macro: en contextos rurales pacíficos como Nariño, el juego puede ser una estrategia de resistencia pedagógica, aunque su potencial transformador se ve limitado por la falta de políticas que aborden las raíces estructurales, como la pobreza y la formación docente en zonas rurales.

La interpretación crítica subraya que el juego, cuando se vincula con la reflexión, produce un aprendizaje significativo que trasciende el contenido académico. Sin embargo, también plantea una pregunta sobre la práctica pedagógica: ¿hasta qué punto pueden las intervenciones individuales mitigar las deficiencias sistémicas? La experiencia es inspiradora, pero advierte que, sin un apoyo institucional más amplio, las transformaciones seguirán siendo vulnerables. Así, esta reflexión construye conocimiento pedagógico a partir de la experiencia vivida, proyectando el juego como un eje ético-político para la primera infancia en situaciones vulnerables: un derecho que, cuando se aborda intencionalmente, empodera, pero que necesita justicia social para su plena realización.

Lecciones Aprendidas

En el Hogar Comunitario "Los Juguetones" se ha llevado a cabo un proceso de sistematización de la experiencia. Esto permite sacar conclusiones que ofrecen ideas

nuevas y útiles para la educación infantil en zonas rurales vulnerables de Colombia. Las conclusiones se clasifican en dos grupos: las positivas, que deberían repetirse y fortalecerse, y las que hay que evitar, que son desafíos que generan reflexiones para prevenir en futuras intervenciones en el Hogar Comunitario “Los Juguetones”. Se basan en lo que ya se ha estudiado antes, y resaltan el juego intencionado como algo que puede mejorar el proceso de enseñanza.

Lecciones positivas

La intencionalidad pedagógica en el juego es muy importante para el desarrollo integral de los niños y esto se puede lograr con recursos muy básicos. La experiencia ha demostrado que planificar juegos divertidos de manera progresiva puede generar mejoras significativas en la forma en que piensan, se mueven, interactúan con otros y se expresan creativamente. Esto es posible incluso cuando no hay muchos recursos materiales, teniendo en cuenta que “el juego simbólico y el juego de roles contribuyen al desarrollo de habilidades abstractas y conceptuales en los niños, lo que favorece la flexibilidad cognitiva y la capacidad de resolver problemas. El empleo de juegos en entornos educativos ha probado ser una táctica eficaz para el desarrollo temprano de competencias en matemáticas y lenguaje” (Mora et al., 2024, p.4204).

De modo que al usar de manera creativa elementos que ya no se necesitan, como botellas, hojas y telas de la zona, no solo solucionó el problema de la falta de materiales, sino que también ayudó a cuidar el medio ambiente y a conectar con la cultura de la comunidad que vive en la ribera del Telembí. Este proyecto muestra una forma de enseñar que puede adaptarse a situaciones difíciles. En áreas rurales, donde mucha gente no tiene acceso a servicios básicos, según la Pontificia Universidad Javeriana (2024) , el 69% de las escuelas carecen de recursos fundamentales, usar juegos con materiales que se tienen en casa ayuda a que todos puedan participar y reduce la necesidad de comprar cosas, entendiendo que “la educación rural presenta necesidades estructurales que exigen mejorar su calidad, cobertura y accesibilidad promoviendo el ejercicio del derecho a la educación a través de una educación que cumpla con las condiciones de disponibilidad, accesibilidad, aceptabilidad y adaptabilidad en el contexto de la ruralidad colombiana”(p.1). Así, Una idea para el futuro es incluir en las guías del ICBF talleres donde se enseñe a diseñar juguetes de manera divertida y con materiales

reciclados, y capacitar a las madres de las comunidades para que puedan enseñar a otros a hacer lo mismo.

Además, la mediación reflexiva del docente, a través de la investigación y la acción, transforma las metodologías de enseñanza, haciéndolas más efectivas. La madre comunitaria y los investigadores crecieron y realizaron ajustes según fue necesario, basándose en observaciones y sus registros diarios. Fundamentalmente, en los hogares comunitarios donde históricamente se ha priorizado el cuidado, la incorporación de ciclos de planificación, reflexión e implementación eleva la calidad de la educación.

De igual manera, la participación gradual de las familias amplifica el impacto del juego en el hogar, fortaleciendo la corresponsabilidad. La participación inicialmente pasiva de los padres evolucionó hacia actividades conjuntas, con cambios observados en la expresión emocional de los niños. Esta experiencia positiva confirma que el juego trasciende el entorno institucional, promoviendo la continuidad en contextos familiares vulnerables. En este sentido, la innovación es evidente en comunidades con largas jornadas laborales, donde estrategias como las "breves sesiones de juego familiar" crean alianzas sostenibles. La implementación implica integrar las actividades comunitarias en las políticas municipales que conectan el hogar y la escuela, contribuyendo así a reducir las brechas en la socialización infantil.

Además, el juego grupal inclusivo promueve la ciudadanía desde la primera infancia y la resiliencia socioemocional. La reducción de la timidez y el conflicto mediante roles simbólicos y la negociación demuestra que el juego fomenta la empatía y la resolución pacífica de conflictos entre los 2 y los 5 años. Así mismo, las estrategias implementadas adquirieron un profundo significado porque no se disociaron de la realidad de los niños, sino que surgieron de su propio contexto. El juego simbólico de roles —como la representación de "la pesca en el río Telembí" o "el mercado del puerto"— permitió que los niños procesaran y resignificaran su identidad territorial. Al jugar a lo que ven en sus hogares, los infantes dotaron de sentido su cultura, expresaron sus temores cotidianos y desplegaron su lenguaje expresivo.

Por otro lado, la transición hacia la autorregulación socioemocional se logró mediante vivencias colectivas. Estrategias como "El Semáforo de las Emociones" y las "Asambleas de Juego" demostraron que las pautas de convivencia no deben imponerse

desde el autoritarismo adulto, sino construirse desde el diálogo. Los niños aprendieron que la regla no busca castigar, sino cuidar el bienestar del grupo, permitiéndoles transitar del egoísmo propio de la edad a la empatía y el acuerdo mutuo.

Lecciones negativas

Subestimar las barreras estructurales desde el principio puede frenar las transformaciones y causar frustración, ya que “las barreras estructurales son una brecha importante para el acceso a una educación sexual integral, que se amalgama con las condiciones sociolaborales y barreras socioeconómicas, lo anterior impiden una atención oportuna” (Apodaca-Orozco et al., 2023, p.31). Así mismo, la falta de materiales y espacios adecuados generó resistencias tempranas, lo que llevó a una constante improvisación. La lección aquí es clara: no se deben iniciar intervenciones lúdicas sin un diagnóstico previo de los recursos, para evitar el ocio de los docentes.

Al reflexionar más a fondo, se evidencian desigualdades estructurales; las experiencias futuras deberían proponer una inversión estatal en la infraestructura rural, de modo que los docentes no deban afrontar estas responsabilidades de manera aislada.

Además, al mantener enfoques autoritarios desde el comienzo se puede restringir la implicación de los menores. Rutinas repetitivas fomentan la timidez y la falta de iniciativa. Es fundamental evitar transiciones repentinas sin un diagnóstico en un ambiente lúdico.

Asimismo, la participación pasiva de las familias al inicio limita la extensión de los efectos. La reticencia inicial de los progenitores, debido a sus obligaciones laborales, limitó la corresponsabilidad. La enseñanza aquí es que no se debe suponer que la implicación será automática; es esencial crear estrategias flexibles desde el principio, tomando en cuenta que, en situaciones de pobreza, la educación infantil debe ser interconectada.

En conclusión, estas enseñanzas posicionan la experiencia como una aportación innovadora: una pedagogía lúdica resiliente, contextual y familiar en comunidades rurales desfavorecidas, que produce conocimiento práctico para implementar en modalidades del ICBF. La reflexión final es profunda: el juego planificado no solo potencia a los niños, sino que también fortalece a las comunidades, retando políticas para alcanzar la equidad.

Al reconstruir esta sistematización, entendimos que ser educadoras infantiles en contextos rurales, como en Roberto Payán, requiere romper con la concepción tradicional que limita la educación inicial a meros espacios de cuidado asistencial o disciplina estricta. La práctica activa en el Hogar Comunitario Los Juguetones nos transformó en mediadoras pedagógicas críticas: comprendimos que planificar con intencionalidad lúdica no se trata de "divertir" a los niños, sino de crear entornos donde su curiosidad natural impulse su desarrollo. Frente a la escasez o usencia de materiales didácticos comerciales, comprendimos que el valor de una propuesta no reside en el costo del juguete, sino en la capacidad del docente para otorgarle sentido pedagógico a los recursos del entorno.

MATRIZ DE TRANSFORMACIONES DE LA EXPERIENCIA		
Dimensión	Estado inicial	Transformación lograda
En los niños y niñas	Timidez, juego individual aislado, resolución de conflicto mediante llanto / agresividad	Autonomía, autorregulación socioemocional, resolución pacífica de desacuerdos y mejora del lenguaje.
En la docente practicante	Planificación rígida, enfoque en el cuidado asistencial y control de disciplina.	Estructuras reflexivas basadas en el diario de campo, rol de mediadora y pedagogía del recurso territorial.
En el entorno comunitario	Familias al margen de las actividades educativas, visión del hogar como guardería.	Involucramiento de la familia e los talleres lúdicos y revaloración del hogar como espacio clave

Fuente: Elaboración propia

Conclusiones y Recomendaciones

La sistematización de la experiencia pedagógica en el Hogar Comunitario “Los Juguetones” confirma que el juego intencionado se constituye como una herramienta poderosa para el desarrollo integral de niños y niñas de 2 a 5 años en contextos rurales

vulnerables, superando barreras iniciales como timidez, conflictos socioemocionales y rutinas directivas. Los hallazgos principales muestran cambios importantes en todas las áreas del desarrollo de los niños. En el área cognitiva, los niños mejoran su concentración, resuelven problemas de manera creativa y desarrollan historias. Además, en el área física, los niños mejoran su coordinación motriz gracias a juegos de movimiento, así mismo, en el área socioemocional, los niños se sienten menos solos, son más amables con los demás, expresan sus sentimientos de manera abierta y resuelven los conflictos de manera pacífica.

En el área creativa y autónoma, los niños lideran juegos y usan su imaginación con los materiales que tienen a su alcance. Estos cambios se han documentado a través de observaciones, diarios de campo, historias y entrevistas. Esto muestra que cuando los niños juegan juntos de manera simbólica, se crean zonas donde pueden aprender y desarrollarse de manera efectiva.

Un descubrimiento importante es que la forma en que los profesores enseñan cambió: ahora no solo dan instrucciones, sino que también ayudan a los estudiantes a pensar y reflexionar, y a aprender de sus errores. Además, las familias de los estudiantes se involucraron más en el proceso, lo que ayudó a que los estudiantes aplicaran lo que aprendieron en la escuela también en su hogar, y fortaleció la relación entre la escuela y la comunidad, incluso en situaciones de pobreza.

No obstante, a pesar de los problemas que surgieron debido a la falta de recursos y la gran distancia entre los lugares, la creatividad con materiales reciclados ayudó a superar estas dificultades. Esto mostró que es posible tener una forma de enseñar que sea buena para el medio ambiente y que se adapte a la cultura local. La creatividad con materiales reciclados compensó las limitaciones que había. Esto destacó una forma de enseñar que es sostenible y que se ajusta a la cultura de la zona. La creatividad con materiales reciclados fue muy útil.

De modo que, Se propone un modelo lúdico resiliente que no requiere una gran inversión, lo cual es una gran ventaja. Este enfoque se centra en la intencionalidad y la reflexión, buscando generar aprendizajes significativos en las modalidades comunitarias del Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. Para aprovechar al máximo los hallazgos

y las lecciones aprendidas, se sugieren recomendaciones concretas y aplicables, enfocadas en la sostenibilidad y la escalabilidad.

Para el Programa de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Santo Tomás, se recomienda integrar de manera obligatoria módulos de sistematización de experiencias en el currículo de prácticas, con un énfasis en la pedagogía lúdica intencionada y el uso de materiales reciclados. Esto permitirá formar egresados que sean capaces de generar conocimiento desde contextos reales, fortaleciendo la investigación-acción como una competencia profesional clave.

Además, se sugiere crear seminarios de formación continua para madres comunitarias y docentes rurales, centrados en la reflexión crítica y la documentación (como diarios de campo y matrices de resultados), con el objetivo de elevar la calidad en las modalidades del ICBF. También se pueden desarrollar guías prácticas para la implementación progresiva del juego, que incluyan fases de diagnóstico libre, simbólico intermedio y consolidación grupal, priorizando elementos contextuales (materiales reciclados locales) y círculos de diálogo post-juego para fomentar la expresión emocional.

Es recomendable organizar jornadas lúdicas familiares breves y flexibles, adaptadas a las largas jornadas laborales, para maximizar el impacto. Por último, se debe promover la creación de alianzas entre docentes y familias desde el principio, a través de encuentros iniciales de confianza y actividades compartidas, evitando la participación pasiva y fomentando la corresponsabilidad en la socialización infantil.

Se logró evidenciar que el crecimiento socioemocional, cognitivo, comunicativo y psicomotriz no ocurre de forma aislada o por compartimentos; por el contrario, una sola secuencia lúdica bien articulada pone en marcha de forma simultánea la capacidad analítica, la expresión verbal, el control corporal y la empatía de los niños.

Por lo tanto, Este trabajo ofrece al campo de la Educación Infantil un ejemplo de conocimiento pedagógico real, de lo que se aprende en la práctica. Muestra que los métodos cualitativos y la Investigación-Acción Pedagógica son maneras esenciales para darle el valor que merece el trabajo educativo en las zonas más necesitadas de la Costa Pacífica Nariñense. Al organizar la experiencia, se logró que un lugar enfocado en la asistencia se convirtiera en un espacio de aprendizaje mucho mejor, y se vio que

la creatividad en la enseñanza en sitios con pocos recursos depende principalmente de la forma de pensar, el sentir y la intención de las maestras.

A los Hogares Comunitarios y al ICBF se les propone que sería bueno cambiar los métodos de evaluación que son muy estrictos y uniformes, por herramientas cualitativas y descriptivas como el diario de campo. También, sugerimos impulsar talleres constantes para crear ambientes de aprendizaje usando cosas de la zona y material reciclado.

Para la carrera de Licenciatura en Educación Infantil de la Universidad Santo Tomás, se recomienda seguir impulsando los espacios de práctica pedagógica que se centren en organizar experiencias desde los semestres intermedios. Así, los futuros maestros estarán mejor preparados para afrontar con conocimiento las dificultades propias de las zonas rurales de Colombia.

A las Familias y la Comunidad se les propone seguir creando momentos cortos para jugar juntos entre padres e hijos, para que las familias entiendan que el juego no es tiempo perdido, sino la mejor inversión para formar el cariño, la inteligencia y el futuro de sus niños.

Referencias

- Apodaca-Orozco, G. U. G., Calvario-Parra, J. E., & Gómez-Rodríguez, G. A. (2023). Barreras estructurales para el acceso a una educación sexual integral desde el cuidado de la salud de jornaleras agrícolas Yoreme-Mayo. *Yachay-Revista Científico Cultural*, 12(1), 31-40.
- Cevallos, P. A. E. (2023). El rol del juego en la enseñanza aprendizaje de la primera infancia. *Revista Retos para la Investigación*, 2(1), 7-18.
- DANE. (2018). Índice de Pobreza Multidimensional municipal. Departamento Administrativo Nacional de Estadística.
- Elliot, J. (1991). *Action research for educational change*. Open University Press.
- Gobernación de Nariño. (2022). Política Pública de Primera Infancia e Infancia del Departamento de Nariño. <https://2020-2023.narino.gov.co/wp-content/uploads/2022/10/Poli%CC%81tica-Pu%CC%81blica-de-Primera-Infancia-e-Infancia-del-Departamento-de-Narin%CC%83o.pdf>
- ICBF. (s.f.). Hogares Comunitarios de Bienestar Familiar. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. <https://www.icbf.gov.co/hogares-comunitarios-de-bienestar-familiares>
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2020). Lineamientos técnicos para la atención a la primera infancia. ICBF.
- ICBF. (2025). Guía Operativa del Servicio Hogar Comunitario de Bienestar Familiar. https://www.icbf.gov.co/system/files/procesos/GO5.MT2_PP%20Hogar%20Comunitario%20de%20Bienestar%20Familiar%20v2.pdf
- Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). *El juego en la educación inicial* (Documento N.º 22 de la serie de orientaciones para la educación inicial). Ministerio de Educación Nacional.
- Ito, M. (2020). *Estrategias de juego y aprendizaje en la primera infancia*. Editorial Educación y Futuro.
- Jara, O. (1998). Para sistematizar experiencias. Alforja.
- Leal, I. P. M. (2026). La mediación docente en los procesos de enseñanza en educación básica primaria [Tesis doctoral].

- Ley 1804 de 2016. (2016, 2 de agosto). Por la cual se establece la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre. Diario Oficial No. 49.953. Congreso de la República de Colombia.
- Mora, F. F. B., Santillán, B. N. T., Sanabria, C. M. B., Centeno, J. A. H., Oviedo, M. Y. M., Trujillo, G. D. V., & Parraga, A. P. B. (2024). El impacto del juego en el desarrollo cognitivo y socioemocional en la educación inicial: estrategias pedagógicas para fomentar el aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(5), 4201-4217.
- Municipio de Roberto Payán. (2020). Plan de Desarrollo Municipal “Pensamos Diferente” 2020-2023.
<https://repositoriocdim.esap.edu.co/bitstream/handle/20.500.14471/27845/PLAN%20DE%20DESARROLLO%20MUNICIPAL%20ROBERTO%20PAY%C3%81N%202020-2023.pdf>
- Ormazábal Valladares, V., Hernández Montes, L., & Zúñiga Arbalti, F. (2023). El juego como herramienta de aprendizaje en educación superior. *Revista electrónica de investigación educativa*, 25.
- Patiño, A. F. (2023). Aprendizaje basado en el juego en los alumnos de nivel preescolar. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 14(2), 270-288.
- Piaget, J. (1951). *Play, dreams and imitation in childhood*. W.W. Norton & Company.
- Plan Internacional. (2023). Evaluación detallada de necesidades Telembí.
https://plan.org.co/wp-content/uploads/2025/01/8_Informe-Evaluacion-de-Necesidades-Telembi-20022024.pdf
- Pontificia Universidad Javeriana. (2024). Calidad Educativa en Zonas Rurales de Colombia.
<https://www.javeriana.edu.co/recursosdb/5581483/11594517/INFORME98-Educacio%CC%81n-rural+LEE2024.pdf>
- Procuraduría General de la Nación. (2023). Informe Educación Rural.
- Secretaría de Educación Departamental de Nariño. (2023). Boletín Estadístico 2023.
<https://sed.narino.gov.co/wp-content/uploads/BOLENTIN-ESTADISTICO-SECRETARIA-DE-EDUCACION-DEPARTAMENTAL-2023.pdf>

- Unday, D. E., & Valero, J. A. G. (2017). Sistematización de experiencias como método de investigación. *Gaceta Médica Espirituana*, 19(2).
- Peñafiel Villavicencio, P. V., Ordoñez Reino, B. K., & Fernández-Sánchez, L. (2025). El juego y la gamificación como facilitadores del aprendizaje en estudiantes. *Revista InveCom*, 5(3).
- Tonucci, F. (2020). *La ciudad de los niños: Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Editorial Graó.
- UNICEF. (2018). Aprendizaje a través del juego. Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Anexos

Anexo A. Relatoría fotográfica y narrativa de los momentos clave de la experiencia

Momento / fase	Contexto y situación	Evidencia fotográfica	Descripción de la fotografía	Relatoría de lo ocurrido	Análisis e interpretación
Antes	Situación inicial: práctica directiva y rutinaria. Antes de la incorporación intencionada del juego, la dinámica del hogar se caracterizaba por rutinas rígidas, énfasis en el cuidado básico y escasa mediación lúdica. Se observaron retraimiento, dificultades de interacción y baja participación activa de los niños.	No se cuenta con registro fotográfico de la fase previa	la descripción se sustenta en los diarios de campo y la observación inicial”.	La situación inicial evidenció una dinámica predominantemente directiva, con poca presencia del juego como mediador pedagógico. Los niños mostraban limitada iniciativa para interactuar, participar y expresarse dentro de las actividades cotidianas.	La ausencia de un enfoque lúdico deliberado limitaba las posibilidades de desarrollo integral y participación infantil. Esta situación permitió identificar la necesidad de transformar una práctica directiva hacia una mediación pedagógica intencionada mediante el juego.
Fase 1. Exploración y generación de confianza	Juegos libres, sensoriales y de movimiento. Se inició la incorporación gradual del juego mediante materiales reciclados, rondas simples y actividades de exploración corporal, buscando generar seguridad emocional y observar las primeras respuestas de los niños.	Figura A1. Actividad de exploración de rondas simples. 	A1: Los niños y la docente forman un círculo tomado de la mano en el espacio interior del hogar.	Durante esta fase se observaron algunas resistencias iniciales, expresadas mediante llanto, aislamiento y conflictos por la posesión de objetos. Paralelamente, surgieron manifestaciones de curiosidad y participación individual. La mediación se orientó a acompañar sin imponer, permitiendo que cada niño explorara los materiales y el espacio de acuerdo con su propio ritmo.	Esta fase evidencia el inicio de la categoría 1: juego intencional como recurso pedagógico. El uso de materiales reciclados y la gradualidad de las actividades favorecieron condiciones de seguridad y confianza necesarias para avanzar hacia formas más complejas de juego. Se reconoce la importancia de respetar los tiempos emocionales de los niños en contextos de vulnerabilidad.

Momento / fase	Contexto y situación	Evidencia fotográfica	Descripción de la fotografía	Relatoría de lo ocurrido	Análisis e interpretación
		Figura A2. Exploración del movimiento. 	A2: Grupo de niños en ronda exterior, guiados por la madre comunitaria, explorando el desplazamiento corporal.		
Fase 2. Desarrollo y expresión creativa	Juego simbólico, roles y expresión artística. Se desarrollaron dinámicas de representación de roles, construcción, narración de historias y actividades artísticas, incorporando elementos relacionados con la realidad cultural y territorial del río Telembí.	Figura A3. Juegos recreativos en espacio exterior.  Figura A4. Expresiones creativas del juego.	A3: Niños corriendo y jugando libremente en un área abierta cercana al hogar, acompañados por un adulto.	Los niños comenzaron a construir historias, asumir roles y expresar situaciones de su entorno. Se observaron expresiones como “yo soy la mamá que va a pescar”, evidenciando apropiación simbólica de experiencias cotidianas. También se registró un incremento en la comunicación, la creatividad y la capacidad de negociación. El diario de campo señaló: “Ahora ya hablan con frases completas... hay menos peleas físicas y más acuerdos”.	Esta fase resulta fundamental para la categoría 2: desarrollo integral de la primera infancia. El juego simbólico favoreció simultáneamente procesos cognitivos, socioemocionales y creativos. La articulación del juego con elementos culturales y territoriales permitió superar una concepción meramente recreativa y consolidarlo como mediador del desarrollo integral.

Momento / fase	Contexto y situación	Evidencia fotográfica	Descripción de la fotografía	Relatoría de lo ocurrido	Análisis e interpretación
		 Figura A5. Juegos simbólicos y expresión creativa (1). 	A4: Grupo de niños sentados en círculo en la arena, participando en una actividad de construcción y representación simbólica. A5: Niños y docentes realizando una actividad de representación y movimiento expresivo.		

Momento / fase	Contexto y situación	Evidencia fotográfica	Descripción de la fotografía	Relatoría de lo ocurrido	Análisis e interpretación
		Figura A6. Juegos simbólicos y expresión creativa (2). 	A6: Docente y niños trabajando en el piso con materiales en una dinámica de creación colectiva.		
Fase 3. Consolidación e integración	Juego de reglas, autonomía y liderazgo. Se integraron juegos libres, dirigidos y de reglas sencillas. Los niños evidenciaron mayor concentración, disposición para el trabajo colectivo y capacidad para asumir roles de liderazgo.	Figura A7. Juego de reglas. 	A7: Niños participando en una actividad estructurada en el aula, con interacción activa y orientación docente.	Los niños comenzaron a proponer reglas, invitar a participar a compañeros más callados y expresar sentimientos durante los cierres de las actividades. La mediación docente adquirió un carácter más flexible y reflexivo, permitiendo realizar ajustes de acuerdo con las necesidades observadas durante el desarrollo de cada experiencia.	Esta fase consolida las categorías 1 y 3. El juego de reglas fortaleció procesos de autonomía, autorregulación, interacción y participación. A su vez, la capacidad de la docente para ajustar sus estrategias evidencia una transformación de la práctica pedagógica. La continuidad de la experiencia permitió que el juego intencionado se constituyera en un recurso sostenido de transformación educativa.

Momento / fase	Contexto y situación	Evidencia fotográfica	Descripción de la fotografía	Relatoría de lo ocurrido	Análisis e interpretación
		Figura A8. Actividad de coordinación.  Figura A9. Juegos intencionados con pelota. 	A8: Grupo de niños organizados en círculo, realizando una dinámica de coordinación y seguimiento de turnos. A9: Niños lanzando una pelota hacia un contenedor bajo la mediación de la docente.		

Momento / fase	Contexto y situación	Evidencia fotográfica	Descripción de la fotografía	Relatoría de lo ocurrido	Análisis e interpretación
		Figura A10. Juego intencionado con dado. 	A10: Niños participando en una actividad con dado, esperando turnos y siguiendo reglas sencillas.		
Después	Evaluación, cierre y proyección. Se desarrolló una evaluación colectiva con los niños, madres de familia y la líder comunitaria. Se identificaron avances relacionados con la autonomía, creatividad, interacción social y aprendizaje significativo.	Figura A11. Instrucciones para el desarrollo del juego. 	A11: Docente mostrando un material a un grupo de niños sentados en círculo durante la explicación de una actividad.	Al finalizar la experiencia, los niños demostraron mayor confianza para iniciar juegos, resolver conflictos y expresar ideas. Las madres reconocieron transformaciones en las dinámicas familiares, expresando, por ejemplo: “Ahora juega más con sus hermanos y cuenta historias”. La madre comunitaria también manifestó reflexiones sobre la transformación de su propio rol dentro de la experiencia pedagógica.	Este momento articula las cuatro categorías del marco conceptual. El juego intencionado produjo transformaciones en los niños (categoría 2), en la práctica pedagógica (categoría 3) y en la relación con las familias (categoría 4), al tiempo que consolidó el juego como recurso pedagógico (categoría 1). En consecuencia, la experiencia evidencia el carácter pedagógico y transformador del juego como herramienta para promover el

Momento / fase	Contexto y situación	Evidencia fotográfica	Descripción de la fotografía	Relatoría de lo ocurrido	Análisis e interpretación
		Figura A12. Juego “La libertad”.  Figura A13. Actividades con madres e hijos. 	A12: Niños y docente interactuando con un mural o panel de expresiones en una actividad de cierre y expresión libre. A13: Madres y niños compartiendo una actividad lúdica alrededor de una mesa. }		desarrollo integral en un contexto rural vulnerable.

Anexo B. Guía de entrevista semiestructurada

EJEMPLO DE ENTREVISTA

Nombre del entrevistado: _____

Fecha: _____

Lugar: _____

Tema

Implementación del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo integral en niños y niñas de 2 a 5 años en el Hogar Comunitario “Los Juguetones”.

SITUACIÓN INICIAL

Pregunta	Respuestas
1. ¿Cómo describiría las actividades diarias que realizaban los niños y niñas en el hogar comunitario antes de incorporar más juegos intencionados?	
2. ¿Qué observaba en los niños respecto a su interacción con los demás, expresión de emociones o participación en actividades grupales al inicio?	
3. Desde su perspectiva, ¿qué necesidades o dificultades identificaba en el desarrollo (emocional, social, motor) de los niños antes de esta experiencia lúdica?	

PROCESO DE INTERVENCIÓN

Pregunta	Respuestas
1. ¿Qué cambios notó en los niños cuando se comenzaron a incorporar juegos con materiales reciclados, roles o actividades grupales?	
2. ¿Cómo describiría la participación de su hijo/a (o del grupo) en las actividades de juego simbólico, dramático o de movimiento? ¿Hubo momentos destacados?	
3. Durante el proceso, ¿observó diferencias en la forma como los niños expresaban emociones, resolvían conflictos o interactuaban con pares y adultos?	
4. ¿Participó usted en alguna actividad lúdica familiar o encuentro? ¿Qué percibió de esa experiencia?	

SITUACIÓN FINAL

Pregunta	Respuestas
1. Al finalizar la experiencia, ¿qué diferencias notas en el comportamiento, comunicación o autonomía de los niños en comparación con el inicio?	
2. ¿Cómo evalúa el impacto del juego intencionado en el desarrollo integral (cognitivo, físico, socioemocional, creativo) de los niños?	
3. ¿Ha observado que los aprendizajes o cambios se reflejen en el hogar familiar? ¿Puede dar ejemplos?	

LECCIONES APRENDIDAS

Pregunta	Respuestas
1. ¿Qué aspectos positivos destacaría de esta experiencia con el juego como herramienta pedagógica?	
2. ¿Qué retos o dificultades encontró durante el proceso y cómo se podrían mejorar?	
3. ¿Qué recomendaciones daría para continuar o replicar este tipo de prácticas lúdicas en otros hogares comunitarios?	

Anexo C. Guía de observación participante

FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

Fecha: _____

Hora de inicio/fin: _____

Actividad observada: _____

Número de niños presentes: _____

Fase del proceso: Inicial ☐ Intermedia ☐ Final ☐

Dimensiones de observación (registrar evidencias concretas, anécdotas y descripciones narrativas)

Dimensión	Descripción de lo observado	Interpretación inicial / Notas
Cognitivo (concentración, resolución de problemas, lenguaje, creatividad)		
Físico/Motor (coordinación gruesa/fina, movimiento, energía corporal)		
Socioemocional (expresión emocional, interacción con pares/adultos, resolución de conflictos, empatía)		
Autonomía y participación (iniciativa, liderazgo, elección de actividades)		
Mediación docente (rol de la madre comunitaria y practicante, ajustes realizados)		
Participación familiar/comunitaria (si aplica)		

Anexo D: Guía de entrevista semiestructurada aplicada

EJEMPLO DE ENTREVISTA

Nombre del entrevistado: Carolina Grueso

Fecha: 6/02/2026

Lugar: Hogar comunitarios los juguetones (Roberto Payan Nariño)

Tema

Implementación del juego como herramienta pedagógica para el desarrollo integral en niños y niñas de 2 a 5 años en el Hogar Comunitario “Los Juguetones”.

SITUACIÓN INICIAL

Pregunta	Respuestas
1. ¿Cómo describiría las actividades diarias que realizaban los niños y niñas en el hogar comunitario antes de incorporar más juegos intencionados?	“Antes de empezar voy a resaltar que antes de la implementación del juego intencionado, las actividades diarias estaban centradas principalmente en rutinas dirigidas como colorear, repetir canciones o seguir instrucciones específicas. Estas dinámicas eran mayormente académicas y poco participativas, lo que limitaba la exploración libre, la creatividad y la interacción espontánea entre los niños y niñas”.
2. ¿Qué observaba en los niños respecto a su interacción con los demás, expresión de emociones o participación en actividades grupales al inicio?	“Bueno, al inicio se evidenciaba poca interacción entre pares, timidez en la participación de actividades grupales y dificultad para expresar emociones de manera verbal. Asimismo, se presentaban conflictos frecuentes por la posesión de juguetes y una baja disposición para el trabajo colaborativo”.
3. Desde su perspectiva, ¿qué necesidades o dificultades identificaba en el desarrollo (emocional, social, motor) de los niños antes de esta experiencia lúdica?	“Durante el proceso de acompañamiento y observaciones pude identificar dificultades en la coordinación motriz, escasa autonomía en la toma de decisiones, limitaciones en la resolución pacífica de conflictos y baja iniciativa para participar en actividades grupales, lo cual incidía en su desarrollo socioemocional y comunicativo dentro de los procesos.

PROCESO DE INTERVENCIÓN

Pregunta	Respuestas
1. ¿Qué cambios notó en los niños cuando se comenzaron a incorporar juegos con materiales reciclados, roles o actividades grupales?	“Los cambios que observe mientras trabajo con ellos es aumento progresivo en la participación activa, mayor interés por las actividades, desarrollo de la imaginación mediante el juego simbólico y mejor disposición para interactuar con sus compañeros, fortaleciendo habilidades comunicativas y sociales día a día”. 
2. ¿Cómo describiría la participación de su hijo/a (o del grupo) en las actividades de juego simbólico, dramático o de movimiento? ¿Hubo momentos destacados?	“La participación fue dinámica y espontánea. Los niños asumieron roles dentro de los juegos, propusieron ideas y colaboraron entre sí. Se destacaron momentos donde resolvían desacuerdos mediante el diálogo durante actividades grupales”.

Pregunta	Respuestas
	
3. Durante el proceso, ¿observó diferencias en la forma como los niños expresaban emociones, resolvían conflictos o interactuaban con pares y adultos?	“Sí, se evidenció mayor expresión emocional, empatía hacia los compañeros y capacidad para resolver conflictos de manera pacífica a través del diálogo y la negociación”.
4. ¿Participó usted en alguna actividad lúdica familiar o encuentro? ¿Qué percibió de esa experiencia?	“Sí, se participó en encuentros lúdicos familiares donde se evidenció mayor integración entre padres e hijos, fortaleciendo vínculos afectivos y promoviendo la continuidad del juego como estrategia de aprendizaje en el hogar”.

SITUACIÓN FINAL

Pregunta	Respuestas
1. Al finalizar la experiencia, ¿qué diferencias notas en el comportamiento, comunicación o autonomía de los niños en comparación con el inicio?	“Sí digamos que, al finalizar la experiencia, los niños mostraron mayor autonomía, liderazgo en actividades grupales, mejor comunicación y disposición para trabajar en equipo”.
2. ¿Cómo evalúa el impacto del juego intencionado en el desarrollo integral (cognitivo, físico, socioemocional, creativo) de los niños?	“Desde todo lo vivenciado el impacto fue significativo, favoreciendo el desarrollo cognitivo, físico, socioemocional y creativo mediante la participación en juegos simbólicos y de movimiento”.

Pregunta	Respuestas
3. ¿Ha observado que los aprendizajes o cambios se reflejen en el hogar familiar? ¿Puede dar ejemplos?	“Sí, sea evidenciado dentro el hogar comunitario el cambio, la solidaridad de los niños al compartir y canalizar sus emociones al igual que los padres reportaron que los niños replican juegos en casa, comparten con sus hermanos y expresan con mayor claridad sus emociones”. 

LECCIONES APRENDIDAS

Pregunta	Respuestas
1. ¿Qué aspectos positivos destacaría de esta experiencia con el juego como herramienta pedagógica?	“En primer lugar destaco aspectos positivos como el fortalecimiento de habilidades sociales, creatividad, autonomía y resolución pacífica de conflictos en los niños y niñas del hogar los juguetones”.
2. ¿Qué retos o dificultades encontró durante el proceso y cómo se podrían mejorar?	“Unos de los retos y dificultades que se encuentran es la escasez de materiales didácticos y limitada participación inicial de algunas familias. Estas dificultades podrían mejorarse mediante la gestión de alianzas con instituciones públicas y privadas para tener materiales, así como el desarrollo de estrategias de sensibilización y acompañamiento familiar, tales como encuentros informativos, espacios de escucha

Pregunta	Respuestas
	y actividades participativas que fortalezcan el compromiso y la corresponsabilidad de las familias en el proceso”.
3. ¿Qué recomendaciones daría para continuar o replicar este tipo de prácticas lúdicas en otros hogares comunitarios?	“Desde mi rol como docente en formación, recomendaría mucho el promover el uso de materiales reciclados y fortalecer la participación familiar y el acompañamiento hacia los niños desde el inicio del proceso”.

Anexo E. FORMATO DE REGISTRO DE OBSERVACIÓN PARTICIPANTE**DILIGENCIADO**

Fecha: 2 febrero de 2026

Hora de inicio/fin: 9:00am – 10:30am

Actividad observada: el juego como herramienta de aprendizaje: en las cuales se incorporaron actividades lúdicas como son los juegos simbólicos, expresión artística y juego motor.

Número de niños presentes: 13

Fase del proceso: Inicial ☒ Intermedia ☐ Final ☐

Dimensiones de observación (registrar evidencias concretas, anécdotas y descripciones narrativas)

Dimensión	Descripción de lo observado	Interpretación inicial / Notas
Cognitivo (concentración, resolución de problemas, lenguaje, creatividad)	Durante el desarrollo de los juegos los niños desarrollaron muy buena concentración, además que su participación fue activa en cada una de las estaciones. En el juego simbólico, utilizaron el lenguaje para representar los roles sociales y familiares ampliando su vocabulario. En las actividades artísticas, expresaron su creatividad de forma libre, utilizando los materiales y colores al gusto de cada participante, además los niños proponen soluciones durante la construcción de figuras con cajas y botellas. Utilizan lenguaje para asignar roles.	El juego es una herramienta fundamental que favorece de forma significativa los procesos cognitivos, permitiendo un aprendizaje activo, la creatividad, el desarrollo del pensamiento lógico y el fortalecimiento del lenguaje. Se evidencia que el aprendizaje y la enseñanza a través del juego, aumenta la comprensión y motivación.

Dimensión	Descripción de lo observado	Interpretación inicial / Notas
	 Actividades artísticas	
Físico/Motor (coordinación gruesa/fina, movimiento, energía corporal)	En los juegos motores los niños desarrollaron carreras, saltos, desplazamientos y lanzamientos, fortaleciendo la coordinación gruesa. En los juegos de armar, ejercieron la motricidad fina, mostrando control y precisión progresiva.  Actividad de saltos	El juego ayuda al desarrollo de actividades motoras, al control corporal, a la coordinación, al fortalecimiento del equilibrio y a la destreza manual, siendo claves para el desarrollo manual.

Dimensión	Descripción de lo observado	Interpretación inicial / Notas
	 Actividad armando torres	
Socioemocional (expresión emocional, interacción con pares/adultos, resolución de conflictos, empatía)	Durante el juego grupal los niños interactuaron de forma respetuosa compartiendo entre si materiales y expresando sus diferentes emociones, en momentos de desacuerdo, el dialogo fue la herramienta fundamental para la resolución de conflictos guiados con el apoyo de la docente.  Actividades grupales	El juego fortalece la autorregulación emocional, la empatía, el trabajo colaborativo, además que favorece relaciones positivas y las habilidades sociales.

Dimensión	Descripción de lo observado	Interpretación inicial / Notas
Autonomía y participación (iniciativa, liderazgo, elección de actividades)	Los niños fueron quien eligieron los juegos de su interés, organizaron turnos y tomaron decisiones sobre las actividades. Algunos propusieron nuevas dinámicas y otros asumieron rol de líderes que guiaban a sus compañeros.  Acompañamiento facilitador pedagógico	El juego permite fortalecer la seguridad personal, el desarrollo de la identidad además de promover la participación activa.
Mediación docente (rol de la madre comunitaria y practicante, ajustes realizados)	Las docentes facilitaron el espacio lúdico, garantizando un espacio adecuado, limpio cómodo, ventilado, brindando acompañamiento constante, respetando los ritmos individuales, implementando estrategias de motivación y realizando ajustes pedagógicos para favorecer la inclusión.  Adecuación de espacios para juegos	La formación docente fue oportuna y pertinente ya que garantizo un espacio seguro el cual permitió un aprendizaje significativo a través del juego

Dimensión	Descripción de lo observado	Interpretación inicial / Notas
		
Participación familiar/comunitaria (si aplica)	Las familias participaron de forma indirecta ya que se les envió materiales lúdicos a los niños y refuerzos de hábitos positivos en casa, lo cual también se contribuyó al desarrollo de la actividad.  Actividad realizada con apoyo de las familias  Fortalecimiento vínculo familiar	Se observó el vínculo familiar en el fortalecimiento del aprendizaje basado en el juego.

Anexo E. PLANEACIÓN DE LAS SESIONES REALIZADAS

PLANEACIÓN SESIÓN 1

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Exploración de movimientos y rondas simples
Objetivo del encuentro:	Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo
Eje de trabajo:	Expresión corporal y motricidad.
Contenido:	Control postural, equilibrio, ritmo y reconocimiento de segmentos corporales.
Metodología participativa:	Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y pedagogía de la escucha.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Los niños y las niñas construyen su identidad en relación con los otros; se sienten queridos, y valoran positivamente pertenecer a una familia, cultura y mundo que comparten."
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Saludo de los Animales. Iniciamos en círculo. Cada niño debe proponer un movimiento de un animal para saludar al resto del grupo (ej. saltar como sapos, estirarse como gatos) mientras suena una melodía suave. Actividad 2: Calentamiento "El Calentamiento de la Hormiguita". Una ronda simple donde se tocan diferentes partes del cuerpo siguiendo el ritmo de una

	canción ascendente.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: La Ronda de las Estatuas Musicales. Los niños circulan por el espacio al ritmo de un tambor o pandereta. Cuando la música para, deben adoptar una postura (equilibrio) según la consigna del docente: "¡Estatuas sobre un solo pie!" o "¡Estatuas tocándose la nariz!" Actividad 2: El Tren de las Rondas Tradicionales. Los niños se toman de la cintura formando un tren y recorren "estaciones". En cada estación se canta y baila una ronda corta (ej. "Arroz con leche" o "El patio de mi casa"), enfatizando los cambios de velocidad: lento, rápido y pausa. .
Momento 3: Cierre	Actividad de Relajación: "Globos que se desinflan". Los niños se estiran lo más que pueden (inspirando) y luego se dejan caer suavemente al suelo (espirando), terminando en posición de reposo para reflexionar sobre lo que más les gustó de la clase.
Criterios de evaluación	Capacidad para seguir secuencias rítmicas básicas y reconocimiento de las nociones espaciales (arriba/abajo, adentro/afuera).
Inclusión y participación	Se adaptarán los movimientos para niños con movilidad reducida (usando expresión facial o movimientos de brazos) y se fomentará el apoyo entre pares.
Instrumentos de evaluación	Diario de campo pedagógico y escala de observación de habilidades motrices.

Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Láminas con dibujos de las posturas de las estatuas. Recurso interactivo: Altavoz Bluetooth y lista de reproducción con ritmos variados.	
Materiales: Pandereta, cintas de colores para las manos, colchonetas o tapetes.	
Bibliografía: Congreso de la República de Colombia. (1994, 8 de febrero). <i>Ley 115 de 1994: Por la cual se expide la ley general de educación</i> . Diario Oficial No. 41.214. Congreso de la República de Colombia. (2016, 2 de agosto). <i>Ley 1804 de 2016: Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre</i> . Diario Oficial No. 49.953. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, Documento No. 22). https://www.mineduacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-341835_archivo_pdf_educacion_juego.pdf Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El arte en la educación inicial</i> (Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, Documento No. 21). https://www.mineduacion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-341813_archivo_pdf_arte_educacion_inicial.pdf Ministerio de Educación Nacional. (2017). <i>Bases curriculares para la educación inicial y preescolar</i> . https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf Ministerio de Educación Nacional. (2017, 29 de agosto). <i>Decreto 1421 de 2017: Por el cual se reglamenta en el marco de la educación inclusiva la atención educativa a la población con discapacidad</i> . https://www.mineduacion.gov.co/1759/w3-article-362988.html	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 2

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Expresiones creativas del juego
Objetivo del encuentro:	Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo.
Eje de trabajo:	Expresión Corporal y Artística
Contenido:	El cuerpo como medio de comunicación, seguimiento de ritmos y socialización a través del juego grupal
Metodología participativa:	Aprendizaje Basado en el Juego (ABJ) y pedagogía de la expresión, donde el niño es protagonista de su propio movimiento
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referentes Técnicos para la Educación Inicial (Sentido de la educación inicial) Derechos Básicos de Aprendizaje (DBA) de Transición: "Demuestra control y equilibrio en situaciones de movimiento"

Momento 1: Apertura	Actividad 1: Los niños ingresan al espacio y deben saludarse imitando el movimiento de un animal que elijan (salto de rana, vuelo de pájaro, etc.) Actividad 2: Círculo de Bienvenida. Sentados en círculo, se realiza la ronda de "Hola, Jardín", utilizando palmas y pies para marcar el ritmo inicial
Momento 2: Desarrollo	• Actividad 1: La Ronda de las Estatuas Musicales. Se utiliza una ronda tradicional donde, al detenerse la música, los niños deben crear una "escultura" con su cuerpo representando una emoción (alegría, sorpresa) • Actividad 2: El Túnel de la Imaginación. Con telas o aros, se crea un recorrido donde cada niño debe inventar una forma diferente de atravesarlo (gateando, de lado, hacia atrás), promoviendo la creatividad motriz
Momento 3: Cierre	Actividad de Relajación: "El Globo que se Desinfla". Los niños inhalan aire estirándose al máximo y exhalan lentamente hasta quedar relajados en el suelo. Se realiza una breve charla sobre qué movimiento les gustó más
Criterios de evaluación	Identifica y nombra partes de su cuerpo durante la ejecución de las rondas Ajusta sus movimientos al ritmo de la música y a las instrucciones del juego
Inclusión y participación	Se utilizarán apoyos visuales y gestuales para las instrucciones. Los niños con movilidad reducida

	liderarán los ritmos con instrumentos de percusión o movimientos segmentarios de brazos
Instrumentos de evaluación	Diario de campo y escala de observación cualitativa sobre el desarrollo motor y participación social
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Láminas con posturas corporales y animales Recurso interactivo: Grabadora con pistas de rondas tradicionales e instrumentales	
Materiales: Telas de colores, aros, cintas, colchonetas y reproductor de sonido	
Bibliografía: Ministerio de Educación Nacional (2014). El juego en la educación inicial Sarlé, P. (2006). Enseñar en clave de juego	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 3

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	"Pequeños Jueces y Grandes Jugadores: El Mundo de las Reglas"
Objetivo del encuentro:	Desarrollar habilidades de autorregulación, respeto por el turno y comprensión de normas sociales a través de juegos de reglas simples y construcción colectiva de acuerdos.
Eje de trabajo:	Desarrollo Personal-Social y Pensamiento Lógico.

Contenido:	Seguimiento de instrucciones, tolerancia a la frustración, negociación de normas y cooperación grupal.
Metodología participativa:	Se invita a los niños a participar activamente en la modificación o creación de las reglas, promoviendo la autonomía y el pensamiento crítico.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego: El juego de reglas como promotor del desarrollo moral y la descentración (entender el punto de vista del otro). Seguimiento al Desarrollo: Observación de la capacidad de los niños para aceptar límites y resolver conflictos de manera pacífica. DBA Transición: Construye normas y acuerdos para la convivencia en el juego y en las actividades cotidianas.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Semáforo de la Atención. Los niños se desplazan por el salón. Cuando el docente muestra un círculo verde, corren; amarillo, caminan lento; y rojo, deben quedar congelados. Esta actividad se realiza como una forma de introducción a los conocimientos de las normas que rige el movimiento. Actividad 2: El Nudo Humano. Los chicos y chicas

	se organizan en forma circular y se enredan sin soltar las manos. La regla principal es que no suelten de las manos de su compañero mientras intentan desenredarse, fomentando la cooperación bajo una restricción específica, en otras palabras, con este ejercicio se busca que los niños aprendan a conseguir soluciones creativamente en conjunto. Actividad 3: Asamblea de "Nuestras Reglas". En esta vez se presentan los juegos del día y se sostiene un dialogo sobre qué pasaría si no hubiera reglas para todo lo que existe o queremos hacer. De acuerdo al diálogo anterior se le propone los niños que propongan tres reglas de oro para el encuentro (ej. "escuchar al compañero", "esperar el turno o lo que ellos vean conveniente como norma).
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: El Circuito de los Desafíos. Se organizará un recorrido con diferentes obstáculos como por ejemplo (túneles con materiales reciclados, saltos, caminar por una línea donde deben hacer equilibrio). Lo fundamental para avanzar a la siguiente estación, es que no deben olvidar las instrucciones iniciales como son, por ejemplo. "tocar el piso tres veces"). Si alguien no cumple con lo anterior debe iniciar esa estación circulo nuevamente. Actividad 2: Carreras de Relevos con Objetos. Los niños se dividirán en equipos, los cuales llevarán una pelota de pimpón en una cuchara o un libro sobre la cabeza. Se insistirá en un valor muy importante como es la honestidad y su importancia en la vida de los seres humanos: si el objeto lleva Ce sobre el piso, el o la participante debe regresar al punto de partida.

	Actividad 3: Creación de un "Nuevo Juego". Se entregan materiales diversos (aros, pelotas, cuerdas). Cada subgrupo debe inventar un juego con una regla única y original, para luego enseñárselo a los demás compañeros.
Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Podio del Compañerismo. En lugar de premiar al ganador, se hace un reconocimiento a quienes mejor cumplieron las reglas o ayudaron a un compañero a seguirlas. Actividad 2: Limpieza Cooperativa. Se organiza la recolección de materiales como un juego de reglas: "Solo podemos recoger los objetos de color rojo", luego los azules, hasta dejar el espacio impecable. Actividad 3: El Árbol de los Compromisos. Los niños dibujan o plasman su huella en una cartelera, simbolizando su compromiso de seguir los acuerdos contruidos para el próximo encuentro.
Criterios de evaluación	Acepta y sigue las reglas establecidas en los juegos grupales de manera voluntaria. Propone soluciones o nuevos acuerdos cuando surge un conflicto durante el juego.
Inclusión y participación	Adaptación de las reglas (simplificación de instrucciones) para niños con dificultades de procesamiento. Uso de apoyos visuales (cronómetros visuales o tarjetas de colores) para marcar los turnos de espera.

Instrumentos de evaluación	Lista de cotejo sobre comportamientos sociales y seguimiento de normas. Registro fotográfico de las asambleas de negociación.
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Tarjetas de colores (semáforo), carteleras con los acuerdos dibujados. Recurso interactivo: Silbato pedagógico o música con pausas marcadas para controlar los tiempos de juego.	
Materiales: Cucharas de plástico, pelotas de ping-pong, cronómetro, cintas de marcar piso, cartulina, marcadores, aros y conos.	
Bibliografía: MEN (2014). Documento No. 22: El juego en la educación inicial. Kamii, C. y DeVries, R. (1980). Juegos colectivos en la educación preescolar. Referentes Técnicos para la Educación Inicial (Colombia).	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 4

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	El juego como herramienta poderosa
Objetivo del encuentro:	Fortalecer el desarrollo integral de las niñas y los niños mediante el juego libre y dirigido, promoviendo la curiosidad, la autonomía y el vínculo afectivo en el entorno comunitario.
Eje de trabajo:	Actividades Rectoras y Desarrollo Socioafectivo.

Contenido:	El juego como derecho, exploración de texturas, resolución de problemas sencillos y expresión de emociones
Metodología participativa:	Pedagogía del Protagonismo Infantil. Se disponen "ambientes provocadores" donde el niño decide cómo interactuar con los objetos, mientras la Madre/Padre Comunitario actúa como mediador y observador.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como lenguaje que permite a los niños dotar de sentido al mundo. Guía para el Talento Humano (ICBF): El juego en el marco de la Estrategia de Cero a Siempre. DBA Transición: Expresa y representa lo que observa, siente, piensa e imagina a través del juego, el dibujo, el modelado y la danza.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Canto de Bienvenida "Debajo de un Botón". Se utiliza una canción con gestos para captar la atención, fomentando la memoria y la coordinación motriz fina mientras nos saludamos. Actividad 2: El Baúl de las Sorpresas. Se presenta un baúl que contiene objetos cotidianos (cucharas de palo, envases plásticos, telas). Los niños deben adivinar qué hay dentro solo con el sonido,

	estimulando la atención auditiva. Actividad 3: La Ronda de los Abrazos. Se realiza una ronda donde la consigna es moverse como el viento y, al detenerse la música, dar un "abrazo de oso" al compañero más cercano, fortaleciendo el vínculo afectivo en el hogar.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: Taller de "Minichefs" Imaginarios. Utilizando plastilina casera (harina y agua) o arena, los niños juegan a preparar "alimentos mágicos" para sus compañeros. Esto fomenta el juego simbólico y la importancia de la alimentación saludable de forma lúdica. Actividad 2: Circuito de Exploración Sensorial. Se disponen estaciones con materiales de la región: <i>Estación de Texturas:</i> Hojas secas, piedras lisas y arena. <i>Estación de Sonidos:</i> Tarros con semillas o piedritas para crear ritmos. <i>Estación de Construcción:</i> Cajas de cartón recicladas para armar torres o túneles. Actividad 3: El Juego del "Veo Veo" Comunitario. Se invita a los niños a identificar objetos o colores específicos dentro de su Hogar Comunitario, fomentando el sentido de pertenencia y la observación del medio. .

Momento 3: Cierre	Actividad 1: Relajación "Cuna de Estrellas". Con música suave de cuna tradicional, los niños se recuestan en colchonetas o mantas, cerrando los ojos e imaginando que flotan en una nube, para transitar hacia un estado de calma. Actividad 2: El Diario de las Sonrisas. Cada niño dibuja en un mural de papel periódico la actividad que más le gustó. Quienes aún no dibujan trazos definidos, explican su idea a la Madre Comunitaria. Actividad 3: Canción de Despedida y Orden. Se canta una canción para recoger los materiales ("A guardar, a guardar"), enseñando que el juego también incluye la responsabilidad del cuidado del espacio común.
Criterios de evaluación	Participa con alegría y curiosidad en las propuestas de juego individual y grupal. Utiliza los materiales del medio de forma creativa para representar sus ideas.
Inclusión y participación	Asegurar que los materiales estén a una altura accesible para todos. En casos de niños más tímidos, permitir que observen el juego antes de integrarse, respetando sus tiempos emocionales.
Instrumentos de evaluación	Observador del Niño: Formato de registro cualitativo de avances en la escala de desarrollo. Cuaderno de Novedades: Para anotar reacciones significativas o intereses descubiertos durante la jornada.

Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Imágenes de familias, animales y elementos de la naturaleza de la zona. Recurso interactivo: Sonajeros artesanales o instrumentos fabricados con material reciclado.	
Materiales: Cajas de cartón, telas, harina, colorantes vegetales, semillas, envases plásticos limpios, papel periódico y crayolas gruesas.	
Bibliografía: ICBF (2014). Sentido de la educación inicial. Documento No. 20. MEN (2014). El juego en la educación inicial. Documento No. 22. Lineamiento Pedagógico y Curricular para la Educación Inicial en el Distrito.	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 5

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	"Exploradores de Desafíos: El Juego con Propósito"
Objetivo del encuentro:	Fortalecer las funciones ejecutivas (memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad mental) mediante juegos con reglas e intenciones pedagógicas claras que promuevan la resolución de problemas
Eje de trabajo:	Desarrollo Cognitivo y Socioafectivo.

Contenido:	Seguimiento de instrucciones complejas, atención sostenida y colaboración para alcanzar una meta común.
Metodología participativa:	Andamiaje Pedagógico. El adulto prepara el ambiente y lanza "retos" o preguntas problematizadoras, permitiendo que los niños encuentren diversas soluciones a través del juego.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como una práctica social donde se aprende a concertar metas comunes. Sentido de la Educación Inicial (Documento 20): La importancia de la intención pedagógica en las interacciones. DBA Transición: Participa en juegos de reglas estableciendo relaciones de cooperación y oposición.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Calentamiento de la Atención. Se inicia con un juego de palmas donde los niños deben seguir una secuencia de ritmos que cambia cuando el docente dice una palabra clave (ej. "¡Cambio!"). Ayuda a "conectar" el cerebro con la actividad. Actividad 2: El Mapa del Tesoro Invisible. Se narra una breve historia donde se han perdido las "piezas de la alegría". El docente da tres pistas verbales que

	los niños deben recordar para encontrar la zona del juego principal. Actividad 3: Asamblea de Acuerdos. Se presentan los materiales y se pregunta: "¿Cómo podemos usar esto para que todos participemos?". Se establecen las reglas de seguridad y cuidado mutuo para el reto del día.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: El Desafío de los Constructores. Se divide el grupo en pequeños equipos. Cada equipo tiene la intención de construir el "puente más resistente" usando solo tubos de cartón y cintas. El docente interviene preguntando: "¿Qué pasaría si ponemos la base más ancha?". Actividad 2: Clasificación de Elementos Naturales. Se disponen canastas con piedras, hojas, semillas y palos. La intención es clasificar por atributos específicos (tamaño, textura, peso), pero con la regla de que deben hacerlo usando solo dos dedos (pinza) para fortalecer la motricidad fina. Actividad 3: Juego de Roles "La Tienda de la Confianza". Se simula una tienda donde los niños deben intercambiar objetos. La intención es practicar el conteo básico y el lenguaje negociador (ej. "Te cambio tres piedras por una hoja grande"), respetando el valor simbólico asignado a los objetos.

Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Semáforo del Logro. Sentados en círculo, cada niño toma una ficha: verde si logró cumplir el reto, amarilla si le costó un poco y roja si necesitó mucha ayuda. Se conversa sobre qué fue lo más difícil. Actividad 2: Relajación con Plumas. Se entregan plumas de colores y los niños deben soplarlas suavemente para mantenerlas en el aire el mayor tiempo posible, regulando su respiración y bajando el nivel de energía. Actividad 3: Canción de la Memoria. Se canta una canción que resume lo que hicimos: "Hoy jugamos a construir, hoy aprendimos a compartir...". Se organiza el espacio como parte de la rutina de cierre.
Criterios de evaluación	Demuestra perseverancia al intentar resolver los retos planteados en las actividades. Escucha y aplica las instrucciones dadas para el desarrollo de los juegos intencionados.
Inclusión y participación	Ajustar los retos según las edades (niños más pequeños reciben una sola instrucción a la vez). Proporcionar materiales de diferentes tamaños para facilitar el agarre en niños con dificultades motrices.
Instrumentos de evaluación	Escala de Valoración Cualitativa del Desarrollo Infantil (ICBF). Registro fotográfico con pie de página pedagógico.
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales : Tarjetas con secuencias lógicas y mapas sencillos.	

Recurso interactivo: Cronómetro visual para marcar los tiempos de los desafíos.
Materiales: Tubos de papel higiénico/toallas, cinta de enmascarar, elementos naturales (piedras, hojas), canastas, plumas, harina y colores.
Bibliografía: Aizencang, N. (2005). <i>Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que se cruzan</i> . Manantial. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). <i>Sentido de la educación inicial</i> (Documento No. 20). Ministerio de Educación Nacional. Kamii, C., & DeVries, R. (1980). <i>Juegos colectivos en la educación preescolar: Implicaciones de la teoría de Piaget</i> . Visor. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores. Ministerio de Educación Nacional. (2016). <i>Derechos Básicos de Aprendizaje: Transición</i> . Panamericana Formas e Impresos S.A. Sarlé, P. M. (2006). <i>Enseñar en clave de juego: Notas para el diseño de estrategias de enseñanza</i> . Novedades Educativas.

PLANEACIÓN DE SESIÓN 6

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Juegos simbólicos y expresiones creativas
Objetivo del encuentro:	Potenciar la capacidad de representación y la sensibilidad estética mediante el juego simbólico y las expresiones plásticas, rescatando elementos del entorno cultural del Pacífico Nariñense.
Eje de trabajo:	Actividades Rectoras (Juego y Arte) y Pertinencia

	Cultural
Contenido:	El "como si" (ficción), imitación de roles comunitarios, exploración de materiales naturales y expresión rítmica.
Metodología participativa:	Pedagogía del Territorio. Se utilizan elementos del medio (conchas, hojas de palma, canastos) como "objetos polivalentes" que se transforman según la imaginación del niño.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Arte (Documento 21): La importancia de los lenguajes artísticos en la construcción de identidad. Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego simbólico como espacio para reelaborar la realidad. Política Pública De Cero a Siempre: Atención integral con enfoque diferencial étnico y cultural.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Canto de la Marea. Iniciamos con un arrullo o canción tradicional (ej. "La vaca Lola" versión currulao o "El boga"). Los niños usan su cuerpo para imitar el movimiento de las olas. Actividad 2: ¿Qué hay en el Canalete?. Se presenta un remo o canalete de madera. Los niños deben

	proponer para qué más podría servir (una flauta, un caballo, un bastón mágico), activando el pensamiento divergente. Actividad 3: Círculo de Saberes. Sentados en esteras, se dialoga sobre los oficios de sus padres (pesca, concheo, artesanía), preparando el terreno para el juego de roles.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: El Mercado del Puerto (Juego Simbólico). Se dispone un rincón con canastos (pidingos), redes de pesca y productos de la región (cocos, plátanos de juguete). Los niños asumen roles de vendedores y compradores, usando conchas como "monedas". Actividad 2: Creación de "Espíritus del Manglar" (Expresión Creativa). Con barro, hojas de mangle y semillas, los niños modelan personajes fantásticos o animales de la zona. El docente interviene preguntando: "¿Qué poderes tiene tu criatura?". Actividad 3: El Gran Convite Rítmico. Usando baldes plásticos como tambores o guasás fabricados con tarros reciclados, los niños crean una base rítmica para acompañar una historia improvisada sobre un viaje en lancha por el Pacífico.
Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Mural de la Colectividad. Se pegan los trabajos de barro y hojas en una zona común. Cada niño le pone un nombre a su creación,

	compartiendo el significado con el grupo. Actividad 2: Relajación "Bajo la Palmera". Con el sonido de un palo de lluvia, los niños se recuestan y cierran los ojos, imaginando que la brisa del mar los refresca después de una larga jornada de juego. Actividad 3: Valoración "El Pescado del Día". Se utiliza un pescado de cartón que se rota; quien lo tiene dice qué fue lo que más le gustó "pescar" (aprender) hoy.
Criterios de evaluación	Representa situaciones de su entorno familiar y comunitario a través del juego de roles. Transforma creativamente objetos cotidianos en elementos de juego y expresión artística.
Inclusión y participación	Incorporar términos en lengua vernácula y referentes locales para fortalecer la identidad étnica. Asegurar que los materiales táctiles (barro, semillas) permitan la participación de niños con diversidad funcional sensorial.
Instrumentos de evaluación	Diario de Campo Pedagógico: Registro de frases y diálogos significativos durante el juego de roles. Escala de Valoración Cualitativa del Desarrollo (ICBF).
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales : Fotografías de paisajes de Mosquera y Nariño, artesanías locales. Recurso interactivo: Grabación de sonidos reales del manglar y el mar.	
Materiales: Canastos de fibras naturales, conchas, barro o arcilla, hojas secas, palos de madera, telas de colores vibrantes y materiales reciclados.	

Bibliografía:

García, M. V. (2018). *El juego simbólico en el desarrollo infantil: Una mirada desde la diversidad cultural*. Editorial Magisterio.

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). *El arte en la educación inicial* (Documento No. 21). Ministerio de Educación Nacional.

Ministerio de Cultura de Colombia. (2010). *Política de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial*. Imprenta Nacional de Colombia.

Ministerio de Educación Nacional. (2014). *El juego en la educación inicial* (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores.

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. Panamericana Formas e Impresos S.A..

Sarlé, P. M. (2010). *Lo importante es jugar: Aprendizaje y juego inicial*. Homo Sapiens Ediciones.

PLANEACIÓN DE SESIÓN 7

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	Resolución creativa de problema
Objetivo del encuentro:	Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y creatividad mediante la resolución de retos cotidianos y lúdicos, fomentando la autonomía y la colaboración.
Eje de trabajo:	Desarrollo Cognitivo y Funciones Ejecutivas

Contenido:	Identificación de problemas, lluvia de ideas infantil, ensayo y error, y trabajo cooperativo.
Metodología participativa:	Aprendizaje Basado en Retos (ABR). El docente plantea una situación "crítica" ficticia y los niños deben proponer y probar soluciones materiales.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	• Referente Técnico de Exploración del Medio (Documento 24): El niño como investigador que manipula objetos para comprender cómo funcionan. • Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como escenario para la resolución de conflictos y toma de decisiones. • DBA Transición: Crea situaciones y propone alternativas de solución a problemas cotidianos a partir de sus conocimientos e imaginación.
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Camino Interrumpido. Se crea un camino con cinta en el piso, pero en ciertos puntos hay "obstáculos" (un charco de papel, una montaña de cojines). Los niños deben decidir cómo pasar sin tocar el obstáculo y sin usar las manos. Actividad 2: ¿Para qué sirve esto?. Se muestra un objeto inusual (ej. un batidor de mano o un embudo). Cada niño debe proponer un uso "loco" y creativo

	que no sea el original. Actividad 3: Asamblea de Detectives. Se presenta el "Gran Problema del Día": un peluche ha quedado atrapado en lo alto de una repisa y no podemos usar escaleras. Se anotan todas las ideas de los niños en una cartelera.
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: La Máquina de Rescate. Usando materiales de reciclaje (cuerdas, tubos, ganchos), los niños deben construir en equipos una herramienta para bajar al peluche de la repisa. Aquí ellos pueden intentar varias veces y buscar las estrategias para lograr el objetivo ajustando las ideas para obtener el mejor resultado. Actividad 2: Cruzando el "puente quebrado". Se dispondrán de hojas de papel block en el piso que representa los tramos del puente. El problema radica que los huecos están lejos de la parte solidas. Los chicos tendrán que hacer uso de su creatividad para cruzar sin caerse y que el puente quede bien arreglado para seguir transitando. Actividad 3: El Laberinto de mi pueblo. Se le entrega a cada niño una hoja con una parte del laberinto de manera aleatoria pegada en un brazo. La actividad en si consiste en que entre todos completen el laberinto de forma coherente donde cada uno dará ideas para resolver esta actividad. .

Momento 3: Cierre	Actividad 1: EL Juego de las Soluciones. En esta actividad los niños serán divididos en varios equipos., donde cada uno debe encontrar una solución al problema que se les expondrá y luego lo exponen para que sus compañeros sepan y entre ellos escogerán cual fue la solución más creativa. Actividad 2: El Abrazo del Ingenio. Se realiza una dinámica donde los niños se felicitan entre sí por haber ayudado a un compañero a resolver un reto difícil. Actividad 3: Canción de los Inventores. Se cierra con una rima rítmica: "Si hay un problema, no hay que llorar, con mi cabeza lo voy a arreglar". Se organiza el material de forma cooperativa.
Criterios de evaluación	Propone al menos una solución original ante una situación problemática planteada. Muestra persistencia y busca alternativas cuando su primera idea no funciona.
Inclusión y participación	Proporcionar apoyos visuales (dibujos de posibles soluciones) para niños con dificultades de lenguaje. Fomentar roles diversos en los equipos: unos diseñan, otros arman, otros prueban, valorando todas las capacidades.
Instrumentos de evaluación	Registro Anecdótico: Observación de las estrategias de negociación y lógica de los niños. Escala de Valoración Cualitativa del Desarrollo Infantil (ICBF)

Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Imágenes de inventos sencillos y mapas de retos. Recurso interactivo: Sonidos de "alerta" o "misión cumplida" para motivar los retos.	
Materiales: Cuerdas, ganchos de ropa, tubos de cartón, cinta, papel periódico, cojines, peluches y material de reciclaje variado.	
Bibliografía: Aizencang, N. (2005). <i>Jugar, aprender y enseñar: Relaciones que se cruzan</i> . Manantial. De Bono, E. (1994). <i>El pensamiento creativo: El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas</i> . Paidós. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). <i>La exploración del medio en la educación inicial</i> (Documento No. 24). Ministerio de Educación Nacional. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores. Ministerio de Educación Nacional. (2017). <i>Bases curriculares para la educación inicial y preescolar</i> . Panamericana Formas e Impresos S.A. Sarlé, P. M. (2006). <i>Enseñar en clave de juego: Notas para el diseño de estrategias de enseñanza</i> . Novedades Educativas.	

PLANEACIÓN DE SESIÓN 8

Número de la sesión:	1
Nombre del encuentro:	"Jugando en Familia: Un Compromiso de Amor y Cuidado"
Objetivo del encuentro:	Promover la corresponsabilidad de las familias en el desarrollo integral de las niñas y los niños a través

	del juego, fortaleciendo los vínculos afectivos y la participación activa de todos los miembros del hogar.
Eje de trabajo:	Fortalecimiento Familiar y Vínculos Afectivos.
Contenido:	El juego como derecho, roles familiares en la crianza, comunicación asertiva y creación de ambientes lúdicos en el hogar.
Metodología participativa:	Taller de Experiencial y Reflexivo. Se busca que la familia "vuelva a ser niño" para comprender la importancia del juego desde la vivencia propia, guiados por la Madre/Padre Comunitario.
Lineamientos o estándares que soporten la experiencia:	Referente Técnico de Juego (Documento 22): El juego como espacio de interacción social y construcción de identidad. Estrategia Nacional de Cero a Siempre: La familia como primer entorno protector y educador. Ley 1098 de 2006 (Código de Infancia y Adolescencia): Corresponsabilidad de la familia, la sociedad y el Estado en la garantía de derechos.

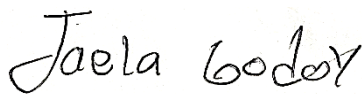
Momento 1: Apertura	Actividad 1: El Ovillo de la Corresponsabilidad. Las familias se sientan en círculo. Se lanza un ovillo de lana a un cuidador mientras menciona un juego que le gustaba de niño. Al final, se forma una red que simboliza cómo el juego nos une y es responsabilidad de todos sostenerla. Actividad 2: Galería de Recuerdos. Se invita a los padres a observar fotos o dibujos de juegos tradicionales de la región. Deben identificar cuál de esos juegos todavía practican con sus hijos en casa. Actividad 3: Asamblea de Compromisos. Se lanza la pregunta: "¿Quién juega con los niños en casa?". Se anotan en una cartelera las ideas sobre qué significa "sacar tiempo" para jugar, rompiendo mitos sobre el juego como "perder el tiempo".
Momento 2: Desarrollo	Actividad 1: La Construcción de la "Casa del Juego". Cada familia recibe una caja de cartón grande. La consigna es que, entre adultos y niños, deben decorar y transformar esa caja en lo que el niño desee (un barco, un castillo, un cohete). El adulto debe seguir las instrucciones del niño, practicando la escucha activa. Actividad 2: Circuito de Tareas Lúdicas. Se proponen estaciones donde las tareas del hogar se vuelven juego: <i>Estación "Cesta de Medias":</i> Clasificar medias por colores y pares lanzándolas como si fueran pelotas. <i>Estación "Orquesta de Cocina":</i> Crear ritmos con tapas y cucharas mientras se simula cocinar.

	<i>Estación "Cuentos en la Oscuridad":</i> Usar una linterna para crear sombras en la pared y narrar una historia familiar. Actividad 3: El Contrato del Juego. Cada familia redacta (o dibuja) un pequeño "contrato" donde se comprometen a jugar al menos 15 minutos al día con su hijo, asignando roles a papá, mamá o hermanos. .
Momento 3: Cierre	Actividad 1: El Árbol de los Frutos del Juego. En un árbol dibujado, las familias pegan "frutos" (papeles de colores) donde escriben un sentimiento que experimentaron al jugar hoy (ej. alegría, paz, unión). Actividad 2: Masaje de Conexión. Se invita a los padres a hacerle un pequeño masaje de manos o hombros a sus hijos mientras les dicen una frase de afirmación: "Me encanta jugar contigo". Actividad 3: Canción Colectiva "La Familia es un Equipo". Se cierra con un canto rítmico que refuerce que el cuidado y el juego son tareas compartidas, no solo de la madre. Se organiza el espacio en familia.
Criterios de evaluación	Identifica el juego como una oportunidad para fortalecer el vínculo afectivo con su hija o hijo. Expresa compromisos claros para integrar el juego en las rutinas diarias del hogar.
Inclusión y participación	Fomentar la participación activa de figuras paternas y abuelos, validando su rol en la crianza. Utilizar un lenguaje sencillo y cercano, respetando los modismos y tradiciones orales del contexto local.

Instrumentos de evaluación	Formato de Seguimiento a la Familia (ICBF). Mural de compromisos familiares.
Recursos Pedagógicos: Recursos visuales: Infografías sobre los beneficios del juego en el cerebro infantil. Recurso interactivo: Música tradicional andina o del pacífico para ambientar las estaciones.	
Materiales: Cajas de cartón, ovillo de lana, marcadores, papel periódico, linternas, elementos de cocina (tapas, cucharas), calcetines y pegante.	
Bibliografía: Bronfenbrenner, U. (1987). <i>La ecología del desarrollo humano</i> . Paidós. Instituto Colombiano de Bienestar Familiar. (2014). <i>Sentido de la educación inicial</i> (Documento No. 20). Ministerio de Educación Nacional. Ministerio de Educación Nacional. (2014). <i>El juego en la educación inicial</i> (Documento No. 22). Rey Naranjo Editores. Puche-Navarro, R. (2009). <i>Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia</i> . Ministerio de Educación Nacional. Unicef. (2018). <i>Aprendizaje a través del juego</i> . Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Vygotsky, L. S. (1978). <i>El desarrollo de los procesos psicológicos superiores</i> . Crítica.	

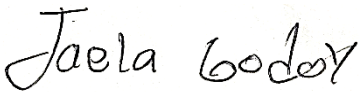
Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo, promoviendo la autonomía y el reconocimiento del yo.		
N°1	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Exploración de movimientos y rondas simples	Apertura: saludo de Bienvenida con abrazos a los estudiantes. También se hará el juego de los gigantes y enanos esto con la intención de que comiencen a identificar lo que es alto y bajo en ubicación espacial. Desarrollo: Juego de el botón de encendido y apagado; los niños se sentarán en el piso en dispersión y se les mostrara un botón imaginario a unos se los coloca en las orejas, a otros en el brazo y otros en la nariz y al tocar la parte donde está el botón se realizará un sonido y el cuerpo del niño realiza movimientos rítmicos y cuando el docente haga otro sonido el niño quedara en stop y se queda en la postura que estaba como congelado y además se harán otros juegos y rondas que fortalecen el reconocimiento del niño como ser social. Se les entregaran pañuelos a los infantes para que con ellos imiten el sonido del mar, del rio de las olas y el viento pero que sea de forma espontanea sin que la docente les diga cómo deben hacerlo. Además, se jugará la ronda de arroz con leche donde los niños se tomarán de las manos y formarán círculos y con movimientos darán vueltas Cierre: se realizará la ronda en mi cara redondita, todos los niños se unen en un círculo y apuntan la parte de sus cuerpos que se menciones y luego volverán a sus puestos o asientos. Luego se les pedirá a los infantes que se acuesten en el suelo y estiren los brazos, piernas y respiren profundo y se	

		les colocara música relajante para que se relajen y puedan continuar con las otras actividades de a jornada
Recursos		
Humanos: Docente (Auxiliar de Enfermería/Pedagogía) y estudiantes. Físicos: Pandereta, cununo, bombo, guaza cintas de colores, altavoz Bluetooth y láminas visuales con posturas corporales.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
CATEGORÍAS		ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía		Se observó que los niños, asimilaron fácilmente los sonidos y podían hacer coordinadamente movimientos rítmicos de acuerdo a las posturas corporales que estaban cuando se debían quedar quitos con la apertura, se fortalece los lapsos afectivos entre docente, estudiante y compañeros. La libertad de elegir una postura en el juego y quedar congelado o inmóvil da a entender de la capacidad que tienen para atender órdenes y seguir normas suministradas por un adulto.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo		A través de las rondas, los niños con los movimientos corporales pudieron no solo jugar y divertirse si no conocer algunas partes de su cara, sus capacidades físicas y la importancia del otro para el aprendizaje.
Categoría 3 : Interacción y Participación		El "con los juegos y Rondas" fomentó la participación de los niños y poder interactuar con los demás como poder auto regular sus emociones a través de

	los ejercicios de relajación y correlación con los demás formando un ambiente agradable y constructor de ambiente sano para el desarrollo de los chicos.
Categoría 4 Pertinencia Cultural	La integración de rondas tradicionales permitió un acercamiento con la cultura propia del río y el mar del pacífico colombiano ya que esto fortalece su identidad como población afro ya que se utilizó algunos instrumentos musicales del territorio.
Firma responsable:	 

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		

Objetivos		Fomentar el esquema corporal y la coordinación dinámica global a través de rondas infantiles y juegos de movimiento espontáneo
Nº2	Temas a trabajar	Descripción de la actividad
	Expresiones creativas del juego	Expresión Corporal y Artística Momento 1 (Apertura): Se inició con el saludo ingrese bailando al salón donde cada uno puede hacer su ritmo favorito, seguidamente se continua con la ronda hola hola como estas y en el círculo cada uno expresara su estado de ánimo con un gesto o mímica. Momento 2 (Desarrollo): se inicia las actividades planeadas con un currulao donde ellos bailaran con el sonido de la música y luego se les preguntara que sienten cuando escuchan esa música, que emoción les produce y se les pedirá que representen esa emoción a través de su cuerpo. Posteriormente, se utilizó el "Túnel de la Imaginación" con telas y aros, desafiando a los niños a crear nuevas formas de desplazamiento (gateo, lateralidad). Momento 3 (Cierre): Técnica de relajación "El Globo que se Desinfla" para la vuelta a la calma, finalizando con un diálogo reflexivo sobre las preferencias motrices de los participantes.
Recursos		
Telas de colores, aros, cintas, colchonetas, láminas de posturas y reproductor de sonido con rondas tradicionales.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
CATEGORÍAS		ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía		Se observó cómo el niño toma decisiones al elegir qué animal representar y cómo atravesar el "túnel", cumpliendo con el rol de protagonista de su propio movimiento.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo		Los estudiantes lograron identificar y nombrar partes de su cuerpo durante las rondas, ajustando su equilibrio y control corporal al detenerse en la dinámica de las "estatuas".
Categoría 3 : Interacción y Participación		Se fomentó la socialización grupal. Se destaca el ajuste de instrucciones mediante apoyos visuales y la inclusión

	de niños con movilidad reducida a través del liderazgo rítmico con percusión.
Categoría 4 Pertinencia Cultural	El uso de rondas tradicionales y la metodología de "Aprendizaje Basado en el Juego" (ABJ) fortalecieron el sentido de pertenencia y la comunicación no verbal según los referentes técnicos nacionales.
Firma responsable:	 

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Desarrollar habilidades de autorregulación, respeto por el turno y comprensión de normas sociales a través de juegos de reglas simples y acuerdos colectivos		
Nº3	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Juegos de reglas Pequeños Jueces y Grandes Jugadores: El Mundo de las Reglas	Apertura: Se implementó el "Semáforo de la Atención" como disparador para la internalización de normas externas. Posteriormente, en el "Nudo Humano", los infantes experimentaron la importancia de la cooperación bajo restricciones. Se finalizó este momento con una lluvia de reglas, para hacer un pacto de convivencia pacífica para la jornada y se realizan compromisos de no agresión. Desarrollo: En el "Circuito de Desafíos", se les enseñó a los niños como hacer secuencias y la importancia de aprender a escuchar las instrucciones para poder no cometer tantos errores y luego se les mostro una cadena que tenía diferentes objetos que ellos siguieran ese mismo patrón, pero esta actividad se realizó en grupos de tres niños donde cada uno tenía que hacer una parte, decir, que se hizo con relevos los demás grupos estarían pendiente de lo que hace los otros compañeros para evitar que exista	

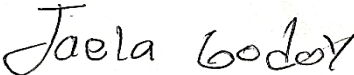
		trampas y se juegue con honestidad y así no haya conflicto entre ellos en otras palabras todos son jueces y se invita a tener paciencia cuando un compañero no hace las cosas de la mejor manera y que se debe tener paciencia porque todos no ven las cosas de la misma manera. Esta fase se termina con el diseño de otro juego que los niños mismo crearan donde todos se deben escuchar de manera atenta y respetar las opiniones de los demás y que ellos crearan las reglas para realizar este juego. Cierre: Se les pidió a los niños que de acuerdo a lo aprendido sobre la honestidad entre ellos deberían escoger cuales fueron los chicos y chicas que mejor hicieron las cosas y porque se lo merecen, quien fue el que más uso el compañerismo en la jornada y luego se les pidió que recogieran lo que se había utilizado en las actividades y se pega en un pliego de cartulina con trozos de papel iris los compromisos que hicieron en la jornada, de esta manera se terminó la sesión.
--	--	---

Recursos

Se utilizaron trozos de papel iris cartulina colorines cadena de botones, pitillos tapas plásticas conchitas del medio, humanos parlantes de sonido hojas de block, laminas de colores para el semáforo, cartón,

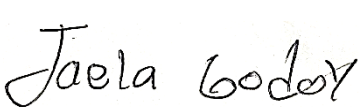
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:

CATEGORÍAS	ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Se noto que los niños tuvieron criterio para crear reglas claras de juego y permitir que se pudiera desarrollar las actividades sin inconveniente y que se pusieran de acuerdo para crear y trabajar con honestidad y tolerancia.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo	Los estudiantes identificaron sus propias reacciones ante la frustración (por ejemplo, al caerse la pelota en la cuchara), logrando gestionar la emoción para retomar la actividad voluntariamente.
Categoría 3 : Interacción y Participación	El uso de tarjetas visuales y cronómetros facilitó la inclusión de estudiantes con dificultades de procesamiento, permitiendo que todos respetaran los turnos de espera de manera equitativa.

Categoría 4 Pertinencia Cultural		La actividad fomentó la descentración (entender el punto de vista del otro), alineándose con los DBA de Transición al construir acuerdos básicos para vivir y jugar en comunidad.
Firma responsable:	 	

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Fortalecer el desarrollo integral mediante el juego libre y dirigido, promoviendo curiosidad, autonomía y vínculo afectivo		
Nº4	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	El juego como herramienta poderosa	Actividad 1: Se realizo como inicio con los niños un Canto de Bienvenida llamado "Debajo de un Botón". Se utiliza una canción con gestos para captar la atención, fomentando la memoria y la coordinación motriz fina mientras nos saludamos. Actividad 2: se desarrolló una actividad que lleva por titulo el Baúl de las Sorpresas. En esta actividad se presenta a los participantes un baúl que contiene	

		objetos cotidianos (cucharas de palo, envases plásticos, telas). Los niños deben adivinar qué hay dentro solo con el sonido, estimulando la atención auditiva. Actividad 3: para el cierre de la actividad, se desarrolló con los niños, La Ronda de los Abrazos. Esta actividad consistió en realizar una ronda donde la consigna es moverse como el viento y, al detenerse la música, dar un "abrazo de oso" al compañero más cercano, fortaleciendo el vínculo afectivo en el hogar.
Recursos		
Recursos visuales: Imágenes de familias, animales y elementos de la naturaleza de la zona. Recurso interactivo: Sonajeros artesanales o instrumentos fabricados con material reciclado.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
CATEGORÍAS		ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía		En esta activada se puedo lograr que los niños desarrollaran libre mente su capacidad de interactuar con los demás y expresar sus sentimientos a través de gestos y abrazos.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo		Atraves del juego los niños pudieron reconocer su capacidad de sentimientos, de reconocer y aceptar cuando se equivoca y saber que posee la capacidad de corregirse y pedir perdón si es necesario.
Categoría 3 : Interacción y Participación		Cada niño fue muy respetuoso en el desarrollo de las actividades, dando a cada quien su turno, respetando el lugar de los demás, de la misma forma respetando el sentir y opinión del otro..

Categoría 4 Pertinencia Cultural	Los materiales que se usaron fueron idóneos para el aprendizaje de los niños , dado que se relacionaban con el contexto del entorno y favorecían el aprendizaje sensorial de los niños y niñas participantes
Firma responsable:	 

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jacla Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Fortalecer las funciones ejecutivas (memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad mental) mediante juegos con intención pedagógica		
N°5	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Juegos Intencionados Exploradores de Desafíos: El Juego con Propósito"	Momento 1 (Apertura): se inicia con una actividad llamada “El Calentamiento de la Atención”. Consiste con un juego de palmas en los cuales los niños deben seguir una secuencia de ritmos que cambia cuando el docente dice una palabra clave (ej. “¡Cambio!”). Ayuda a "conectar" el cerebro con la actividad. Así se realiza la actividad varias veces hasta que la docente observa que ya están concentrados los niños para seguir con el desarrollo de la actividad. Actividad 2: se desarrolló la actividad llamada, “el Mapa del Tesoro Invisible”. Se narraro una breve historia por parte de la docente, donde se han bian	

		perdido las "piezas de la alegría". El docente da tres pistas verbales que los niños deben recordar para encontrar la zona del juego principal. los niños fueron muy ágiles y supieron atender a las indicaciones y desarrollar a cabalidad Actividad 3: como cierre de la actividad se propuso Clasificar Elementos Naturales. Se disponen canastas con piedras, hojas, semillas y palos. La intención es clasificar por atributos específicos (tamaño, textura, peso), pero con la regla de que deben hacerlo usando solo dos dedos (pinza) para fortalecer la motricidad fina.
--	--	--

Recursos

Tarjetas con secuencias lógicas y mapas sencillos para orientar los desafíos.
Tubos de cartón, cinta de enmascarar, canastas y elementos naturales (hojas, piedras, palos).

Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:

CATEGORÍAS	ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Se busco soluciones con herramientas y mecanismos propios de cada uno de los participantes que aportaban ideas, en lo cual la docente pudo analizar la capacidad de cada uno de resolución de conflictos y capacidad de análisis.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo	En esta actividad los participantes reconocieron sus fortalezas, y la capacidad que tienen para la resolución de problemas, autoevaluándose así mismo.
Categoría 3 : Interacción y Participación	Hubo cooperación entre los equipos, compañerismo y trabajo en equipo. lo cual fortaleció el aprendizaje mutuo y el logro de la actividad propuesta.
Categoría 4 Pertinencia Cultural	Los recursos implementados permito fortalecer la intención pedagógica. y se

	acoplaban con lo que disponía el ambiente y el medio.
Firma responsable:	 

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jacla Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Potenciar la capacidad de representación y sensibilidad estética rescatando elementos del entorno cultural del Pacífico Nariñense		
Nº6	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Juegos simbólicos y expresiones creativas	Momento 1: Se inicia con “el Canto de la Marea”. Iniciamos con un arrullo o canción tradicional (ej. "La vaca Lola" versión currulao o ("La boga"). Los niños usan su cuerpo para imitar el movimiento de las olas momento 2: se designo una actividad llamada El Mercado del Puerto (Juego Simbólico). Se dispuso un rincón con canastos (pisingos), redes de pesca y productos de la región (cocos, plátanos de juguete). Los niños asumen roles de vendedores y compradores, usando conchas como "monedas". en los cuales se metieron los niños en su rol y los asumieron como que fuera una actividad real. luego se dispuso otra actividad por parte de la docente que	

		fue la ccreación de "Espíritus del Manglar" (Expresión Creativa). Con barro, hojas de mangle y semillas, los niños modelan personajes fantásticos o animales de la zona. creado bajo la imaginación de cada uno ellos. Momento 3: para el cierre se propuso actividad de relajación llamada "Bajo la Palmera". Con el sonido de un palo de lluvia, los niños se recuestan y cierran los ojos, imaginando que la brisa del mar los refresca después de una larga jornada de juego. los participantes tuvieron su espacio de relajación, descansaron y mientras estaban disfrutando su actividad compartían verbalmente sobre las actividades desarrolladas.
--	--	--

Recursos

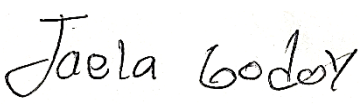
Recursos Visuales: Fotografías de paisajes, junto con muestras de artesanías locales.

Recurso Interactivo: Grabaciones de sonidos reales del manglar y el mar; uso de palo de lluvia para la ambientación.

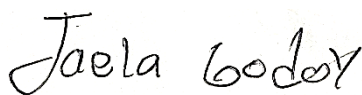
Materiales Naturales y del Medio: Canastos de fibras naturales (pisingos), conchas, barro o arcilla, hojas de mangle, semillas y palos de madera.

Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:

CATEGORÌAS	ANÁLISIS
Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Evidentemente se observó capacidad de análisis por parte de los participantes y autonomía para desempeñar roles.
Categoría 2 Reconocimiento del Yo	atreves de la actividad de relajación los niños pudieron experimentar su capacidad de aprendizaje que poseen, de imaginación y organización de ideas
Categoría 3 : Interacción y Participación	La actividad de roles que se dispusieron Favoreció en el equipo el trabajo y el desarrollo colectivo de las actividades influyendo de forma significativa.

Categoría 4 Pertinencia Cultural		La integración de recursos del medio fue una forma apropiada y viable de llamar la atención el los participantes ya que ellos se relacionaban o tenían el conocimiento anticipado sobre los recursos, su uso y el valor significativo que aportan dentro de nuestra cultura y comunidad..
Firma responsable:	 	

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Desarrollar habilidades de pensamiento lógico y creatividad mediante la resolución de retos cotidianos y lúdicos, fomentando la autonomía y la colaboración.		
Nº7	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Resolución creativa de problemas	Apertura: Activación del pensamiento lateral Esta actividad dio inicio con la organización de tres filas ubicadas consecutivamente, especificando que cada fila conformaba un equipo. En esta actividad los niños cada uno tenía en su boca un pitillo de tomar gaseosa y el niño que se encontraba de primero en cada fila, además de tener el pitillo tenía también un vaso desechable, la clave de la actividad consistía , en que cada niño con el pitillo en la boca debía recibir de su compañero el vaso sin utilizar las manos, y de esa manera hasta que el vaso llegara hasta el último niño de la fila, que al recibir el vaso se desplazaría hasta llegar a la reta final que era ubicar el vaso en un lugar designado para su organización en torres..	

		Desarrollo: Ensayo, error y construcción Los niños construyeron torres, con los vasos que juntaron de la actividad, estas torres fueron creadas basadas a la imaginación y creatividad de ellos. Cierre: Socialización y valoración Por último se realizó la socialización de la actividad, indagando en los niños si cuales fueron los mayores obstáculos para lograr el desafío y como se sintieron al realizarlo. .
Recursos		
Visuales e Interactivos: no se usaron Materiales: vasos desechables, pitillos de gaseosas.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
	CATEGORÍAS	ANÁLISIS
	Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Se pudo observar la capacidad de los niños para buscar métodos de soluciones, empleando diferentes estrategias de posturas para lograr recibir y sostener el vaso hasta lograr pasarlo al compañero.
	Categoría 2 Reconocimiento del Yo	Este ejercicio sirvió para que cada uno de los participantes pudieran entender que los retos o desafíos que se presentan en la vida, pueden superarse si usamos calma, autocontrol, y trabajo en equipo.
	Categoría 3 : Interacción y Participación	Durante el desarrollo de la actividad los niños asumieron rol, hubo un guía de orientar ideas y soluciones para poder lograr entre todos el objetivo de sacar adelante la actividad y culminarla exitosamente.
	Categoría 4 Pertinencia Cultural	Los materiales que utilizamos se prestaron un lenguaje propio para la infancia, además que se prestaban para realización en el ambiente. Después de haber utilizados estos recursos fueron recogidos y designados para realización de nuevas actividades.
	Firma responsable:	 

Información general			
Diario de campo			
Nombre de la institución educativa	Hoga comunitario LOS JUGUETONES		
Sede	Principal	Curso	único
Jornada	Única	# estudiantes	13
Nombre responsable	Jaela Godoy y María Yady Ortiz G		
Objetivos	Promover la corresponsabilidad de las familias en el desarrollo integral a través del juego, fortaleciendo los vínculos afectivos y la participación activa en el hogar.		
Nº8	Temas a trabajar	Descripción de la actividad	
	Corresponsabilidades del juego en la familia	Momento 1: esta actividad fue desarrollada con el apoyo de las familias, fue llamada “El Ovillo de la Corresponsabilidad” la actividad se desarrolló de la siguiente manera. Las familias se sientan en círculo, Se lanza un ovillo de lana a un cuidador mientras menciona un juego que le gustaba de niños. Al final, se forma una red que simboliza cómo el juego nos une y es responsabilidad de todos sostenerla. fue muy bonito ver como los padres se vincularon y gozaron de la actividad en conjunto con los niños. Actividad 2: con la presencia de los padres de familia y los niños en el mismo recinto como partícipes de la actividad llamada “Galería de Recuerdos.” Se invita a los padres a observar fotos o dibujos de juegos tradicionales de la región. Deben identificar cuál de esos juegos todavía practican con sus hijos en casa y los niños luego afirmarán o desmentirán la versión de cada uno de sus padres.	

		Actividad 3: se realiza una asamblea de Compromisos. Se lanza la pregunta: "¿Quién juega con los niños en casa?". Se anotan en una cartelera las ideas sobre qué significa "sacar tiempo" para jugar, rompiendo mitos sobre el juego como "perder el tiempo".
Recursos		
Visuales e Interactivos: Infografías y música tradicional para ambientar las estaciones. Materiales: Cajas de cartón, ovillo de lana, linternas, tapas, cucharas, calcetines, marcadores y papel periódico.		
Análisis de la experiencia con respecto al objetivo de la investigación:		
	CATEGORÍAS	ANÁLISIS
	Categoría 1 Desarrollo de la Autonomía	Fue una actividad autónoma ya que solo los padres y cuidadores asumieron el rol de colaboradores, en los cuales los participantes eran quien decidían como y de qué manera se llevaría acabo la construcción,
	Categoría 2 Reconocimiento del Yo	Se pudo evidenciar que los padres jugaron su papel de protectores pasivos mientras que a los niños se pudo percibir como los actores primarios que llamaban la atención de sus participantes.
	Categoría 3 : Interacción y Participación	Fue muy ameno el espacio de participación activa y escucha en la actividad esto genero un ambiente sano, cómodo y tranquilo para el goce y desarrollo pleno de la actividad.
	Categoría 4 Pertinencia Cultural	El ambiente fue tranquilo, aire puro, ambiente social sano, emotivo, relajante, se adecuaron muy bien los materiales empleados para el desarrollo de las temáticas.
Firma responsable:	