

fortalecimiento del aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años de un cdi ubicado en Montería mediante la utilización del juego ^{1*}

*Viviana Margarita Álvarez Calderón ^{2**}*

Cvlac:https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001784794

*Audris Marcela Ramírez Peñates ^{3***}*

Cvlac:https://scienti.minciencias.gov.co/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0002009969

Resumen

La presente investigación buscó el fortalecimiento del aprendizaje en el aula mediante la utilización del juego mejorando las diferentes habilidades que se desarrollan dentro de los procesos educativos en el marco de la convivencia social de los niños y niñas del CDI “Mis Pequeños Genios” de Montería, Córdoba cuyas edades oscilan entre los 3 y 5 años. El proceso de investigación partió desde un enfoque cualitativo utilizando la Investigación Acción (IA) donde se aplicó la observación no participante para recolectar información que permitiera conocer objetivamente el ambiente que rodea a los niños y niñas en su día a día. Por lo tanto, se logra concluir la importancia de implementar estrategias didácticas, como el juego, que le permitan al docente de educación infantil crear otros espacios y opciones de aprendizaje que traigan consigo una experiencia significativa y motivadora para los niños.

Palabras claves: juego, educación inicial, aprendizaje, estrategias lúdicas.

Abstract

The present investigation sought to strengthen learning in the classroom through the use of games, improving the different skills that are developed within the educational processes within the framework of the social coexistence of the children of the CDI "Mis Pequeños Genius" of Montería,

^{1*} Ponencia derivada de la investigación titulada “Fortalezco mi aprendizaje a través del juego”, llevada a cabo por estudiantes del programa de Licenciatura en Educación Preescolar de la Universidad Santo Tomas.

^{2**} Estudiante del programa de Lic. en Educación Preescolar de la Universidad Santo Tomas. CAU Montería. vivianaalvarez@ustadistancia.edu.co

^{3***} Estudiante del programa de Lic. en Educación Preescolar de la Universidad Santo Tomas. CAU Montería. audrisramirez@ustadistancia.edu.co

Córdoba whose ages range between 3 and 5 years. The research process started from a qualitative approach using Action Research (AI) where non-participant observation was applied to collect information that would allow objectively knowing the environment that surrounds children in their day to day. Therefore, it is possible to conclude the importance of implementing didactic strategies, such as games, that allow the early childhood education teacher to create other spaces and learning options that bring a significant and motivating experience for children.

Keywords: game, initial education, learning, playful strategies.

1. Introducción

Desde hace mucho tiempo, en la educación se han encontrado aspectos, estrategias y técnicas adecuadas que ayudan a regular el proceso activo de enseñanza-aprendizaje (Nuñez, et al., 1999). Al respecto, se ha buscado identificar aquellas que pueden fortalecer estos procesos y de las cuales, en definitiva, no generan motivación alguna en el estudiante. Por ello, es esencial que el docente y sobre todo el de primera infancia generen estrategias que promuevan un desarrollo integral de los niños y las niñas.

Por lo anterior, el presente trabajo de investigación tuvo el objetivo de fortalecer el aprendizaje en el aula mediante la utilización del juego mejorando las diferentes habilidades que se desarrollan dentro de los procesos educativos en el marco de la convivencia social de los niños y niñas del CDI “Mis Pequeños Genios” de Montería (Córdoba); este propósito nace de la observación no participante correspondiente a los sistemas de interacción y las dinámicas de juego internas de las aulas donde los cuidadores directos de los niños y las niñas los llevan por una necesidad netamente económica, debido a que la mayoría de las familias no cuentan con ingresos fijos y tienen que salir a trabajar de manera informal.

Lo anterior indica que la población objeto está caracterizada por estar inmersa en entornos problemáticos y vulnerables, lo cual puede repercutir en su proceso de aprendizaje. Por lo tanto, el estudio se planteó la siguiente pregunta de investigación: ¿Cuáles son las estrategias que permiten fortalecimiento del aprendizaje en niños y niñas de 3 a 5 años de un CDI ubicado en Montería? Para darle respuesta fue necesario la

formulación de los siguientes objetivos específicos: en primer lugar, se buscó determinar los tipos de juegos que fortalecen el aprendizaje en el aula en los niños del CDI Mis Pequeños Genios. Seguidamente fomentar el desarrollo de habilidades por medio del juego para fortalecer el aprendizaje en el aula. Por último, evidenciar el juego como herramienta didáctica en el fortalecimiento del aprendizaje en el aula de los niños del CDI Mis pequeños Genios.

En este sentido, el estudio buscó la implementación de prácticas educativas encaminadas en ir dejando atrás métodos tradicionalistas y darle paso a estrategias que se ajusten a las necesidades de los estudiantes y sobre todo que impacten en su desarrollo físico, cognitivo, social y emocional. Ante esta razón, el juego se impone como una estrategia lúdica que permite fortalecer el proceso de aprendizaje.

Para Calero (2003), el juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín *educere*, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. Adicionalmente a esto, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2018) sostiene que las actividades que incluyen juegos, crean un entorno de aprendizaje que conlleva a mejores resultados académicos y al incremento de la participación escolar. En este sentido Benítez (2009) describe que el juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen.

En esta misma línea, el juego se consolida como una de las estrategias pedagógicas que el docente puede utilizar. En este sentido, Bravo (2008) define que estas hacen parte de aquellos aspectos curriculares donde se organizan las actividades formativas de enseñanza – aprendizaje con las cuales se alcanzan los conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación. Sin embargo, Cortes y García (2017) dice que transforma el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de un sistema de acciones a corto, mediano y largo plazo tomando como base métodos y procedimientos con los cuales se cumplen los objetivos determinados.

Partiendo de lo anterior, el proceso de investigación se sustentó de un enfoque cualitativo utilizando la Investigación-Acción (IA) donde se implementó la observación para recolectar información que permitiera conocer objetivamente el ambiente que rodea a los niños y niñas en su día a día. Teniendo en cuenta lo anterior, se desarrollaron 8 secuencias y 2 rincones de actividades y las experiencias o resultados se registraron mediante el instrumento del Diario de Campo. Por tanto, en primera instancia se describe brevemente la metodología utilizada, seguidamente los resultados y discusiones generadas en la investigación y por último las conclusiones.

1. Metodología

Para alcanzar los objetivos el estudio, se estableció la siguiente metodología:

- **Enfoque de investigación:**

El trabajo de investigación planteó un enfoque de investigación cualitativo, la cual permite realizar diferentes interpretaciones de la realidad. En este sentido, Castaño y Quecedo (2002) plantean que los estudios cualitativos intentan describir sistemáticamente las características de las variables y fenómenos con el fin de generar y perfeccionar categorías conceptuales.

- **Tipo de investigación:**

El tipo de investigación es la Investigación-Acción (IA) que según Colmenares y Piñeros (2008) es una herramienta epistemológica que se orienta hacia un cambio educativo, por lo que se ampara en un paradigma socio-crítico cuyo enfoque es dinámico, es decir que esta en una constante interacción, donde la realidad no esta dada pues esta en permanentemente en construcción y reconstrucción por los actores sociales, que en este caso es el docente quien investiga y se consolida como un sujeto activo de su propia entorno.

- **Población y muestra:**

La población escogida es el CDI “Mis Pequeños Genios” que se encuentra ubicado en la ciudad de Montería-Córdoba, específicamente en el barrio La Campiña. Para la muestra se escogió un total de 12 niños y niñas cuyas edades oscilan entre los 3 - 5 años y asisten en

un horario de 8:00 a 3:00. Estos niños provienen de familias que se ubican en el estrato uno, ya que son de bajos recursos y carecen de una estabilidad económica.

- **Técnicas e Instrumentos de recolección de datos:**

Para la recolección de la información se utilizaron las siguientes técnicas e instrumentos:

- ✓ La observación no participante: permite identificar las diferentes realidades, los comportamientos dentro del aula y los ritmos de trabajo que lleva cada uno de los niños y niñas. De este modo, se utilizó el diario de campo donde se consignaron las experiencias, así como las diferentes alternativas de solución al problema de investigación.
- ✓ La entrevista: se establecieron criterios para una entrevista abierta a docentes y padres de familia con el fin de optar por recolectar algunos datos que sirvieran de información dentro del proceso.
- ✓ Las acciones pedagógicas: En este caso, se diseñaron los talleres a través del instrumento o del formato de planeación que permitió la organización de la práctica pedagógica, así como la proyección, diseñar y estructuración de los procesos, experiencias y materiales

- **Técnica de análisis de la información:**

Se empleó como método de análisis de la información la categorización que según Fernández (2002) busca la identificación de determinados elementos componentes de textos escritos como frases, párrafos, títulos, etc., y su clasificación bajo la forma de categorías para la explicación de fenómenos sociales que se investigan.

2. Resultados.

Para efectos de la presente ponencia se presentan los resultados y discusión conforme a los objetivos específicos planteados para potencializar el desarrollo integral y armónico de los niños y niñas en un ambiente rico en experiencias formativas, educativas y afectivas, lo que les permitirá adquirir habilidades, hábitos y valores.

2.1 Determinar los tipos de juegos que fortalecen el aprendizaje en el aula en los niños del CDI Mis Pequeños Genios.

El análisis de los resultados del proceso de intervención permite establecer el logro del principal objetivo planteado como fue determinar los tipos de juegos didácticos que llevamos a cabo en donde se pudo lograr que los niños se divirtieron y aprendieron.

En este grupo de niños y niñas de transición del CDI “Mis Pequeños Genios” se determinaron los siguientes tipos de juegos: juegos de roles, actividades físicas, actividades de atención y memoria. Se utilizaron estos juegos ya que son acordes a la edad y estimulan las funciones ejecutivas, potenciando su capacidad creativa la interacción con los demás y con el entorno, también les permitió colocar en práctica la atención e inhibición de respuestas que a través de la observación se comprobó que es una buena técnica de enseñar por medio del juego y logramos que los niños y niñas vivieran una linda experiencia.

A demás, los andamios en el juego no solo aportan al aprendizaje, sino que también favorecen la percepción de nuestros estudiantes sobre su aprendizaje basado en el juego y diversión.

Figura1. Imagen de estudiantes armando un rompecabezas



Nota: se le solicito a los estudiantes que armaran un rompecabezas

2.2 Fomentar el desarrollo de habilidades por medio del juego para fortalecer el aprendizaje en el aula.

El propósito fue fomentar el desarrollo de habilidades dentro del aula en donde se pudo establecer que el juego les permite a los niños el desarrollo de las emociones psicológicas, físicas, motrices, cognitivas y sociales permitiéndole a los niños unir conceptos más fáciles a través de diferentes juegos.

Para dar respuesta a este objetivo logramos concluir y analizar que los niños poseen un ritmo de aprendizaje muy preciso según sea su desarrollo, el cual va avanzando a medida que van creciendo y explorando nuevos saberes. A los tres años el niño es un explorador capaz de moverse con agilidad, tienen muchos juegos imaginativos y son capaces de organizar y guardar. A los cuatro años tienen un crecimiento físico y mental, hablan sin parar y les gusta escuchar canciones y el juego grupal es de mayor interés para ellos. A los cinco años el ingenio del niño se acentúa y agudiza porque quieren saber más, logran hacer volteretas, saltos largos y trepan alto, pero aun no tienen control de las rabietas y la ira.

Figura 2. Imagen de los estudiantes observando un video creativo.



Nota: se les enseñó a los niños un video en donde ellos lograran estimular su desarrollo cognitivo.

2.3 Evidenciar el juego como herramienta didáctica en el fortalecimiento del aprendizaje en el aula de los niños del CDI Mis pequeños Genios.

A través del juego se pueden incentivar todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, las experiencias lúdicas fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo. Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales, y a menudo afrontan tareas cognitivas. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación.

Figura 3. Imagen del niño acompañado de su mamá en una actividad lúdica.



Nota: se le pidió a la madre de familia acompañar al niño en esta actividad, en donde el pueda afianzar sus conocimientos.

3. Conclusiones

El juego es sin duda alguna una herramienta que potencia las habilidades y capacidades del niño a través del movimiento del cuerpo, además de que incentiva el

desarrollo mental, el autoconocimiento y el trabajo en equipo. Por tanto, se puede decir que los estudiantes aprenden mejor y con mayor facilidad cuando se divierten con lo que realizan. Permite también relacionarse con su medio y con los otros, permitiendo un desarrollo psicosocial.

Esta investigación se convierte en una herramienta fundamental para promover el mejoramiento de los niños y niñas en su proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación inicial, demostrándoles que por medio del juego lúdico y recreativo se mejora la interacción entre compañeros y familiares, mejorando sus capacidades de organizar, sus habilidades, emociones, dan rienda a su creatividad y elevan su autoestima, ya que el juego es una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar y fortalecer el aprendizaje en el aula.

En términos generales, se retoma la importancia de implementar estrategias didácticas, como el juego, que le permitan al docente de educación infantil crear otros espacios y opciones de aprendizaje que traigan consigo una experiencia significativa y motivadora para los niños, lo que facilita la canalización de los niveles del comportamiento, generar rutinas, hábitos y formar habilidades a través de la experiencia.

Finalmente se puede concluir que se lograron todos los objetivos propuestos en la investigación, como fortalecer el aprendizaje en el aula mediante la utilización del juego en los niños y niñas, mejorando así las diferentes habilidades físicas y cognitivas que se desarrollaron dentro de los procesos educativos en el marco de la convivencia social de los niños y niñas del CDI "Mis Pequeños Genios".

También se desarrollaron diferentes dinámicas lúdicas y recreativas dentro del aula como (juguemos con nuestros dedos, al igual que descubro figuras geométricas), todas estas vivencias fueron muy significativas para su proceso de formación en la educación inicial, brindándoles un espacio creativo.

Todas estas actividades lúdicas realizadas en el aula con los niños fomentó más su desarrollo cognitivo y emocional, fortaleciendo su aprendizaje en el aula. Todo se pudo evidenciar gracias al diario de campo, entrevistas y observaciones al mejoramiento de los niños.

Referencias

- Benítez, M. (2009). El Juego como Herramienta Educativa. *Innovación y experiencias educativas*, 16.
http://www.csicsif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_16/MARIA%20ISABEL_BENITEZ_1.pdf
- Bravo, H. (2008). *Estrategias pedagógicas*. Córdoba: Universidad del Sinú.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. Alfaomega.
- Castaño, C. y Quecedo, R. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, (14),5-39.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=17501402>
- Colmenares E. y Piñero M., (2008). La investigación acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. *Laurus*, 14(27),96-114.
de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=76111892006>
- Cortez, A. y García, G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños de 0 a 6 años de edad en Villavicencio Colombia. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 10 (1).
<file:///C:/Users/acer/Downloads/cangulomuoz,+Gestor+a+de+la+revista,+v10av1a08.pdf>
- Fernández, F. (2002). El análisis de contenido como ayuda metodológica para la investigación. *Revista de Ciencias Sociales (Cr)*, 2 (96),
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15309604>
- Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. (2018). *Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia*. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia.
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Núñez, J., Valle, A., Barca, A. y González, R. (1999). Las estrategias de aprendizaje revisión teórica y conceptual. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 31 (3),425-461. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80531302>

Salgado, A. (2007). Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit*, 13(13), 71-78.
http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272007000100009&lng=es&tlng=es