

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR EL  
DESARROLLO DE LAS HABILIDADES CORPORALES Y EL LENGUAJE ORAL  
EN LOS NIÑOS DE 3 A 4 AÑOS**

**Nombre del estudiante (o estudiantes)**

**GLORIA YINETH CASTAÑO CASTAÑO**

**YUREIDY PARDO MONTAGUT**

**AYDALI TORRES VILLALBA**

**Código del estudiante (o estudiantes)**

**100244919**

**100245280**

**100240572**

**Nombre de profesor(a) asesor(a)**

**WENDY PRIETO**

**LICENCIATURA EN PRIMERA INFANCIA**

**10 DE DICIEMBRE DE 2021**

## INTRODUCCIÓN

En la actualidad se observa que dentro de las aulas de clases siguen el paradigma tradicional en la enseñanza aprendizaje dentro de la primera infancia, lo cual no le permite al niño aprender a partir de la experiencia y así darle significación a todo lo que lo rodea, por esta razón se realiza esta investigación con el propósito de implementar escenarios educativos significativos donde el juego es el fundamento de los mismos y así lograr que los niños aprendan a partir de espacios que despierten sus intereses y necesidad por explorar, indagar e investigar.

Se encontró que estos escenarios educativos propician nuevas formas de generar aprendizajes dentro de la primera infancia, debido a que los niños interactúan con cada una de las acciones que estos contienen, logrando que cada uno de ellos sean partícipes de la experiencia educativa, por lo tanto estos espacios logran integrar los diferentes desarrollos como lo son el afectivo, el emocional, el cognitivo, el comunicativo, el corporal desde una puesta integral basado en los intereses y necesidades de cada uno de ellos.

El propósito de esta investigación es estudiar cómo el juego permite el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años, para este se realiza un estudio del problema que permite tener una visión del contexto actual del tema en estudio, para luego encontrar el marco teórico el cual tiene la sustentación de autores que establecen algunos parámetros sobre la importancia del juego en los procesos de aprendizajes. siguiendo con la metodología de investigación la cual encuadra en cualitativa con enfoque descriptivo y a partir de este se lleva a cabo la propuesta pedagógica direccionada en la implementación de escenarios educativos, para finalizar con la aplicación de instrumentos y análisis de estos.

## 1. Objeto creado

Durante este proyecto se plantearon una serie de escenarios educativos significativos y dentro ellos unas acciones creadas por las docentes de la academia Jugando Aprendo en Grande.

El escenario “un día soleado en la playa” se presentó la mesa de luz con la finalidad de crear un espacio multisensorial a partir de la luz, las pastas de colores y los animales para pescar y fomentar en los niños atención, concentración, estimulación sensorial, coordinación



óculo manual, entre otras. Esta mesa fue elaborada con madera, 2 luces blancas y un acrílico forrado para opacar un poco el brillo. La mesa tiene un largo de 96 cm, 70 cm de ancho y 62 cm de alto.

El escenario “juego, exploro y descubro las figuras geométricas en diferentes contextos” se presentó el encajable grande en madera con las de figuras geométricas en foamy, con la finalidad de que el niño reconozca las figuras geométricas y las encaje de manera correcta, con este se desarrolla procesos de atención, atención, memoria, coordinación óculo-manual y procesos lógicos, entre otros. Este fue elaborado en madera, forrado con papel adhesivo blanco y decorado con



foamy, tiene unas medidas de largo 92 cm, 30 cm de

ancho, 123 cm de alto.

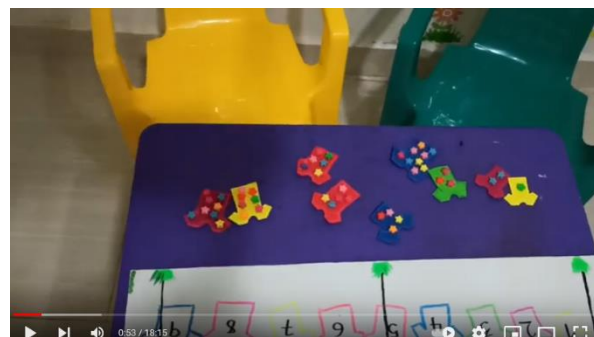
El escenario “juego, construyo, conozco y aprendo los números” se presentó una serie de objetos elaborados a mano y son las paletas de los números, busca desarrollar procesos de creación cantidad y número. Este fue elaborado con palos de pinchos, carton paja, icopor, papel dorado, numeros hechos en foamy, tiene unas medidas de 29 de largo, 20 de ancho y 19 de alto.

Juego ubica el número y cuentan las manzanas, este busca desarrollar procesos de conteo, de reconocimiento, asociación de número con cantidades, desarrollo cognitivo y habilidades en el lenguaje oral.



Este fue elaborado en foamy en su totalidad y lo conforman la representación del 1 al 9, tienen unas medidas de 15 cm de ancho por 17 cm de alto.

Juego encuentra la prenda adecuada, este busca que el niño relacione el número con la cantidad, por ende, que haga procesos de conteo, asociación y resolución de conflictos. Este fue elaborado con cartón



cartulina, las camisas con foamy de varios colores y con estrellas plásticas, tienen una medida de 56 cm de ancho por 14 cm de alto.

## Los rompecabezas de los números

pretenden desarrollar la habilidades cognitivas, corporales y



aumento del lenguaje oral. Estos



dos juegos de rompecabezas fueron elaborados con cartulina de colores, marcadores de pintura y forrados con papel contac,

tienen una medida el primero de 21 cm de largo por 12 de ancho y el segundo 13.5 cm de alto por 13.5 cm de ancho.

El escenario “juego lleva a los gusanos a su casita de acuerdo con el color pompones de papel” busca que los niños hagan procesos de asociación, desarrollen el lenguaje oral tanto en español como en



inglés, motricidad óculo-manual y manejo de pinza. Fue hecho con carton, foamy de colores, un colador de pastas, cordon cola ratón, tapas de gaseosas y pompones de colores, tienen una medida de 40 cm por 40 cm .

## 2. Planteamiento del problema y pregunta de investigación

Hoy en día a nivel mundial el juego es considerado como una estrategia lúdica y recreativa dentro de la primera infancia, es importante resaltar que los docentes en su quehacer aún desconocen su valor, su significado y lo que este desarrolla. Dentro del aula de clase el juego, es considerado como un espacio donde los niños disfrutan junto a sus pares momentos enriquecedores, agradables y de disfrute que fomenta el aprendizaje tanto individual como social.

En la actualidad dentro de las aulas de clases de la primera infancia se puede observar que no siguen los lineamientos propuestos por Ministerio de Educación Nacional donde establecen la importancia de los pilares, es por ello que es necesario conocerlos (Ministerio de Educación Nacional, 2015) “el lenguaje artístico, el juego, la literatura y la exploración del medio, los cuales se convierten en ejes transversales para establecer estrategias didácticas, por lo tanto se adaptan a las características de los niños y las niñas en edad inicial”. Es por lo anterior que es importante partir de los lineamientos para desarrollar en los niños habilidades y destrezas a partir del juego para fomentar el lenguaje oral. A la vez se evidencia que dentro de la primera infancia se enseña a los niños una serie de temáticas sin secuencia, lo que desfavorece el desarrollo social e individual lo que hace que se tenga una mirada hacia lo importante de retomar los cuatro pilares, que son el juego, el arte, la exploración del medio y la literatura.

Al igual existe un rechazo del docente por implementar el juego como actividad generadora de aprendizaje, lo que hace necesario conocer lo que sostienen Llorca y Navarro afirman “es conveniente proporcionar experiencias de goce hacia el movimiento expresivo y exploratorio, permitiendo a los niños y niñas en primer lugar ganar seguridad afectiva, así como iniciativa y confianza en sí mismos, base de la construcción de su identidad, respetando de esta manera las posibilidades individuales y brindando elementos que favorezcan la simbolización, como: telas, muñecos, aros, cajas, cojines u otros objetos que los niños y niñas puedan explorar por su cuenta y en compañía de otros” (Llorca, M. y Navarro, A. , 1998, pág. 115), es indispensable fortalecer los aprendizajes de los niños, a partir de la significación y donde sea este el que explore el entorno que lo rodea a partir del

movimiento que le permita desarrollar las diferentes

dimensiones para la construcción de su identidad y la de su par.

Es por ello que el municipio de Ocaña Norte de Santander no es ajeno a la problemática dado que existe un pensamiento erróneo sobre la importancia del juego como actividad generadora de aprendizaje, como también al desarrollo de habilidades lingüísticas, los docentes se centran en que el niño debe estar cuatro horas sentado solo desarrollando procesos cognitivos y siguiendo una rutina para que se adapte al nuevo quehacer estudiantil.

A partir de la anterior problemática se plantea la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo la estrategia del juego permite el desarrollo de las habilidades motrices y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años?

### **3. Objetivos**

#### **3.1 Objetivo general**

Caracterizar el juego como estrategia que le permite el desarrollo de las habilidades motrices y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años.

#### **3.2 Objetivos específicos**

- Identificar las principales problemáticas que se presentan durante el aprendizaje del lenguaje oral y las habilidades motrices.
- Indagar sobre las diferentes estrategias lúdico-pedagógicas que ayuden a desarrollar el lenguaje oral a través de la estimulación de las habilidades motrices.
- Diseñar estrategias lúdico-pedagógicas que permitan determinar como el juego permite desarrollar las habilidades motrices y el lenguaje oral.

- Implementar el juego como estrategia didáctica en las prácticas educativas de los docentes que enseñan en la educación infantil.

#### **4. Justificación**

(Vygotsky L. S., 1979) sostenía que “el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás, es el factor básico del desarrollo del niño y es una actividad consciente” (p. 133) partiendo de la anterior definición se puede afirmar que el juego incentiva tanto del desarrollo social, cognitivo, corporal entre otras, logrando desarrollar en los niños intereses por construir, crear, indagar e investigar su entorno cercano y a partir de este lograr aprendizajes significativos para la vida.

Es necesario la implementación de este proyecto de investigación porque en la academia Jugando Aprendo en Grande se detecto que en las diferentes instituciones educativas y centros de primera infancia se dedica a desarrollar solo los procesos cognitivos de los niños y niñas a través de clases magistradas. Debido a lo anterior se observo que lo niños tienen habilidades en los procesos memorísticos, pero en las habilidades motrices como son el rasgado, arrugado, cortado, entre otras presentan dificultades para manejar la pinza, como también la coordinación y motricidad óculo-manual, al igual en las habilidades corporales como en el saltado, manejo de espacio, lateralidad, direccionalidad y desplazamiento se evidencia algunas barreras para desarrollarlas; adicionalmente en el lenguaje oral se aprecia que los niños dentro de las edades de 3 a 4 años presentan algunas inconsistencias al pronunciar ciertos fonemas y se les hace difícil hablar claro. También fue notable que para los niños y niñas eran nuevos estos escenarios educativos, mostrando

inseguridad para interactuar con las acciones de las

mismas, por lo tanto, pedían a la docente acompañante que les diera instrucciones sobre lo que debían hacer.

Con la anterior problemática se puede ver claramente que se olvida la importancia que tienen los pilares de la educación inicial como son el juego, el arte, la literatura y exploración del medio y es por ello que esté se enfoca en el juego como estrategia para estimular el desarrollo de habilidades corporales y el lenguaje oral, fundamentales para el desarrollo de todas las dimensiones del desarrollo humano en la etapa de la primera infancia.

Este proyecto se enfoca en desarrollar habilidades corporales y el lenguaje oral para que el niño tenga diferentes competencias indispensables para la edad escolar, dado que estas permiten que cada uno tenga manejo de espacio, lateralidad, direccionalidad, coordinación, motricidad fina y gruesa, como también desarrollo del lenguaje oral, que son fundamentales dentro de los procesos de lectura, escritura, matemáticos, resolución de conflictos, entre otros, para toda la vida.

## **5. Antecedentes**

Es importante mencionar que se hizo necesario realizar una revisión bibliográfica sobre el estado del arte del juego como estrategia para desarrollar la motricidad y el lenguaje oral en la primera infancia, este ámbito se exploró a nivel internacional, nacional y por último a nivel institucional. Se hizo un hallazgo de trabajos importantes que bien vale la pena mencionar aquí. En primera instancia se partió de los estudios internacionales, donde aparece referenciado el trabajo realizado por (Campaña, V., & del Carmen, M., 2012) con

el título “la estimulación temprana en el Desarrollo del

Lenguaje Oral, de los niños y niñas del primer año de educación básica, de la Escuela Heredia Bustamante de la Ciudad de Quito durante el año lectivo 2010-2011” El presente trabajo investigativo realizado en la Universidad Central del Ecuador, con el objetivo de determinar la influencia de la Estimulación Temprana para el Desarrollo del Lenguaje Oral de los niños y niñas en dicha escuela, la metodología tuvo un carácter descriptivo, con enfoque cualitativo, donde aplicaron instrumentos como la observación a los niños y niñas del Primer Año, la entrevista al plantel administrativo de la institución y la encuesta a docentes.

Donde los principales fundamentos teóricos en esta investigación fueron la estimulación temprana, donde esta ayuda desarrollar y potencializar las posibilidades físicas e intelectuales de los niños, otra base fundamental que va de la mano la estimulación temprana son las áreas en las que esta se enfoca: área cognitiva, motriz, lenguaje y socio emocional.

También abarcaron temas como el lenguaje y el pensamiento, donde consultar cómo se adquiere el lenguaje, cuáles son sus componentes y las destrezas que este logra para desarrollar el pensamiento. Dentro de sus resultados se encuentra que lograron identificar que existe una falta de estimulación temprana en el desarrollo del lenguaje oral de los niños/as del primer año, debido a que los niños de la institución educativa presentaban dificultad para formar oraciones, así que si conciencia sintáctica no está apta para su edad; por otro lado, no comprenden los mensajes encomendados, lo que nos demuestra que su atención y comprensión verbal necesita ser estimulada.

(Campaña, V., & del Carmen, M., 2012) Conocer

la influencia que genera notablemente una correcta estimulación en los infantes, que permite fortalecer las falencias en todos los ámbitos de aprendizaje, en este caso en el desarrollo del lenguaje oral, ya que el mismo es una herramienta de comunicación muy importante para el desenvolvimiento de los niños y niñas con sus pares dentro y fuera del contexto que los rodea.

Pasando al plano nacional se encuentran trabajos como el de (Castro M., Cabrera M., y Trujeque M., 2014) reconocieron que: A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética (p.128). Uno de los hallazgos relevantes, sugiere el incentivo de ambientes de aula imaginativos y curiosos, que promuevan el progreso de capacidades fundamentales para el afianzamiento del aprendizaje. Por consiguiente, se obtienen resultados significativos a partir de la estimulación relacionada con el desarrollo psicomotriz e intelectuales a partir del lenguaje, la comunicación entre otros aspectos.

En el contexto nacional se apoyó con el trabajo de tesis titulado la lúdica: una apuesta para el aprendizaje significativo y el mejoramiento del desempeño académico en el área de lengua castellana de los estudiantes de ciclo IV de la jornada nocturna de la Institución Educativa John f. Kennedy de Cartagena, el cual tiene como objetivo general: implementar la lúdica como apuesta de aprendizaje significativo a fin de mejorar el desempeño

académico de los estudiantes de ciclo IV de la Institución

Educativa John F. Kennedy de Cartagena, donde realizaron un proceso de investigación planeado, sistemático y continuo, de tipo cualitativa, usando observación directa.

## **6. Referentes teóricos y literarios**

Las teorías que aportan a esta investigación son la cognitiva, el método Montessori, el aprendizaje social y el aprendizaje significativo.

- La teoría del desarrollo cognitivo

Piaget establece que el desarrollo cognitivo se da a partir de cuatro estadios, el primero es el sensoriomotriz, el segundo el preoperacional, el tercero las operaciones concretas y el cuarto operaciones formales. Al hablar de la etapa sensoriomotriz hace referencia de la edad comprendida de los 0 a 2 años. Para Piaget “la evolución de la aprehensión del espacio por parte del niño sigue muy estrechamente al de los objetos. En un principio el espacio del infante parece realmente una colección de espacios separados, cada uno de los cuales está por completo concentrado en la actividad del niño. Por otra parte, al terminar el desarrollo sensoriomotor el niño aprende un espacio único, objetivo dentro del cual todos los objetos, incluso el sujeto percipiente, están contenidos e interrelacionados” (Piaget, J., 1988, pág. 63) es decir, que en este estadio el niño aprende imitando, asociando y a partir del juego, siendo este una actividad rectora que le permite a los infantes adaptarse a la realidad, a partir de experiencias significativas.

La etapa preoperacional comprende las edades de 2 a 7 años según Piaget el niño muestra mayor habilidad en emplear gestos, imágenes, símbolos y palabras, con las que

puede representar el entorno que le rodea, dentro de este estadio el niño presenta limitaciones para representar algunas operaciones lógicas. Su mayor interés es el juego es por ello por lo que (Piaget, J., 1983) lo define como “el juego una forma de actividad inicial con muchas facetas destinadas a crear un aprendizaje y reforzarlo” (p. 39) por lo tanto, en esta se evidencia que el niño juega de manera simbólica, donde interpretan hechos reales, historias de superhéroes o de fantasías los cuales ayudan al desarrollo del lenguaje, las habilidades sociales y cognoscitivas, al igual ayudan a fomentar en los niños la creatividad e imaginación.

La etapa de operaciones concretas parte desde los 7 a 11 años, dentro de está el niño ya logra pensar lógicamente dentro de algún problema, pero se le dificulta realizar operaciones abstractas porque aún tiene pensamiento egocéntrico. (Piaget, J., 1988) afirma “al final queda arreglada toda la serie, pero mediante un método de agrupación empírico, esto es, con algunos errores que se corrigen después. Por otra parte, el sujeto aún no domina el problema de la transilividad” (p. 131) a partir de esta afirmación Piaget sostenía que si el niño presenta falencias en cómo explicar una serie y por lo cual necesita de material concreto para poder dar su contextualización lo que hace que este lo exponga a partir de una pantalla visual, por lo tanto, le permite ordenar mentalmente y así lograr éxitos en la operación realizada.

La etapa de las operaciones formales va desde los 12 años en adelante, dentro este estadio las estructuras cognoscitivistas alcanzan la madurez. Piaget afirma que dentro de este estadio (Piaget, La evolución intelectual entre la adolescencia y la edad adulta, en Delval, J. comp., 1970) “estas velocidades diferentes dependerían de la cualidad o de la frecuencia de las incitaciones intelectuales debidas a los adultos o las posibilidades de

actividades espontáneas del niño características de los

distintos medios considerados” (pág. 210) se puede afirmar que a pesar de que los niños estén entre este rango de edad se evidencia que se encontraran diferencias individuales cuando llegan a la adolescencia.

- Método Montessori

Este método es una base sólida para trabajar en la primera infancia, dado que dentro de está la vida de los niños puede adquirir una cantidad de competencias corporales, cognitivas, sociales y afectivas, que se dan de manera individual para desarrollar las habilidades en cada uno para convertirlas en destrezas. (Montessori, M., 1986) afirma “el niño que ha aumentado su propia independencia con la adquisición de nuevas capacidades, solo puede desarrollarse normalmente si tiene libertad de acción” (pág. 43); es decir, que, si se le enseña al niño dentro de la primera infancia a partir de nuevas metodologías, que le permitan ser el centro del aprendizaje de manera activa, fomenta el aprendizaje significativo por medio de su propia experiencia.

La pedagogía montessoriana se conforma por unos principios que se basan de la independencia, concentración, autonomía, orden, respeto por el otro y por sí mismo, iniciativa, disciplina capacidad por elegir; que le permite a los niños desarrollar las áreas de conocimientos como lo son la vida práctica, la educación de los sentidos, habilidades de lectura y escritura, iniciación en las matemáticas y el cosmos, todo esto se logra a partir del material concreto que se usa en el método, con el fin de dar la oportunidad de que cada uno aprenda a temprana edad a ser libre, espontáneo, ordenado con sus materiales, autónomo y

todo esto le ayuda a desarrollar los diferentes procesos corporales, cognitivos, comunicativos, sociales y afectivos indispensables dentro de la primera infancia.

La primera área es de la vida práctica, que ayudan al niño a conocer el entorno, a manejarlo, y aprender al orden para realizar cualquier tarea asignada. (Hainstock, 1971) afirmaba que “los ejercicios para la vida práctica están ideados para enseñar al niño a actuar en su propio medio, instruyéndolo respecto a cómo hacer frente a las cosas que le rodean” (p.16), por lo tanto, que aprender a partir de la vida práctica le ayuda al niño a ser autónomos, a ser observadores, a tener las habilidades corporales y a resolver los conflictos, a ser ordenados, limpios, como también a cuidar los materiales de trabajo.

La segunda área es la educación sensorial donde Montessori trabajaba con aulas multisensoriales para que los niños dentro de la primera infancia a partir de sus sentidos los niños obtuvieran una sensibilización para conocer su yo interno y el mundo que lo rodea. (Montessori, M, 2003), afirmaba que "en muchos casos la inteligencia resulta inútil por falta de práctica, y esta práctica es casi siempre una educación sensorial. Todos tenemos necesidad en la vida práctica de poder apreciar con exactitud los estímulos del ambiente" (p. 245) es por ello que esta área del conocimiento es importante porque le permite percibir a los niños los diferentes contextos en el cual se desenvuelve a partir de diferentes herramientas para su desarrollo integral y estos potencializan sus habilidades.

Dentro de la educación sensorial se pueden trabajar los escenarios educativos sensoriales para que el niño tenga varias posibilidades para observar, indagar, experimentar y moverse, logrando en ellos habilidades corporales, sociales, de lenguaje, emocionales y afectivos fundamentales para su desarrollo.

La tercera es el área de la habilidad de lectura y escritura,

son importantes en la primera infancia, porque en esta etapa se fomenta el lenguaje por medio de la fonética de las letras con los sonidos, a través de láminas con palabras, como también a través de la gramática, estas láminas tienen un color específico según la serie y los colores son rosa, blanco, azul y verde; también con estas se incita a la escritura.

La cuarta es el área de iniciación a las matemáticas y la introducción a los números se da en este método por medio del reconocimiento de los números y las cantidades, dentro de esta se trabaja con material concreto, pero estos inician de manera fácil y van aumentando la dificultad según los avances de cada niño. Dentro de este proceso los niños inician aprendiendo exactamente la cantidad que un número simbólico representan, por ejemplo, cuando el niño sabe cuántos objetos hacen falta para representar el 3 o el 4.

La quinta es el área Cómica es divertida y la más completa, esta se debe enseñar al final, puesto que en esta área se abarcan gran cantidad de contenidos y se debe enseñar desde la construcción para que el niño le de significación, lo que permite aprender desde su experiencia, dado que esta por ser parte de la ciencia necesita el interés del niño para investigar, observar, indagar sobre el estudio cósmico, la geografía, el arte, el idioma, la música, la botánica, etc.

Dentro del método Montessori los docentes tienen un rol, es por ello que Montessori sostenía que “la maestra debe permanecer silenciosa y pasiva en una paciente expectativa, casi reprimiéndose para anular su propia personalidad, a fin de que el espíritu del niño pueda expansionarse libremente. Ha puesto a disposición de los niños una cantidad de material, casi todo el material, y se encuentra con que, no obstante, no disminuye el

desorden que incluso llega a alcanzar proporciones

alarmantes” (Montessori, El niño el secreto de la infancia, 1986, pág. 170), es decir, que el papel del docente es importante, dado que este debe tener la habilidad de observar a cada niño a partir de un ser individual dentro de los espacios creados para lograr aprendizajes.

- Teoría del aprendizaje social

De acuerdo con el enfoque sociocultural (Vygostky, 1978) plantea “primera y segunda etapa del proceso propiciará un ambiente socializado y dialógico, de mutua comprensión. La actividad ha de instrumentalizar el lenguaje como herramienta eficaz de aprendizaje, de carácter interpsicológico” lo que demuestra que las relaciones sociales aportan significativamente en los niños porque a partir de estas desarrollan el lenguaje y a su vez les ayuda a entender los principios morales, las normas y a vivir en comunidad.

Los entornos sociales son importantes para desarrollar aprendizajes, uno de esos y de gran importancia es el lenguaje que dentro de la primera infancia se le llama la adquisición de la lengua materna, dado que este es el primer contacto que tiene los niños y a través de este aprende el lenguaje oral por sus padres. (Vygotsky L. , 1978) indica “el signo siempre es inicialmente un medio de vinculación social, un medio de acción sobre los otros y solo luego se convierte en un medio de acción sobre sí mismo” (pág. 141), por lo tanto, las relaciones sociales ayudan a fomentar aprendizajes comunes para luego interiorizar estos de manera individual, por ejemplo, el lenguaje oral se aprende desde lo social y cada persona le da el significado a cada una de las palabras según lo aprendido.

El lenguaje oral se inicia con el acompañamiento de

los padres en los primeros años de vida en el primer contexto social, es por ello que (Vygotsky L. , 1978) afirmaba que “el material a partir del cual se elabora el concepto y la palabra con cuya ayuda se forma” (pág. 119) partiendo de lo anterior se evidencia la importancia que tiene el lenguaje y más aún dentro de la primera infancia, porque el niño inicia este proceso con el lenguaje oral en compañía de padres, docentes y pares, cuando habla con el transcurso del tiempo ya estas las podrá escribir. Todo lo anterior es fundamental porque los niños pueden relacionarse con el otro por medio de símbolos y letras, logrando así relacionarse con su medio social como forma de actividad lingüística para expresar sentimientos, expresiones y un sinnúmero de argumentos.

- Teoría del aprendizaje significativo

Esta teoría es fundamental en todo proceso de enseñanza aprendizaje porque si los niños aprenden desde la construcción les otorgan a los nuevos saberes el significado correspondiente. Ausubel describe el del aprendizaje significativo de la siguiente manera “la esencia del proceso del aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de forma simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de manera no arbitraria y no literal con aquello que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este proceso interactivo” (Ausubel, 2002, pág. 122)

El niño si no tiene el interés y la motivación para aprender puede carecer de la relevancia de sus conocimientos como lo expone (Ausubel., Novak., Hanesian., 1983) "el

alumno carece de conocimientos previos relevantes y

necesarios para hacer que la tarea de aprendizaje sea potencialmente significativa" (independientemente de la cantidad de significado potencial que la tarea tenga)" (pág. 37).

Dentro de este proyecto de investigación se tienen como conceptos literarios el juego, habilidades corporales y el lenguaje oral dentro de los 3 y 4 años. Donde el juego es de suma importancia dentro de la educación inicial, dado que este hace parte de las actividades rectoras, el cual permite desarrollar habilidades en las diversas dimensiones al igual que en el lenguaje oral, es necesario aclarar que para ciertas instituciones que trabajan dentro de la atención en la primera infancia han dejado atrás el juego para dedicarse solamente a escolarizar a los niños de manera tradicional y es por esto que el tema sea hace relevante retomar esta actividad dentro de las aulas de la primera infancia como los establecieron Castro, Cabrera y Trujeque al afirmar "a través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños (...). Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética" (Castro M., Cabrera M., y Trujeque M., 2014)

Al igual el juego en las aulas de clases dentro de la primera infancia es importante, como lo establece (Winnicott, 1982) "el juego es una experiencia siempre creadora, y es una rutina en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida" (p. 14) es decir, el juego apoya el desarrollo de las diferentes dimensiones y este beneficia primordialmente a los niños dentro de su proceso de pensamiento y su aprendizaje, cuando se habla del juego

en la educación inicial es promover la curiosidad, la autonomía y la investigación de los niños dentro de su contexto lo que le permite comprender el mundo, al igual le ayuda a pensar, a comunicarse, a tomar decisiones y a mostrar habilidades como destrezas. Por lo tanto, el juego fomenta en los niños la exploración, el lenguaje, la expresión de sentimientos, emociones y deseos. Cuando los niños comienzan a hablar les gusta jugar con este, en algunos casos cambian sonidos, repiten palabras, imitan animales y a sus padres, donde se demuestra que el juego ayuda a la adquisición del lenguaje oral porque este permite que el niño sea libre y espontáneo.

Para (Viciana, V. y Conde, J. L., 2002) el juego es un “medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia” (p. 83) es por ello, que el juego es fundamental para el desarrollo de habilidades motrices y a su vez en el lenguaje porque por medio de este se logra una integración del niño con sus pares y así lograr el desarrollo un conjunto de habilidades que le potencializan sus presaberes.

El juego permite desarrollar las habilidades corporales y por ende este depende de los movimientos que realice el cuerpo, para (Villasmil, 2001) el cuerpo al moverse permite que “el sentido cinestésico (movimiento) y táctil (piel) constituyen otra modalidad para el aprendizaje, ellos representan unos de los principales canales para la asimilación y retención de información” (Pág. 295-296) por lo tanto el cuerpo necesita moverse espontáneamente para lograr el conocimiento de él mismo y a partir de este lograr el desarrollo de habilidades corporales.

Dentro de estas habilidades se encuentra la expresión

corporal, la cual es definida por (Ortiz, 2002) así “la expresión corporal, es el conjunto de técnicas que utilizan el cuerpo y el movimiento” (p. 111) por lo tanto esta es indispensable la expresión corporal porque esta libera movimiento, al igual se muestra como el mismo, se desarrolla y se comunica con el mundo que lo rodea. Para (Stokoe, 1990) determina “el cuerpo es él mismo, todo lo que se refiere a él como persona, su actividad psíquica, su sensibilidad, sus afectos, su motricidad, su creatividad y su necesidad de comunicación existen” (p.145) es decir, que el cuerpo a partir de la expresión corporal comunica y a partir de estas desarrollan habilidades corporales por medio del juego, la imaginación y las simulaciones de roles donde el cuerpo siente, habla y entiende el mundo que lo rodea.

Es por ello por lo que a partir de lo sensorial se desarrollan habilidades corporales que por medio de la sensopercepción la cual es conocida como técnica que logra acercar a las personas a la realidad. (Stokoe, 1990) “el desarrollo sensoperceptivo es la unidad de la Expresión Corporal, de aquí parten los caminos del desarrollo de técnicas adecuadas para el despliegue del movimiento, la creatividad y la comunicación, los tres materiales que se encuentran en la Expresión Corporal” (p. 40) por lo tanto estas permiten desarrollar movimientos por medio de los sentidos, como son tocar, oler, ver, gustar, oír, los cuales permiten tener una mejor percepción a partir de la exploración y estos desarrollan conocimiento, dándole la oportunidad a los niños de crear nuevos espacios para fomentar creatividad, imaginación, espontaneidad, manejo de espacio, desarrollo motriz y lenguaje.

## A conocer que tanto el juego como la expresión

corporal desarrollan el lenguaje dentro de los niños como lo expone Herrera, Gutierrez & Rodriguez afirman que “el lenguaje es una de las funciones del ser humano que presenta una evolución más compleja en su adquisición y desarrollo, debido a la interacción de un enorme número de variables, tales como la madurez neuropsicológica, la afectividad, el desarrollo cognitivo, la maduración de los órganos periféricos del lenguaje o los contextos en los que el niño está inmerso, entre otras” (Herrera M., 2008, pág. 9) por consiguiente el lenguaje es la forma como cada persona se comunica ya sea verbal como no verbal.

Dentro del lenguaje está el oral el cual es conocido como la forma de comunicarse verbalmente con otras personas. Según Monfort y Suárez el “lenguaje oral es una función y una destreza que se aprende naturalmente, por una serie de intercambios con el entorno social, sin que en dicho entorno exista un programa conscientemente premeditado para su enseñanza sistemática”. (Monfort, M. & Juarez, A., 2002, pág. 25) partiendo de la anterior afirmación los niños dentro de la primera infancia logran desarrollar esta habilidad a partir de los diferentes contextos en donde se desenvuelve lo que le permite socializar e interactuar con su par o con la persona que está en su entorno inmediato.

Al respecto Brunner expresa “el lenguaje no “crece” de un conocimiento previo profonológico, protosintáctico o protopragmático. Requiere de una sensibilidad especial a un sistema pautado de sonido, o compulsiones gramaticales, a requerimientos

referenciales, a intenciones de comunicación, de

transacciones donde se pueda producir “hipótesis lingüísticas” (Bruner, 1994, pág. 5)

Al conocer la importancia del juego para desarrollar habilidades corporales y el lenguaje oral se hace necesario conocer el aporte que tienen los escenarios educativos para implementar el juego dentro de estos a partir de acciones. (Iglesias, 1996a) sostiene que “los espacios de aprendizaje se refieren al conjunto del espacio físico y las relaciones que se establecen en él (los afectos, las relaciones interindividuales entre los niños, entre niños y adultos, entre niños y sociedad en conjunto)” (p. 235) es decir que estos espacios potencializan la interacción social donde se promueve dentro del juego la aceptación del otro con todas aquellas diferencias individuales. Por ejemplo, mientras los niños juegan dentro del escenario aprenden las competencias sociales como lo son el compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales, que les ayuda aprender a resolver sus conflictos de manera pacífica.

A su vez estos escenarios educativos fomentan la interacción del niño con el medio inmediato lo que permite potencializar las habilidades corporales porque a partir de su movimiento le permite conocer su cuerpo, dado que al explorar y reconocer su cuerpo por medio de todo lo que le rodea le permite confiar en sí mismo, (Fairstein, G. y Carretero, M., 2002) afirman que en los niños es necesario “estimularlos a que exploren por sí mismos, tomen sus propias decisiones y adquieran confianza en sus propias ideas, considerando el error como parte de la actividad constructiva (p. 190) es decir la exploración del medio y el juego le permiten los niños la potencialización de todas las habilidades corporales que le

ayudan a tener confianza en sí mismo y con esto se le generan aprendizajes a partir de la construcción que le serán significativos para la vida.

Es decir, que estos escenarios educativos potencializan el desarrollo integral de los niños dentro de la primera infancia como lo establece el MEN afirman que “potenciar el desarrollo integral de los niños y las niñas en la educación inicial, genera retos en la manera de organizar curricular y pedagógicamente los procesos que se llevan a cabo en los escenarios educativos. Dicha organización se convierte en el horizonte de trabajo para las maestras en su cotidianidad, y constituye un marco de referencia amplio y flexible, que reconoce la singularidad de los niños y las niñas, su diversidad cultural, étnica, social y territorial” (Ministerio de Educación Nacional, 2015, pág. 41)

Por lo tanto, los escenarios educativos son ambientes de aprendizaje que potencializan todas las dimensiones del desarrollo humano en los niños dentro de la primera infancia como lo establece Porras “los ambientes de aprendizaje es la conjunción de los aspectos físicos (la materialidad, luz, el diseño, la ventilación, dimensiones con los aspectos organizacionales, funcionales y estéticos (la distribución, de equipamientos, la disposición de materiales) propios del ambiente de aprendizaje” (Porras, 2013, p. 24).

“Un espacio educativo resulta significativo para el desarrollo en la infancia cuando el conjunto de situaciones relacionadas entre sí, favorecen la construcción de nuevo conocimiento y permiten el crecimiento de formas de pensamiento más avanzadas y modalidades más complejas de interacción”. (Otálora, 2007, pág. 71). A partir de lo anterior, es necesario la implementación de espacios educativos en la primera infancia con el fin de promover en los niños la autonomía sobre sus procesos de aprendizajes que les

permita pensar, descubrir, construir y resolver los problemas por sí mismos, al igual puedan tomar decisiones a partir del fracaso, del error y estos puedan originar formas para resolver nuevos problemas en contextos diferentes. Por lo tanto, los ambientes de aprendizaje permiten que los niños sean protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, el cual es rico porque estimula en los niños la creatividad, la investigación, la exploración y por ende la participación en donde los niños toman una posición activa dentro de diferentes procesos como la comunicación, la socialización y el desarrollo cognitivo.

## **7. Metodología**

El tipo de investigación es resolución de problema y asesoramiento donde se pretende conocer cómo se puede caracterizar el juego como estrategia que le permite el desarrollo de las habilidades motrices y el lenguaje oral dentro de la primera infancia. Dentro de la investigación los investigadores obtienen la información del tema en estudio, Para (Arias, 2006 ) las técnicas de recolección de datos “son las distintas formas o maneras de obtener la información” (p. 53) por lo tanto, dentro de esta investigación se recoge los datos a partir de la observación detallada y el diario de campo, por ser una observación detallada se parte de la afirmación de (Taylor, S. J. y Bogdan, R., 1987 ) la investigación cualitativa como “aquella que produce datos descriptivos: las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable” (p. 20) es decir, que dentro de la investigación cualitativa se trata de entender el comportamiento de las personas dentro de su contexto, los cuales son recogidos, registrados para luego comprender e interpretar la realidad dentro de un contexto natural.

Al considerar el tipo de investigación, se consideran

como técnicas a utilizar las siguientes:

La observación detallada es definida por (Orozco, 2013) “la observación exige que aprendamos a describir los comportamientos, actividades, hechos o situaciones que observamos” (p.38) por lo tanto esta observación permite hacer un análisis descriptivo de todos los aspectos relevantes de la misma que cumplen con cada uno de los objetivos propuestos dentro del escenario educativo significativo.

El diario de campo es un instrumento que permite registrar lo observado de manera detallada y para luego realizar el análisis ofreciendo los insumos para la construcción del documento compilador del proceso metodológico e investigativo. Según Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (Bonilla, E., & Rodríguez, P. 2000b, pág. 129)

Partiendo de las anteriores definiciones dentro de esta investigación se realizará una observación detallada la cual será registrada en el diario de campo, para luego hacer un análisis descriptivo de lo observado en el escenario educativo significativo con el propósito de observar cómo el juego incentiva al niño y la niña en la educación inicial.

El análisis cualitativo es un proceso dinámico y creativo que se alimenta, fundamentalmente, de la experiencia directa de los investigadores en los escenarios estudiados, por lo que esta etapa no se puede delegar.

Para el análisis e interpretación de datos cualitativos se escogieron diferentes categorías atendiendo los temas principales planteados en la investigación, el juego, la motricidad y el lenguaje oral. En cada categoría se describen los indicadores aportados por los participantes tal y como se detalla en las tablas que se requieren para hacer la interpretación y análisis de la información en función de los objetivos.

### 8. Proceso de creación

<b>INSTRUMENTO NÚMERO 1. OBSERVACIÓN DIRECTA</b>	
Fecha de aplicación: octubre 4 de 2021	Tiempo: 1 horas
Lugar: Academia “Jugando Aprendo en Grande” Ocaña Norte de Santander	
Tema: escenario educativo significativo, sensorial “un día soleado en la playa”	
Niños observados: María José Lobo Huérfano, Juan José Lobo Huérfano y Ana Victoria Caicedo Castrillón	Edad: 3 años
Maestros Investigadores: Gloria Yineth Castaño Castaño Yureidy Pardo Montagut Aydali Torres Villalba	
Objetivo: estimular las habilidades corporales, el lenguaje oral y los sentidos en los niños a partir del juego, el arte, la exploración del medio y su interacción social mediante un escenario educativo significativo sensorial.	
Recursos: Humanos: estudiantes, maestras investigadoras y docente. Institucionales: aula de clase. Materiales: arena, baldes, palas, pelota de playa, mesa luz, espaguetis de colores, resbalador, animales acuáticos para pescar, piscina, orbits, túnel de ula ula, sillas playeras, conos y un espacio alusivo al tema central.	

#### **MOMENTO 1.**

Los niños explorarán el escenario educativo, relacionando e identificando los diferentes materiales que encuentren en este.



## **MOMENTO 2.**

Desarrollo de las acciones propuestas:

1. En la piscina de orbits se pretende identificar por medio de los sentidos la textura, el tamaño y la forma.
2. Por medio del arenero se busca que el niño entre en contacto y pierda el temor a engrudarse, en otras palabras, para luego construyan su concepción del mundo.
3. El uso del resbalador fue encaminado hacia la creación de espacio, en el sentido que cuando se lance por el tenga cuidado de no ocupar el espacio de su compañero.
4. Los obstáculos de los túneles de ula ula busca reforzar la habilidad de gatear, pero con límites.
5. Con la ayuda de la mesa de luz se busca el desarrollo óculo-manual por medio de pescar diferentes animales marinos, los cuales se encontraban escondidos debajo de los espaguetis tinturados, para atraparlos lo hacen a través de la estrategia de la pinza.



### MOMENTO 3

En este momento los niños comparten su experiencia y socializan de una manera individual la acción que más les gusta.






### Metodología

- La exploración del medio, mediante el trabajo colaborativo y el juego.

**Criterios de evaluación:** formativa, participativa, demostrativa, trabajo grupal e individual.

### INDICADORES DE OBSERVACIÓN

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA
					
JUEGO	<b>Momento 1</b> Muestra interés por el contexto creado. Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.				
	<b>Momento 2</b> Construye castillos de arena. Atrapa los orbist sin dificultad.				
	<b>Momento 3</b> Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos. Socializa con el compañero la acción que le gusto.				
HABILIDADES CORPORALES	<b>Momento 1</b> Se desplaza con facilidad en el escenario. Muestra seguridad y determinación dentro del escenario.				
	<b>Momento 2</b> Gatea con facilidad. Atrapa usando los dedos como su pinza.				
	<b>Momento 3</b> Muestra seguridad para lanzarse por el resbalador. Es cuidadoso al lanzarse por el resbalador.				
LENGUAJE ORAL	<b>Momento 1</b> Usa expresiones de sorpresa ante el escenario. Hace preguntas de los elementos que observa.				
	<b>Momento 2</b> Cuenta como ejecutar la acción.				

		Nombra los objetos que observa.				
	<b>Momento 3</b>	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.				
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.				

**Realidad observada**

---



---



---



---

<b>INSTRUMENTO NÚMERO 2. OBSERVACIÓN DIRECTA</b>	
Fecha de aplicación: octubre 19 de 2021	Tiempo: 1 horas
Lugar: Academia “Jugando Aprendo en Grande” Ocaña Norte de Santander	
Tema: escenario educativo significativo, “juego, exploro y descubro las figuras geométricas en diferentes contextos”	
Niños observados: Annaliz Páez Niz y Manuel Fernando Trillos Sanguino	Edad: 4 años
Maestros Investigadores: Gloria Yineth Castaño Castaño Yureidy Pardo Montagut Aydali Torres Villalba	
Objetivo: estimular las habilidades corporales, el lenguaje oral y el desarrollo cognitivo en los niños a partir del juego, el arte, la exploración del medio y su interacción social mediante un escenario educativo significativo de figuras geométricas.	
Recursos: Humanos: estudiantes, maestras investigadoras y docente Institucionales: aula de clase. Materiales: Enhebrado con figuras geométricas y el gusano del silencio, figuras geométricas de diferentes tamaños, colores y espesores en foamy según Montessori, pelotas de colores, twister, ula ula con forma de figuras geométricas, encajable en madera grande de figuras geométricas y un espacio alusivo al tema central.	

**MOMENTO 1.**

Los niños explorarán el escenario educativo, relacionando e identificando los diferentes materiales que encuentren en este.

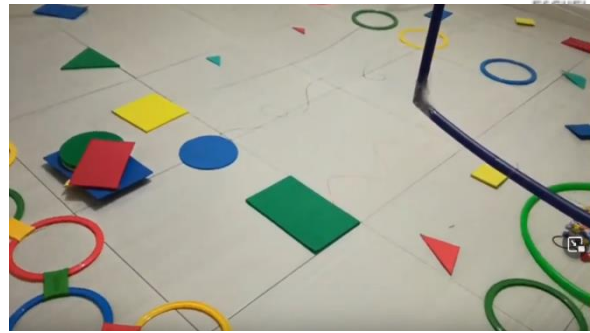


## MOMENTO 2.

Desarrollo de las acciones propuestas:

1. Con el ensartado de figuras geométricas y el gusno del silencio se pretende desarrollar la coordinación óculo-manual, la motricidad óculo-manual, la atención, concentración y manejo de pinza.
2. Por medio del twister se busca que el niño desarrolle habilidades corporales al igual fomente el lenguaje oral.
3. El uso del encajable en madera grande de figuras geométricas fue encaminado hacia la estimulación sensorial, también para desarrollar habilidades corporales y mejorar la confianza en sí mismos y aumentar la autoestima, al igual permite el trabajo cooperativo para fomentar el lenguaje oral.
4. Los diferentes ula ulas con forma de figura geométricas inicia a los niños en las matemáticas y en los diferentes procesos cognitivos.
5. Con la ayuda de las figuras geométricas de diferentes colores, tamaños y espesores busca desarrollar procesos de asociación, conceptos matemáticos, del lenguaje, de conocimiento de colores, de habilidades óculo-manual.





### **MOMENTO 3**

En este momento los niños comparten su experiencia y socializan de una manera individual la acción que más les gusta.






### **Metodología**

- La exploración del medio, mediante el trabajo colaborativo y el juego.

**Criterios de evaluación:** formativa, participativa, demostrativa, trabajo grupal e individual.

## INDICADORES DE OBSERVACIÓN

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA
					
<b>JUEGO</b>	<b>Momento 1</b>	Muestra interés por el contexto creado.			
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.			
	<b>Momento 2</b>	Encaja las figuras geométricas.			
		Ensarta las figuras geométricas en el gusano del silencio.			
	<b>Momento 3</b>	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.			
		Socializa con el compañero la acción que le gusta.			
<b>HABILIDADES CORPORALES</b>	<b>Momento 1</b>	Se desplaza con facilidad en el escenario.			
		Muestra seguridad y determinación dentro del escenario.			
	<b>Momento 2</b>	Sigue la secuencia de las líneas para llevar las figuras geométricas.			
		Ensarta utilizando los dedos de la pinza, manejando coordinación óculo-manual.			
	<b>Momento 3</b>	Muestra seguridad al encajar las figuras geométricas correctamente.			
		Es cuidadoso al lanzar las pelotas en cada figura geométrica.			
<b>LENGUAJE ORAL</b>	<b>Momento 1</b>	Usa expresiones de sorpresa ante el escenario.			
		Hace preguntas de los elementos que observa.			
	<b>Momento 2</b>	Cuenta como ejecutar la acción.			
		Nombra los objetos que observa.			
	<b>Momento 3</b>	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.			
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.			

**Realidad Observada**

---



---



---



---

<b>INSTRUMENTO NÚMERO 3. OBSERVACIÓN DIRECTA</b>	
Fecha de aplicación: octubre 20 de 2021	Tiempo: 1 horas
Lugar: Academia “Jugando Aprendo en Grande” Ocaña Norte de Santander	
Tema: escenario educativo significativo, “juego, construyo, conozco y aprendo los números”	
Niños observados: Ariadna Valentina Santiago Acuña y Yiseth Valentina Arévalo García	Edad: 4 años
Maestros Investigadores: Gloria Yineth Castaño Castaño Yureidy Pardo Montagut Aydali Torres Villalba	
Objetivo: estimular las habilidades corporales, el lenguaje oral y el razonamiento lógico en los niños a partir del juego, el arte, la exploración del medio y su interacción social mediante un escenario educativo significativo lógico.	
Recursos: Humanos: estudiantes, maestras investigadoras y docente Institucionales: aula de clase. Materiales: casa multifuncional de números y figuras geométricas, rompecabezas de los números, paletas de los números, conteo y ubicación del número con las manzanas, encuentra la prenda adecuada, encaja los números, números inflables, tapete de los números y un espacio alusivo al tema central.	

**MOMENTO 1.**

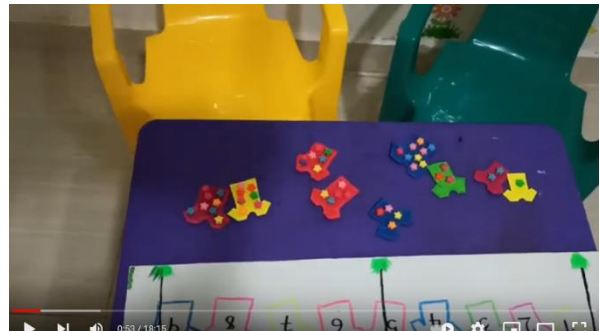
Los niños explorarán el escenario educativo, relacionando e identificando los diferentes materiales que encuentren en este.



## MOMENTO 2.

Desarrollo de las acciones propuestas:

1. Con los rompecabezas de los números se pretende desarrollar la habilidades cognitivas, corporales y aumento del lenguaje oral a partir de la experiencia.
2. Por medio de la casa multifuncional de números y figuras geométricas se busca que el niño desarrolle habilidades motrices, corporales, coordinación óculo-manual, atención y concentración.
3. Encuentra la prendas fue encaminado hacia la asociación, el conteo, reconocimiento de números y resolución de problemas.
4. En ubica el número según la cantidad de manzanas invita al niño a desarrollar habilidades cognitivas y del lenguaje oral.
5. Con la ayuda de las paletas de los números busca desarrollar procesos de areación cantidad y número.
6. El tape de los niños busca que los niños hagan conteo, asociación y secuencia.





### MOMENTO 3

En este momento los niños comparten su experiencia y socializan de una manera individual la acción que más les gusta.






### **Metodología**

- La exploración del medio, mediante el trabajo colaborativo y el juego.

**Criterios de evaluación:** formativa, participativa, demostrativa, trabajo grupal e individual.

## INDICADORES DE OBSERVACIÓN

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA
					
<b>JUEGO</b>	<b>Momento 1</b>	Muestra interés por el contexto creado.			
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.			
	<b>Momento 2</b>	Arma correctamente los rompecabezas de los números.			
		Ensarta los números en la casa multidimensional.			
	<b>Momento 3</b>	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.			
		Socializa con el compañero la acción que le gusta.			
<b>HABILIDADES CORPORALES</b>	<b>Momento 1</b>	Se desplaza con facilidad en el escenario.			
		Muestra seguridad y determinación dentro del escenario.			
	<b>Momento 2</b>	Sigue la secuencia de los números desplazándose sobre el escenario.			
		Cuenta los pompones y utiliza los dedos de la pinza, manejando coordinación óculo-manual, para asociarlo con el número.			
	<b>Momento 3</b>	Muestra seguridad al corresponder el número con la cantidad en el rompecabezas.			
		Es cuidadoso al saltar en el tapete de los números.			
<b>LENGUAJE ORAL</b>	<b>Momento 1</b>	Usa expresiones de sorpresa ante el escenario.			
		Hace preguntas de los elementos que observa.			
	<b>Momento 2</b>	Cuenta como ejecutar la acción.			
		Nombra los objetos que observa.			
	<b>Momento 3</b>	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.			
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.			

**Realidad Observada**

---



---



---

<b>INSTRUMENTO NÚMERO 4. OBSERVACIÓN DIRECTA</b>	
Fecha de aplicación: octubre 21 de 2021	Tiempo: 1 horas
Lugar: Academia “Jugando Aprendo en Grande” Ocaña Norte de Santander	
Tema: escenario educativo significativo, “conozcamos y aprendamos los colores primarios y secundarios en español e inglés”	
Niños observados: Juan Miguel Sanguino Ariza y Julieta Restrepo Vergel.	Edad: 3 años
Maestros Investigadores: Gloria Yineth Castaño Castaño Yureidy Pardo Montagut Aydali Torres Villalba	
Objetivo: estimular las habilidades corporales y el lenguaje oral en español e inglés en los niños a partir del juego, el arte, la exploración del medio y su interacción social mediante un escenario educativo significativo sensorial.	
Recursos: Humanos: estudiantes, maestras investigadoras y docente Institucionales: aula de clase. Materiales: pelotas de colores, canastos de diferentes colores, pelotas brincanas, taza, pelotas de ping pon, pinza, agua, juego lleva a los gusanos a su casita de acuerdo con el color pompones de papel, globos de colores y un espacio alusivo al tema central.	

**MOMENTO 1.**

Los niños explorarán el escenario educativo, relacionando e identificando los diferentes materiales que encuentren en este.



## MOMENTO 2.

Desarrollo de las acciones propuestas:

1. Con el juego de organizar las pelotas de acuerdo al color con la canasta se pretende que los niños hagan razonamiento, tenga resolución de conflictos, desarrollo de habilidades escolares y corporales.
2. Con el juego los gusanos de colores se busca que los niños hagan procesos de asociación, desarrollen el lenguaje oral tanto en español como en inglés, motricidad óculo-manual y manejo de pinza.
3. Por medio del juego de las pelotas floando en el agua se pretende desarrollar habilidades corporales, coordinación óculo-manual, manejo de pinza, atención y concentración.
4. Las pelotas saltarinas fueron encaminadas para desarrollar habilidades corporales, manejo y respeto de espacio.





### MOMENTO 3

En este momento los niños comparten su experiencia y socializan de una manera individual la acción que más les gusto.






### **Metodología**

- La exploración del medio, mediante el trabajo colaborativo y el juego.

**Criterios de evaluación:** formativa, participativa, demostrativa, trabajo grupal e individual.

## INDICADORES DE OBSERVACIÓN

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA	Momento	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA
						
<b>JUEGO</b>	<b>1</b>	Muestra interés por el contexto creado.				
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.				
	<b>2</b>	Inserta la pelota en de acuerdo con el color con la canasta.				
		Llevar el gusano a su casita de acuerdo con el color				
	<b>3</b>	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.				
		Socializa con el compañero la acción que le gusto.				
<b>HABILIDADES CORPORALES</b>	<b>1</b>	Muestra interés por el contexto creado.				
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.				
	<b>2</b>	Inserta la pelota en de acuerdo con el color con la canasta.				
		Llevar el gusano a su casita de acuerdo con el color				
	<b>3</b>	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.				
		Socializa con el compañero la acción que le gusto.				
<b>LENGUAJE ORAL</b>	<b>1</b>	Usa expresiones de sorpresa ante el escenario.				
		Hace preguntas de los elementos que observa.				
	<b>2</b>	Cuenta como ejecutar la acción.				
		Nombra los objetos que observa.				
	<b>3</b>	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.				
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.				

**Realidad Observada**




---

### 8.1. Análisis de la propuesta de creación

#### Análisis del primer escenario: un día soleado en la

playa.

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA	
						
JUEGO	Momento 1	Muestra interés por el contexto creado.	3	0	0	Dentro del escenario los niños exploraron y realizaron su juego tanto individual como grupal, se evidencia que cada uno hace el propio a partir de sus experiencias.
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.	3	0	0	
	Momento 2	Construye castillos de arena.	3	0	0	
		Atrapa los orbis sin dificultad.	3	0	0	
	Momento 3	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.	3	0	0	
		Socializa con el compañero la acción que le gusto.	1	2	0	
HABILIDADES CORPORALES	Momento 1	Se desplaza con facilidad en el escenario.	3	0	0	Es evidente que los niños mostraron seguridad, gusto, interés por explorar y conocer cada una de las acciones del escenario, al igual un manejo adecuado de su cuerpo, uso de la pinza y a su vez cada uno respeto el espacio del otro.
		Muestra seguridad y determinación dentro del escenario.	3	0	0	
	Momento 2	Gatea con facilidad.	3	0	0	
		Atrapa usando los dedos como su pinza.	3	0	0	
	Momento 3	Muestra seguridad para lanzarse por el resbalador.	3	0	0	
		Es cuidadoso al lanzarse por el resbalador.	3	0	0	
LENGUAJE ORAL	Momento 1	Usa expresiones de sorpresa ante el escenario.	3	0	0	Se evidencio que Ana Victoria fue la que más expresó de manera verbal sus gustos y disgustos, a diferencia de María José y Juan José quienes usaron el lenguaje no verbal y solo usaron algunas veces su lenguaje oral.
		Hace preguntas de los elementos que observa.	2	1	0	
	Momento 2	Cuenta como ejecutar la acción.	1	2	0	
		Nombra los objetos que observa.	3	0	0	
	Momento 3	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.	1	2	0	
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.	3	0	0	

Fuentes de los autores

## Análisis de la tabla No. 1. Se registraron los

indicadores de observación del primer escenario llamado “un día soleado en la playa”.

Donde se presentan tres categorías en tres momentos, en la primera categoría llamada “Juego” se observa que los tres niños muestran gran interés por los elementos y el concepto que representa este escenario, atreviéndose a interactuar con las acciones pedagógicas. Durante los diferentes juegos que ellos plantearon como la construcción de castillos de arena, la manipulación de los orbits y de las pastas de colores, se evidenció que los niños realizaban los juegos de manera individual y grupal, donde invitaban a sus compañeros a participar, aunque solo una de las niñas lo hacía de manera recurrente y los otros dos a veces lo hacían.

En la segunda categoría se evaluaron las habilidades corporales, se observó que los tres niños mostraron seguridad, gusto, interés por explorar y conocer cada una de las acciones del escenario, debido a que los tres se desplazaron con facilidad, gatearon, atraparon los orbits y las pastas usando los dedos como su pinza, además evidencio la habilidad que tienen para atravesar el túnel de ula ula y lanzarse por el resbalador, lo que indica un manejo adecuado de su cuerpo, lo que muestra que los niños tiene un buen sentido de propiocepción.

En la tercera categoría se examinó el lenguaje oral, en primera instancia se observó en los tres niños expresiones de asombro y sorpresa al ingresar al escenario y que nombraban los objetos que pertenecía a este. Por otro lado, las dos niñas planteaban preguntas sobre los elementos que tenían a su alrededor con más frecuencia que el niño, pero solo una de ellas

relataba lo que iba haciendo mientras que los otros dos lo hacían solo algunas veces, y lo mismo ocurrió a la hora de conversar sobre sus experiencias durante los juegos.

Adicionalmente, sé los tres mostraron respeto y escucharon atentamente al otro. En general se evidenció que una de las niñas recurrió con más frecuencia al lenguaje oral para expresar sus pensamientos y emociones, en cambio los otros dos recurrieron más al lenguaje no verbal, recurriendo al verbal en ocasiones.

### Análisis del segundo escenario: juego, exploro y

descubro las figuras geométricas en diferentes contextos.

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA	
						
JUEGO	Momento 1	Muestra interés por el contexto creado.	2	0	0	Los dos niños exploraron y se interesaron por el escenario, donde realizaron juegos de manera individual y grupal, haciendo uso de las diferentes acciones pedagógicas que tenían a su alrededor.
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.	2	0	0	
	Momento 2	Encaja las figuras geométricas.	2	0	0	
		Ensarta las figuras geométricas en el gusano del silencio.	1	0	1	
	Momento 3	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.	2	0	0	
		Socializa con el compañero la acción que le gusto.	2	0	0	
HABILIDADES CORPORALES	Momento 1	Se desplaza con facilidad en el escenario.	2	0	0	Los dos se desplazaron por todo el escenario, donde el niño mostró más interés por ejercicios donde involucran la propiocepción, en cambio la niña se interesó más por el insertado de figuras geométricas.
		Muestra seguridad y determinación dentro del escenario.	2	0	0	
	Momento 2	Sigue la secuencia de las líneas para llevar las figuras geométricas.	1	1	0	
		Ensarta utilizando los dedos de la pinza, manejando coordinación óculo-manual.	1	0	1	
	Momento 3	Muestra seguridad al encajar las figuras geométricas correctamente.	2	0	0	
		Es cuidadoso al lanzar las pelotas en cada figura geométrica.	2	0	0	
LENGUAJE ORAL	Momento 1	Usa expresiones de sorpresa ante el escenario.	2	0	0	Ambos expresaron sus ideas y emociones de manera verbal. Donde la niña usaba un tono de voz suave, en cambio el niño era más efusivo.
		Hace preguntas de los elementos que observa.	2	0	0	
	Momento 2	Cuenta como ejecutar la acción.	1	1	0	
		Nombra los objetos que observa.	2	0	0	
	Momento 3	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.	2	0	0	
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.	2	0	0	

Fuentes de los autores

## Análisis de la tabla No. 2. Se registraron los

indicadores de observación del segundo escenario llamado “juego, exploro y descubro las figuras geométricas en diferentes contextos”.

En la primera categoría sobre el juego, los dos niños mostraron interés sobre el concepto que planteaba el escenario interactuando con cada una de las actividades pedagógicas, y desplazándose sobre todo el escenario. Ambos mostraron interés e insertaron adecuadamente las figuras geométricas en el encajable grande de madera, pero solo la niña presentó interés por insertar las figuras geométricas en el gusano del silencio mientras el niño jugaba con las figuras que tenía a su alrededor, donde se evidenció un rol más individual. Pero con los demás juegos socializaron y se invitaron mutuamente a jugar juntos.

En la segunda categoría sobre las habilidades corporales, en ambos niños se observó asombro y expectativa por el escenario, mostrando interés y seguridad por el uso de cada uno de los elementos. Donde la niña mostró más interés por el ensartado de las figuras geométricas en el gusano del silencio que el niño, de hecho, este jamás intentó usarlo, con este juego la niña demostró un buen uso de los dedos como pinza y un buen manejo óculo-manual. El niño prefirió jugar con las figuras colgantes que tenían a su alrededor como si fueran pesas elevándolas sobre su cabeza, mostrando un buen manejo de propiocepción y manejo de la fuerza. Además, la niña siguió las líneas que estaban dibujadas en el suelo para llevar de un lado al otro las figuras geométricas, en cambio el niño lo hizo en algunas ocasiones, él prefería llevarlos directamente. Por otro lado, ambos insertaron las figuras y lanzaron las pelotas de diferentes colores identificando las figuras en el encajable grande de madera.

En la tercera categoría sobre el lenguaje oral, ambos

expresaron sus emociones e ideas utilizando el lenguaje oral, realizaron preguntas sobre los diferentes elementos en el escenario y fueron capaces de nombrar las diferentes figuras geométricas que tenían en el entorno. El niño usaba una voz más fuerte y contundente donde relataba las acciones e inconvenientes que se le iban presentando, mientras que la niña usaba un tono de voz más bajo y solo en algunas ocasiones relataba sus acciones. Durante los diferentes juegos conjuntos interactuaban y hablaban entre ellos, donde se corregían si no recordaban el nombre de una figura o color. Así que, en general ambos hicieron un uso adecuado del lenguaje respetando sus espacios y opiniones.

### Análisis del tercer escenario: juego, construyo,

conozco y aprendo los números.

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA	
						
JUEGO	Momento 1	Muestra interés por el contexto creado.	2	0	0	Ambas exploraron las diferentes actividades pedagógicas dentro del escenario, y a partir de ellos crearon juegos que plantearon algunos de manera individual y otros grupal. Donde recurrieron a sus presaberes.
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.	2	0	0	
	Momento 2	Arma correctamente los rompecabezas de los números.	1	1	0	
		Ensarta los números en la casa multidimensional.	1	0	1	
	Momento 3	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.	2	0	0	
		Socializa con el compañero la acción que le gusto.	2	0	0	
HABILIDADES CORPORALES	Momento 1	Se desplaza con facilidad en el escenario.	2	0	0	Las dos niñas mostraron habilidad motriz, un buen uso de los dedos como pinzas, y se evidencio la seguridad que tenían al relacionar la cantidad con el número.
		Muestra seguridad y determinación dentro del escenario.	2	0	0	
	Momento 2	Sigue la secuencia de los números desplazándose sobre el escenario.	2	0	0	
		Cuenta los pompones y utiliza los dedos de la pinza, manejando coordinación óculo-manual, para asociarlo con el número.	2	0	0	
	Momento 3	Muestra seguridad al corresponder el número con la cantidad en el rompecabezas.	2	0	0	
		Es cuidadoso al saltar en el tapete de los números.	2	0	0	
LENGUAJE ORAL	Momento 1	Usa expresiones de sorpresa ante el escenario.	2	0	0	Las dos hicieron uso del lenguaje oral para expresarse, al inicio un poco tímidas, pero a medida que tomaban confianza lo hicieron con más seguridad. Además, se involucraron y se ayudaron mutuamente en los diferentes juegos.
		Hace preguntas de los elementos que observa.	2	0	0	
	Momento 2	Cuenta como ejecutar la acción.	1	1	0	
		Nombra los objetos que observa.	2	0	0	
	Momento 3	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.	2	0	0	
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.	2	0	0	

Fuentes de los autores

### Análisis de la tabla No. 3. Se registraron los

indicadores de observación del tercer escenario llamado “juego, construyo, conozco y aprendo los números”.

En la primera categoría relacionada con el juego, las niñas mostraron interés por la decoración y las diferentes actividades pedagógicas planteadas alrededor de los números, donde una de ellas se interesó más por el rompecabezas y la otra por la casa multifuncional donde encajaba los números, mostrando así sus diferentes intereses y habilidades para resolver problemas. Además, en los diferentes juegos asociaron la cantidad con el número, ayudándose entre ellas y también invitándose a desarrollar una actividad nueva.

En la segunda categoría sobre las habilidades corporales, las dos niñas se movieron al principio con timidez sobre el espacio, pero con el tiempo interactuarán con el escenario y su decoración, reconociendo los diferentes números y saltando sobre el tapete. Durante la actividad de asociar el número con la cantidad de pompones ambas usaron correctamente sus dedos como pinzas lo cual les permite desarrollar motricidad óculo-manual. Además, en los diferentes juegos asociaron la cantidad con el número, por ejemplo, determinaron la prenda que le correspondía a cada cantidad de estrellas y unieron el rompecabezas con la cantidad y el número.

En la tercera categoría sobre el lenguaje oral, las niñas mostraron interés y en sus caras se observó sorpresa e interés por el escenario, hicieron preguntas acerca de las actividades planteadas, una de ellas relataba con más frecuencia las actividades que realizaba. Es importante resaltar la colaboración y el respeto que se dio entre ambas porque se ayudaban a encontrar el número que se relacionaba con el número que tenía o se recordaban cuál era el nombre de cada número, además trabajaron colectivamente en

algunos de los juegos planteados. Por último, cuando las dos contaban en voz alta la otra no se perdía en su cuenta, lo que demuestra su habilidad de concentración. En general las dos niñas hicieron un uso adecuado del lenguaje oral para comunicarse y expresarse entre ellas y para identificar los números y los diferentes materiales que tenían en su entorno.

### Análisis del cuarto escenario: conozcamos y

aprendamos los colores primarios y secundarios en español e inglés.

SIEMPRE		A VECES		NUNCA	
---------	---	---------	---	-------	---

CATEGORIA		ASPECTOS A OBSERVAR	FRECUENCIA			REALIDAD OBSERVADA
						
JUEGO	Momento 1	Muestra interés por el contexto creado.	2	0	0	Los dos niños exploraron y se interesaron por el escenario. Donde cada juego individual lo realizaron a su propio ritmo, además incluyeron momentos de juego colectivo.
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.	2	0	0	
	Momento 2	Inserta la pelota en de acuerdo con el color con la canasta.	2	0	0	
		Llevar el gusano a su casita de acuerdo con el color	2	0	0	
	Momento 3	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.	2	0	0	
		Socializa con el compañero la acción que le gusto.	2	0	0	
HABILIDADES CORPORALES	Momento 1	Muestra interés por el contexto creado.	2	0	0	Ambos se desplazaron por todo el escenario, saltando de un lado al otro, haciendo uso del equilibrio. Además, ambos realizaron un uso adecuado de las pinzas.
		Toma iniciativa para acercarse a los elementos presentados.	2	0	0	
	Momento 2	Inserta la pelota en de acuerdo con el color con la canasta.	2	0	0	
		Llevar el gusano a su casita de acuerdo con el color	2	0	0	
	Momento 3	Se inclina por una acción determinada e invita a su compañero a que jueguen juntos.	2	0	0	
		Socializa con el compañero la acción que le gusto.	2	0	0	
LENGUAJE ORAL	Momento 1	Usa expresiones de sorpresa ante el escenario.	2	0	0	En este escenario los niños no contaron a detalle las actividades que iban realizando, pero se celebraban entre ellos cuando cumplían con una de las actividades, involucraron al otro y lo ayudaban si era necesario de manera respetuosa.
		Hace preguntas de los elementos que observa.	2	0	0	
	Momento 2	Cuenta como ejecutar la acción.	0	2	0	
		Nombra los objetos que observa.	2	0	0	
	Momento 3	Mantiene una conversación con compañeros sobre la acción preferida.	2	0	0	
		Escucha con atención y es respetuoso en el desarrollo de las acciones.	2	0	0	

Fuentes de los autores

#### Análisis de la tabla No. 4. Se registraron los

indicadores de observación del cuarto escenario llamado “conozcamos y aprendamos los colores primarios y secundarios en español e inglés”.

En la categoría sobre el juego, los dos niños mostraron interés sobre las diferentes actividades que observaron cuando entraron al escenario, observado detenidamente cada una de ellas. Ambos insertaron las pelotas desacuerdo al color de la canasta y llevaron el gusano a su casita. Por otra parte, al principio el niño se muestra un poco egoísta sin querer compartir las pelotas con la niña, pero al observar que entre los dos pueden insertar todas las pelotas en las canastas decide compartir y ayudarlas.

En la categoría sobre las habilidades corporales, los dos mostraron interés por desplazarse sobre el escenario, usaron las pelotas saltarinas demostrando así su equilibrio y su buen entendimiento de su cuerpo. Además, ambos hicieron un buen uso de las pinzas para sacar las pelotas de ping-pong del agua favoreciendo la motricidad óculo-manual, la cual también usaron para llevar el gusano a su casita cuando utilizaban sus dedos como pinzas.

En la tercera categoría sobre el lenguaje oral, al entrar al escenario los niños se pregunta por los objetos que están en su entorno y muestran asombro por los juegos y nombras los colores que tienen a su alrededor. Algo que hicieron pocas veces fue contar como desarrollaban las actividades, sin embargo, el niño celebra y aplaudía cuando su compañera o él finalizaban con éxito una de las actividades. Entre ellos se comunicaban y ayudaban en los diferentes juegos, donde incluso desde el respeto la niña corrige al niño al insertar una pelota en la canasta. Adicionalmente, ambos identificaban los colores que

estaban a su alrededor en español, pero solo el niño reconocía algunos colores en inglés y se los enseñaba a la niña.

Estos escenarios manejan un instrumento parecido porque dentro de cada uno se trabajó con diferentes niños, por lo tanto, se necesitaba observar si la propuesta de escenarios y acciones, favorecían el desarrollo de habilidades corporales y el lenguaje oral a partir del juego en un grupo heterogéneo de niños de 3 a 4 años.

Durante el desarrollo de los distintos escenarios se observaron diferentes comportamientos en los niños, como por ejemplo cuando los niños en algunos momentos no compartían sus juegos, por lo cual se evidencia que los niños al hacer parte de la etapa preoperacional de la teoría cognitiva de Piaget donde él expone que los niños son egocéntricos porque todo gira solo en su alrededor. Al igual fue evidente el interés de los niños por las acciones que involucran la educación sensorial trabajada en cada uno de los escenarios, dado que estos son muy importantes como lo sustenta María Montessori porque estos permiten que los niños exploren, investiguen, indaguen, conozcan y comprendan el mundo que los rodea.

También se analizó que los niños hicieron un trabajo colaborativo entre ellos y así lograron afianzar los aprendizajes por medio de la socialización, demostrando que la teoría del aprendizaje social propuesta por Vygotsky es indispensable porque partir de espacios sociales los niños logran desarrollar el lenguaje y por medio de este comunicarse con el otro.

Para finalizar se evidenció que los escenarios educativos son revolucionarios frente los procesos educativos de la primera infancia, porque posibilitan nuevas formas de general procesos de aprendizaje, también los niños y las niñas se convierten en participes de la

experiencia educativa, a su vez se hace un ejercicio

basado en los intereses, necesidades, gustos de ellas y ellos, como también se

logra integrar el desarrollo emocional, social, afectivo, corporal, cognitivo y lenguaje oral

desde una puesta integral.

## 9. Conclusiones

Al analizar los diferentes estudios y teorías se evidenció que el juego es una actividad que enriquece los procesos de aprendizaje, dado que éste genera un placer por aprender de manera significativa, fomentando en los niños intereses y necesidades tanto individuales como colectivas. Dentro de la práctica pedagógica se observó que los escenarios educativos son los espacios ideales para favorecer los procesos de aprendizajes, lo que los hace indispensables en la primera infancia, porque permite que el niño aprenda desde la gamificación, lo que genera que se activen las tres redes neuronales como lo son la de reconocimiento, la estratégica y la afectiva, es decir, que en la primera red se trabaja el ¿qué?, en la segunda red el ¿cómo? Y en la tercera red el ¿por qué?

Dentro de estos espacios se evidenció que los niños fomentaron aprendizajes a partir de lo social, en cada uno de los escenarios los niños se enseñaban, se corregían e invitaban al otro para participar en su propio juego, logrando que cada uno fuera agente activo dentro de la experiencia significativa, fomentando en ellos el desarrollo emocional, social, afectivo, corporal, cognitivo y del lenguaje oral desde la integralidad.

Con todo lo anterior se puede reflexionar que dentro del quehacer docente se debe planear con una mirada desde un saber experiencial a partir de acciones que conformen escenarios educativos por medio de un conjunto entre la práctica y la teórica que posibilite aprendizajes por medio de contextos. También el docente debe crear estos espacios partiendo de un diseño universal que respete los diferentes estilos y ritmos de aprendizajes para lograr que los niños adquieran conocimientos mediante su propia experiencia.

Es fundamental que el docente articule el conocimiento pedagógico con la práctica y con estas brindar posibilidades de explicar, intervenir y enseñar, las cuales son

indispensables entre las habilidades que el docente debe

poseer dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Al aplicar este tipo de metodologías innovadoras como los son los escenarios el docente propicia ambientes para que cada uno de los niños aprenda y actúe, dado que durante la vida cada individuo debe enfrentar varias situaciones en las cuales necesita aprender y actuar, ratificando que para todo se necesita del conocimiento en los diferentes contextos en el que se desenvuelve la vida práctica.


Por último, se les recomienda a los docentes de la primera infancia, implementar en su quehacer docente los escenarios educativos, dado que estos como lo expone Montessori permiten que los niños sean libres, autónomos, independientes, tengan la capacidad para elegir, como también tengan el desarrollo de la voluntad y autoestimas necesarios para la vida.

## Referencias

- Bruner, J. (1994). *“El habla del niño. Cognición y desarrollo humano”*. Madrid: Paidós.
- Fairstein, G. y Carretero, M. (2002). *La teoría de Jean Piaget y la educación. Mediosiglo de debates y aplicaciones. EN J. Trilla (Coord.)*. Barcelona: Graó.
- Gonzalez, C. O. (s.f.). *El trabajo docente, enfoque innovadores para el diseño de un curso 1997*.
- Herrera M., G. C. (2008). ¿Cómo detectar las dificultades del lenguaje en el nivel inicial? . *Congreso Internal "Repensar la Niñez en el siglo XXI"*, 9-15.
- Iglesias, F. L. (1996a). *La organización de los espacios en la Educación Infantil*. Madrid: Narcea.
- Ministerio de Educación Nacional. (2015). *Bases curriculares para la Educación Inicial. Documento de Trabajo*. Bogotá, Colombia: MEN.
- Monfort, M. & Juarez, A. (2002). *El niño que habla*. Madrid: Cepe.
- Ortiz, C. (2002). *Expresión corporal una propuesta didáctica para el profesorado de educación física*. Grupo Editorial Universitario.
- Otálora, Y. (2007). *"Espacios educativos significativos para la educación en la infancia"*. Cali.
- Stokoe, P. (1990). *Expresión corporal: Arte, salud y educación*. Buenos Aires: Editorial Humanitas.
- Villasmil, P. (2001). El discurso artístico en niñas y niños de segunda etapa de Educación Básica. *EDUCERE, Revista Venezolana de Educación*, 292-301.

Enlace del video de los cuatro escenarios educativos significativos  
[https://youtu.be/1dtSIJn5x\\_o](https://youtu.be/1dtSIJn5x_o)

*Academia "Jugando Aprendo en Grande"*



**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Jenny Huérfano  
con cédula de ciudadanía No. 53092572 de Bogotá  
acepto que mi hijo María Jose Lobo Huérfano  
sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "**el juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años**", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 4 de Octubre de 2021

Firma.

Jenny. H

**Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander**

Academia "Jugando Aprendo en Grande"



**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Jenny Huerfano con cédula de ciudadanía No. 53047577 de Bogotá acepto que mi hijo Juan José Lobo Huérfano sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 4 de Octubre de 2021

Firma.

Jenny. H

**Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander**

Academia "Jugando Aprendo en Grande"



**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Karen Dayana Castellón con cédula de ciudadanía No. 1091667952 de Ocaña acepto que mi hijo Anna Victoria Carcedo Castellón.

sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 4 de octubre del 2021

Firma.

Karen Dayana Castellón

**Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander**

Academia "Jugando Aprendo en Grande"

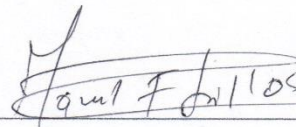


**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Manuel Fernando Trillos Q con cédula de ciudadanía No. 1'091.662.571 de Ocaña acepto que mi hijo Manuel Fernando Trillos Sanguino sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el **juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años**", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 19 de Octubre de 2021

Firma.

  
\_\_\_\_\_

**Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander**

Academia "Jugando Aprendo en Grande"



**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Hever A. Paez Q con cédula de ciudadanía No. 88277268 de Ocaña acepto que mi hijo Amalir Paez Niz sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el **juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años**", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 19 de octubre del 2021.

Firma.



Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander

Academia "Jugando Aprendo en Grande"

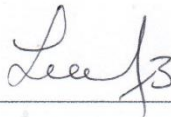


**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo LORENA TATIANA ACUÑA ISARRELA con cédula de ciudadanía No. 1091656510 de OCAÑA acepto que mi hijo ARLADNA VALENTINA SANTIAGO ACUÑA sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el **juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años**", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 20 OCTUBRE 2021

Firma.



Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander

Academia "Jugando Aprendo en Grande"

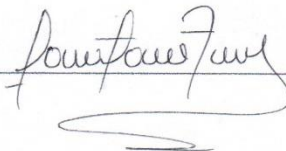


**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Johana García Pineda con cédula de ciudadanía No. 1.091.659.191. de Ocaña acepto que mi hijo Yiseth Valentinna Arevalo García sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 20 de octubre de 2021.

Firma.



Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander

Academia "Jugando Aprendo en Grande"



**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Karen Lorena Vergel con cédula de ciudadanía No. 1091661491 de Ocaña acepto que mi hijo Julieta Restrepo Vergel

sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 21 de Octubre del 2021

Firma.

Karen L. Vergel Vega

**Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander**

Academia "Jugando Aprendo en Grande"



**AUTORIZACIÓN PARA GRABAR A MENOR DE EDAD**

Autorización para realizar un video grabado para la Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano, por medio de la presente yo Yellizeth Ariza M con cédula de ciudadanía No. 1.120.744.905 de Fonseca acepto que mi hijo Juan Miguel Sanguino Ariza sea grabado en uno de los escenarios del proyecto de investigación que lleva como título "el juego como estrategia para estimular el desarrollo de las habilidades corporales y el lenguaje oral en los niños de 3 a 4 años", además doy mi autorización para que esta sea publicada en internet, con fine educativos.

Fecha: 19-Oct-2021

Firma.

Yellizeth Ariza Mendoza

Carrera 29ª No. 10-82 Piso 1 barrio Villas de Antón  
Celular. 317 673 4125  
Ocaña Norte de Santander