



**FACULTAD DE SOCIEDAD, CULTURA Y CREATIVIDAD
ESCUELA DE EDUCACIÓN E INNOVACIÓN**

LICENCIATURA EN EN EDUCACIÓN PARA LA PRIMERA INFANCIA

**LA INFLUENCIA DEL JUEGO EN EL DESARROLLO DE LAS
HABILIDADES DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS DE PRIMERA INFANCIA
DEL COLEGIO FRANCISCO ANTONIO ZEA DE USME DE LA CIUDAD
DE BOGOTÁ**

TIPO DE TRABAJO PROYECTO DE GRADO

AUTORES

BACCA SALLA JERARDYN CODIGO: 1921022604

BOCANEGRA SANDRA PATRICIA CODIGO: 1821026858

BOLAÑOS RAMOS MONICA ESTHER CODIGO: 1821980199

ASESORA

WENDY DANYANNY PRIETO LADINO

CIUDAD BOGOTA

AÑO 2021

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO	4
2.1. ASPECTO FÍSICO	4
2.2. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL PEI.....	6
2.3. PERFIL DEL DOCENTE	6
3. PROPUESTA DE PRIORIZACIÓN DE NECESIDADES ENCONTRADAS EN EL CONTEXTO ESCOLAR.....	7
4. ANTECEDENTES.....	7
4.1. JUEGO.....	7
3.2 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	17
4. PROPUESTA DE MEJORAMIENTO.....	27
4.1. OBJETIVOS.....	30
4.1.1. OBJETIVOS GENERALES	30
4.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	30
4.2. METODOLOGÍA ARGUMENTACIÓN CONCEPTUAL.....	31
4.3. DISEÑO DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	31
4.4. EVALUACION	34
4.4.1. INSTRUMENTOS DE LA EVALUACION.....	34
4.4.3. EVALUACIÓN DE LA APUESTA PEDAGÓGICA	35
5. RESULTADOS DE IMPLEMENTACION DEL PLAN DE MEJORAMIENTO	36
6. DISCUSIÓN Y REFLEXIONES	38
7. REFERENCIAS.....	42

1. INTRODUCCIÓN

Es indudable que el juego siempre seguirá siendo una actividad y expresiones gratificantes que experimenta la persona en sus primeros años. Desde el mismo nacimiento y hasta el día de nuestra muerte nos enfrentamos a un mundo lleno de innumerables experiencias, percepciones y sensaciones que nos cautivan e inducen a querer conocer, experimentar y sobretodo indagar para encontrar el conocimiento, de esta manera aprenderemos de la misma vida. Ahora bien, sabemos que el hombre juega, como se observa en la vida cotidiana y tal como lo ha demostrado la ciencia, el juego no es una actividad o expresión única del hombre, ya que también las especies animales son capaces de experimentar el juego, tal como lo afirman Mariana Campos et al (2006): “El juego no es exclusivo de los seres humanos pues es una actividad que posee rasgos, actitudes y gestos que están presentes en las prácticas de todos los organismos del reino animal. (Triana Garcia & Cortés Otorola, 2015).

Pero, ¿qué lo hace significativo en el caso de los humanos? Precisamente su trascendencia en y para la vida: el juego no solo es alegría, diversión, ocio, sino que también es una estrategia vital que puede utilizarse en la educación con el objeto de llevar a los educandos en el mundo del conocimiento.

El juego es una estrategia que dinamiza el aprendizaje, facilita la toma de decisiones asertivas y promueve el trabajo en equipo, además llama poderosamente la atención de los alumnos, desarrolla la creatividad, estimula la comunicación y contribuye a mejorar el bienestar y calidad de vida de las personas desde sus primeros años.

Por ende, a través de esta propuesta se pretende implementar el juego como una herramienta que sirva de ayuda a los docentes de la institución Francisco Antonio Zea de Usme de Bogotá y así puedan favorecer los procesos de aprendizaje de sus estudiantes, en este caso de los niños y niñas del grado transición. Por lo tanto, es necesario adecuar los espacios,

las actividades a desarrollar para que el educando se sienta motivado y desarrolle potencial cognitivo para superar el juego. (Baretta, 2006)

Con esta investigación se busca resaltar la importancia del juego dentro de la educación inicial, por ende en niños entre los 5 a 6 años, destacando la vital importancia del juego en el desarrollo infantil, porque por medio de éste se estimula la capacidad de aprendizaje del niño, desarrollando habilidades y destrezas, otorgando un espacio para que cada uno pueda ser libre de expresar su creatividad y demostrar su curiosidad a través del juego.

2. CARACTERIZACIÓN DEL CONTEXTO

2.1. ASPECTO FÍSICO

La población de Usme, el clima es frío fundado en 1650 como San Pedro Usme, su nombre proviene de una indígena muisca llamada Usminia, la cual está ligada sentimentalmente a los caciques de la época antigua bocata. (Porras, 2021)

Bogotá en el año 1911 se convirtió en el municipio con el nombre de Usme en la cabecera municipal del territorio en mención se encuentra el colegio Francisco Antonio sea de Usme único colegio en el pueblo, distrital, mixto en donde se atiende 2500 niños en las dos jornadas, mañana y tarde. El colegio cuenta con cuatro sedes. La sede a bachillerato, la sede b es primaria la sede c es educación media y la sede d es primera infancia, la mayoría de sus estudiantes vienen de las veredas que se encuentran en la localidad, la Unión, Arrayanes, y el Hato y de los barrios cercanos como, como el Oasis, Santa Librada y Monte Blanco. (Bogotá, 2010)

En cuanto a la Institución educativa es distrital, del sector oficial, cuenta con servicio de ruta escolar para los niños y niñas que viven a más de tres kilómetros del colegio, así como el

servicio de comedor y también con el servicio de refrigerios. Los niños y niñas que hacen parte de la IED están en las edades 3 y 18 años, sus familias que trabajan en la agricultura, ganadería, guardas de seguridad, vendedores informales, restaurantes, fábricas y comerciantes, los estudiantes son personas que provienen de familias, nucleares, donde se refleja el acompañamiento de los padres por ayudar a sus hijos a que vayan al colegio, un ejemplo claro de ello que muchas veces tienen que caminar largos trayectos para llegar al colegio, también se encuentran familias ensambladas de madres y padres que deben sacar sus hijos solos adelante, o son niños criados por sus abuelos.

La presente investigación se desarrolla en la sede D, donde está el ciclo de primaria infancia la cual queda ubicada en el centro del pueblo. Al lado izquierdo encontramos el Banco Agrario, al lado derecho la Alcaldía de Usme, al lado norte encontramos la iglesia de San Pedro de Usme, al lado sur la Avenida Principal. Cuenta con buena infraestructura, ya que tiene espacios de aprendizajes en buen estado, con 1000 metros cuadrados, aulas prefabricadas móviles, salones con ventadas grandes, espacios amplios están pintados de colores pasteles, amarillo y gris, amplias zonas verdes, cuentan con una huerta escolar, 2 parques infantiles, 1 cancha de fútbol, 4 baterías de baño mixto, un cuarto de refrigerios, y personal capacitado para atender a 300 niños y niñas de primera infancia divididos en tres grupos, pre- jardín 3 años, jardín de 4 años y transición de 5 años cuenta con 30 docentes entre las dos jornadas entre ellos, docente de arte, danzas, psicólogas, auxiliares pedagógicas, coordinadores, 6 auxiliares de servicios generales, 17 aulas de clase las cuales 11 son salones divididos en Pre-jardín 3, Jardín 4 y Transición 4 en cada salón de clase cuentan con sillas y mesas acordes a su estatura y edad del niño y la niña, cada salón cuenta con 15 niños y niñas máximo 25, entre ellas también cuentan con salón de deportes, salón de sistema, lúdica, biblioteca, salón de cuento, salón de talleres de padres, orientación, sala de profesores, coordinación, siendo el

Colegio Francisco Antonio Zea de Usme, el único que presta el servicio de educación en el pueblo.

2.2. PROYECTO EDUCATIVO INSTITUCIONAL PEI

Según lo estipulado, la Institución Educativa IE, en el PEI desarrolla el enfoque pedagógico, como lo estipula en su artículo 15, además se apoya en los planteamientos expuestos el constructivismo, dado que enseñanza a través de proyectos de aula, y maneja las inteligencias múltiples de Howard Gardner, el aprendizajes significativos, ético y creativo para un futuro feliz y productivo, propicia la construcción del proyecto de vida y genera alternativas de emprendimiento con trascendencia social. (Zea, 2020)

El Colegio Francisco Antonio Zea de Usme promueve la formación integral de los estudiantes orientando procesos comunicativos, éticos y con vivenciales con el enfoque de aprendizaje significativo que propicia la construcción del proyecto de vida y genera alternativas de emprendimiento con trascendencia social.

2.3. PERFIL DEL DOCENTE

El Docente de la Institución se caracteriza por su sentido de pertenencia e identidad con la institución, los principios que la rigen y con su proyecto educativo institucional, asume su papel de mediador y conciliador en la solución de conflictos mostrando nuevos cambios para la construcción de una sana convivencia, además demuestra compromiso con el quehacer pedagógico a nivel personal e institucional, preocupándose por su actualización profesional, para poder innovar los procesos educativos y responder a las exigencias del momento.

De acuerdo a las observaciones y practicas realizadas en el Colegio Francisco Antonio Zea de Usme Sede D, se observó que dentro de la Institución, específicamente, en el aula 4 del colegio, la cual se compone de 12 niños y 7 niñas para un total de 19 estudiantes, que oscilan

en edades de 5 años de edad, se visualizó una problemática que afecta a al desarrollo integral de la niñez la cual se refiere a la poca implementación del juego durante la jornada escolar.

Se observa que no realizan actividades lúdicas y juegos dirigidos para los niños y niñas de transición por la falta de materiales y recursos didácticos para las docentes y estudiantes, sumando el poco interés de algunos docentes para vincular métodos innovadores que cultiven la imaginación y creatividad de los niños y niña en el marco de las acciones escolares de la jornada educativa.

3. PROPUESTA DE PRIORIZACIÓN DE NECESIDADES ENCONTRADAS EN EL CONTEXTO ESCOLAR

4. ANTECEDENTES

Partiendo de las acciones desarrolladas en el marco de la practica pedagógica, el presente trabajo de investigación retoma los elementos como el juego, para promover una apuesta educativa transformadora contemplando el juego como en un derecho universal, en el contexto del Colegio Francisco Antonio Zea de Usme de la Ciudad de Bogotá.

4.1. JUEGO

El presente trabajo, proyecta analizar la importancia que se le otorga al juego como derecho dentro del escenario escolar como elemento educativo para la formación y aprendizaje de los niños y niñas en el ciclo inicial de transición. Por lo anterior se hizo una revisión teórica sobre el concepto de juego en educación infantil y la importancia que tiene dentro y fuera del aula, durante los primeros años de vida.

El juego se convierte en una acción crucial, dado que contribuye al pensamiento, al desarrollo del lenguaje y habilidades sociales, ya que posibilitan el aprendizaje significativo y la

construcción de nuevos saberes y conocimientos en los niños y niñas. Durante la primera infancia el juego provoca e invita a descubrir y explorar la realidad de los contextos donde están presente los niños y niñas, generando así el impulso por aprender. (Herrera, 2014)

Se puede decir que, el aprendizaje es un proceso de para construir conocimientos, habilidades actitudes y valores, a través del juego se optimiza el desarrollo del cerebro, promoviendo la autonomía, para la conquista de nuevos mundos.

Es por ello, que la docente de primera infancia se debe motivar a los niños y niñas para que través del juego conquisten la independencia de sus acciones y logren hacer las, logrando así un aprendizaje más significativo, ya que son ellos y ellas los autores de su propio aprendizaje. A través del juego los niños y niñas desarrollan sus habilidades motrices, corporales, cognitivas y afectivas, también les ayuda a expresan sus emociones como enojo, tristeza, empatía por sus compañeros.

La teoría de Lázarus (1833) aborda el descanso de la distensión o de la recuperación, enseñar a los niños y niñas a relajarse, a través del juego ayuda a desarrollar su inteligencia emocional aprendiendo hábitos para una vida saludable de esta forma desarrollan su verdadero potencial rendimiento físico e intelectual. Esta teoría señala que el juego aparece como una actividad compensadora del esfuerzo, del agotamiento que genera en el niño y la niña sirve para descansar y recuperar energías que han gastado a través de actividades serias, las cuales conllevan esfuerzo y un alto nivel de concentración al contrario que estas actividades, para el cuándo gastamos energía a través del juego lo que estamos haciendo es liberar tensiones y escapar de la vida rutinaria. (Montero, 2009)

Para Lázarus el juego como recreo consistía en recrearse el formarse de nuevo si esto fuera así el juego sería una reparación, una restitución o regeneración de las fuerzas físicas o mentales fatigadas por el trabajo. Pero esto no es del todo verdadero. El hombre busca el

porqué de la actividad lúdica. El hombre aplica al juego cierta clase de actividad y las fuerzas gastadas en otras formas pueden descansar y repararse. En el niño este hecho varía, ya que el juego parece ser continuo el juego como excedente de energía. (Montero, 2009)

Platón menciona en sus diálogos de que en los niños no deben mantenerse en reposo, por lo que le es placentero saltar, gritar, danzar, y jugar unos con otros, el juego se entiende por lo tanto como una forma de liberación de la energía excedente. Uno de los máximos exponentes de esta visión fue Herbert Spencer en el siglo XIX en el año 1855

Spencer (1855) Schiller y Spencer (sucesor de Schiller) estos dos autores basaron sus teorías en la idea de que el hombre juega para agotar la energía diaria que le sobra una vez ha llevado todas sus necesidades naturales básicas, ya que el individuo acumula grandes cantidades de energía las cuales estaban anteriormente dedicadas a la supervivencia, estas grandes cantidades de energía sobrantes deben ser liberadas en actividades sin una finalidad inmediata para evitar tensiones al organismo siendo el juego, junto con las actividades artísticas, y estéticas una de las herramientas que tiene el cuerpo humano para restablecer el equilibrio interno.

La teoría de Spencer en el año 1855 se apoya en la idea de que la infancia y niñez son dos etapas del desarrollo en las que el niño y niña no tiene que realizar ningún trabajo para poder sobrevivir, ya que las necesidades básicas o deberes, son comúnmente realizados por los padres o adultos cuidadores, por esto ellos acumularían una mayor cantidad de energía, haciendo que la capacidad para jugar sea mayor que en otra etapa de la vida, Spencer sostiene en el año 1855 que el juego es un medio para liberar el exceso de energía infantil que no ha sido utilizada en la realización de tareas necesarias para la supervivencia mediante el movimiento y en actividades más didácticas ocupando en estas actividades los grandes espacios de tiempo que le quedan libres. (Lopez, 2018)

Para Spencer, en el año 1855 el proceso pedagógico debe imitar el transcurso de la evolución social, de modo que la mente del niño pasara de forma “natural” por las diferentes etapas de evolución de las sociedades humanas Aunque la teoría tiene fundamento, no se cumple siempre, puesto que el juego sirve no sólo para liberar el excedente de energía, sino también recuperarse, descansar y liberarse de las tensiones psíquicas vividas en la vida diaria y el placer que produce se refleja en cuerpo y mente con beneficios terapéuticos la actividad física coordinada resulta beneficiosa para un proceso de desarrollo. Después de haber consumido gran parte de nuestras energías, en actividades serias y útiles. Es decir, el juego tiene también un efecto recuperatorio y catártico. (Lopez, 2018)

Stanley Hall, pedagogo y psicólogo estadounidense, señaló que el niño tiene etapas infancia. Comprende los 4 primeros años de vida el niño gatea y esto representa para Stanley la etapa animal de los humanos cuando camina en cuatro patas. Entre los 4 y 8 años el niño juega a las escondidas usa armas de juguete crea chozas cuevas imitando al hombre de las cavernas. Por ejemplo, los niños en edad escolar disfrutan jugando al escondite, lo cual podría reflejar la actividad que miembros primitivos de la especie humana realizaban habitualmente al tener que ocultarse para escapar a la agresión de quienes podían atacarlo para arrebatarse sus pieles o armas. (Lopez, 2018)

Para este autor el juego, es una característica del comportamiento ontogenético que recoge el funcionamiento de la evolución filogenética de la especie, humana. (Stanley Hall, 1904) El juego, desde este planteamiento, reproduce las formas de vida de las razas humanas más primitivas. Para este autor, “existe un orden evolutivo en el desarrollo de los juegos que tendría su paralelismo en los grandes periodos de la evolución de la cultura” (Fuentes, Gomez Zermeño, & García Vásquez, 2014).

El juego es para el niño un instrumento mediante el cual logra dominar ciertos acontecimientos que en su día fueron angustiosos para él. Para Freud 1906, a través del juego

el niño consigue dominar los acontecimientos, pasando de una actitud pasiva a intentar controlar la realidad. (Winnicott 1956, pag.8) ofrece una explicación distinta: “el juego es un área intermedia entre la pura subjetividad y la experiencia de relación con el otro. Es lo que denomina como un “objeto transaccional”, algo interno y externo a la vez y que, además de constituir un proceso fundamental de encuentro con la realidad en la niñez, ha de jugar un papel muy importante en la edad adulta. (Fuentes, Gomez Zermeño, & García Vásquez, 2014).

Freud en 1906 considera que el juego es un proceso fundamental para el desarrollo de las personas su práctica fomenta la adquisición de valores actitudes y normas necesarias para una adecuada convivencia ya que todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos a través del juego con nuestro ámbito familiar, social y cultural el juego se puede definir como una actividad placentera y libre y espontánea que se realiza con el fin de disfrutar y ayuda al niño a conocerse a sí mismo a relacionarse con los demás y conocer al mundo que lo rodea. (Fuentes, Gomez Zermeño, & García Vásquez, 2014).

Través del juego se crea la personalidad del niño, la teoría del juego elaborada por Claparède en 1932 recoge ciertos aspectos de la importante función que los juegos desempeñan en el desarrollo psicomotor, intelectual, social, y afectivo emocional del niño. Según este autor, cuya interpretación de los juegos infantiles es conocida como “Teoría de la derivación por ficción”, en 1905 a través del juego alcanza sus intereses facilitando su desarrollo personal en un mundo de ficción no pudiendo el niño desplegar su personalidad, siguiendo la línea de su mayor interés, o por causa de su poco desarrollo, o porque las circunstancias se opongan a la manifestación de sus actividades serias y reales, deriva por ficción a través del “figurarse” donde la imaginación sustituye a la realidad; la “derivación por ficción” se asemeja en cierto modo a la “conducta mágica” de modernos autores de la corriente existencialista.

Es una especie de sortilegio, y no sólo los niños, sino también los adultos se refugian en un mundo ficticio, no-real, virtual, posible, imaginario, que sustituye al mundo real. (Claparède 1906, pag.8) “sostiene que el juego persigue fines ficticios, los cuales vienen a satisfacer a las tendencias profundas cuando las circunstancias naturales dificultan las aspiraciones de nuestra intimidad. Este planteamiento, en el mundo del niño, nos descubre que el juego puede ser el refugio en donde se cumplen los deseos de jugar con lo prohibido, de actuar como un adulto”. (Claparède, 1905) Para este autor, el juego es una actitud abierta a la ficción, y cuando el niño juega no se da cuenta de que trabaja para el porvenir, ni el adulto de que se perfecciona se completa, pero psicológicamente y fisiológicamente, el juego como toda manifestación de todo ser a desplegar. . (Lopez, 2018)

El desarrollo infantil es la interacción que tiene el niño con el medio social y cultural en el que él se desenvuelve ZDP significa zona de desarrollo próximo significa la distancia que existe entre la zona de desarrollo real, y zona de desarrollo potencial zona de desarrollo real, es donde está el niño realizando la tarea sin ayuda de nadie, zona de desarrollo potencial es donde se encuentra el adulto o persona experta que va a guiar y a ayudar el niño en la tarea. (Beatriz, 2001)

En este caso, lo más importante es la función socializadora y cultural del juego. Vygotsky considera que el juego no nace del placer, sino de las necesidades y frustraciones del niño, las cuales en gran parte vienen dadas por su situación social. El niño siente una necesidad de acción siempre que hay una necesidad no cubierta. Por el contrario, en una sociedad en la que lograrse satisfacer todos sus deseos de forma inmediata, nunca tendría lugar la aparición del juego. (Beatriz, 2001)

Esta teoría, sin embargo, no ha de confundirse con las psicoanalíticas de la represión, pues Vygotsky en 1924 subraya la importancia del deseo de conocer y de las necesidades no

cubiertas por los aspectos sociales, sugiriendo la posibilidad de utilizar el juego de forma educativa y no sólo como medio de satisfacción de deseos frustrados.

Uno de los autores más conocidos en la bibliografía existente sobre los juegos es Piaget, en 1947 para él, el juego tiene como función la de consolidar las estructuras intelectuales del hombre a medida que se van adquiriendo. El niño comienza a jugar como medio de desarrollarse psíquicamente, y las distintas etapas por las que pasa su inteligencia se relacionan Piaget considera que el juego es una necesidad para el niño, pues es la única forma que este tiene para interactuar con la realidad, observa el juego como la forma en la que los niños nos muestran sus estructuras mentales. (Antón, 2011)

Para Piaget el juego es un acto intelectual, pues su estructura es similar a la del pensamiento, pero encuentra entre ambas una gran diferencia, el juego es un fin en sí mismo mientras que el acto intelectual busca alcanzar una meta. Ineludiblemente con las etapas del juego. Piaget se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que, durante la transición de una etapa a otra, se pueden incorporar e incorporar elementos de la etapa anterior. (Antón, 2011)

Cabe destacar que Piaget dividió el desarrollo intelectual en cuatro estadios, que son:

- Estadio sensorio motor (de 0 a 2 años): En esta etapa predominan los juegos motores y de construcción, imágenes, lenguajes y dibujos fantásticos el niño realiza el juego por placer. Y lo representa a su manera

- Estadio pre operacional (de 2 a 6 años): en esta etapa los juegos son fundamentalmente simbólicos y de construcción. Imita un personaje de una persona y la imita a través de sus palabras gestos. Como si creyera en ellas.

- Estadio operacional concreto (de 6 a 12 años): en el que destaca el juego reglado y de construcción. A partir de este momento tiene la capacidad de asumir un número limitado de procesos.

Estadio operacional formal (de 12 o más años): Donde se decantan por juegos de mesa, juegos de rol y todo juego que implique hacer deducciones. A partir de este momento tiene la capacidad para razonar de manera lógica y formular y probar hipótesis abstractas

Jugar se convierte, por tanto, en un medio para comprender el funcionamiento de las cosas

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego.

Tonucci reconoce los niños como ciudadanos los cuales tienen derecho a dar su punto de vista y a que sus necesidades se tengan en cuenta de su diversidad y de cómo ven y necesitan la ciudad. En 1991 el pedagogo creó el proyecto "La ciudad de los niños" para readaptar los espacios públicos a los más pequeños y escuchar lo que estos tienen que decir al respecto. Y es que las ciudades se han convertido en un lugar peligroso y difícil para el juego del niño. Muchos automóviles, muchos comercios y poco espacio para jugar. (Piermattei, 2012)

Tonucci reivindica espacios seguros donde los niños puedan explorar, saltar, subirse a los árboles y en, definitiva, jugar. Vivir experiencias por ellos mismos, concederles libertad y darles autonomía. Permitirles jugar ajenos a la Mirada del adulto. «Los pequeños no quieren estar reclusos en su habitación para jugar, ni en ludotecas, ni en todos esos espacios que construimos para que estén controlados». (Piermattei, 2012)

La infancia se hace cada vez más corta, mucho tiempo en el colegio desde pequeños, muchos deberes, infinidad de actividades extraescolares, y el juego es fundamental para un desarrollo saludable durante la infancia. «Los niños que han podido jugar bien y durante mucho tiempo serán adultos mejores».

Los niños aprenden mucho más jugando que estudiando, haciendo que mirando. El juego que hacen solos sin el control de los adultos es la forma cultural más alta que toca un niño.

Abad, en el 2011 propone jugar en los espacios domésticos para tratar de entender una realidad que ahora se nos hace incomprensible para evocar la ausencia de un tiempo atrás porque si jugamos como si fuera hoy lo acercamos en nuestro aquí y ahora y dibujamos los caminos que recorreríamos 'Se trata, entonces, de un cambio. (Meece, 2001)

Hablar de juego para Abad es imaginar futuros, ya que se convierten el deseo paradigmático' según el especialista. Porque el juego está en lo que no se ve. El juego simboliza encuentros, biografías colectivas, caminos, vínculos, tejidos, vida. El juego para Abad es un espacio para el diálogo. La palabra adquiere así una nueva dimensión (la dimensión del ser), y la imagen es el objeto 'cero'; es decir, el mismo amor que es percibido e irradiado por los niños. (Meece, 2001)

Bajo esta perspectiva Abad considera que 'los niños no son náufragos; los adultos somos referentes'. Por eso, la misión de la escuela –la nueva escuela- debe ser re conceptualizada, como el lugar para el ser; no para el aprender, simplemente. Porque la escuela es la metáfora de la vida, el cruce de encuentros a través de medios extraordinarios como el arte, el juego y la poética. La pedagogía del encuentro constituye el eje de la misión de todo maestro: encuentro del ser y del estar, mediante el descubrimiento de un nuevo libro: nosotros (nos-otros). 'Yo soy yo porque nosotros somos', afirma Abad. Este encuentro con los otros es, de hecho, transcultural. (Meece, 2001)

Jugamos para transformar lo cotidiano para crear nuevos significados las cosas son las ideas que nos sugieren abren el lugar a la creación en el espacio domestico todo es juego y todo es seriedad como todos los grandes juegos, juegos reglas acordadas y reglas aceptadas para poder jugando. Ángeles e Isabel Abelleira nos han acercado al trabajo de Ángeles Ruiz de Velasco y Javier Abad, en el 2019 que acaban de publicar un nuevo libro: "El lugar del símbolo: el imaginario infantil en las instalaciones de juego", en el que proponen el encuentro e intersección entre juego, arte y Estos autores son profesores de Educación Infantil y Educación Artística en el Centro Universitario La Salle (UAM) e investigadores de la experiencia lúdica que posibilita crear otros mundos y jugar a ser otros para así aprender a pensar y sentir como esos otros en un "lugar de ensayo" para los aprendizajes de la vida. Cultura que nos anima a redescubrir el universo del juego simbólico.

El juego es un derecho que forma parte del conjunto de derechos fundamentales, es un atributo humano implícito en el desarrollo de un ser humano y es una necesidad vital en la infancia. El juego es uno de los derechos esenciales de los niños y las niñas, por lo tanto debe ser protegido, especialmente en aquellos que por condiciones o situaciones adversas tienen afectadas las capacidades, oportunidades y espacios para ejercerlo. Se necesita desarrollar

estrategias tanto para garantizar que se haga realidad el derecho de todos los niños y las niñas a jugar, como para brindarles las oportunidades de hacerlo. (Carrero T, et al. 2011, p. 23).

El juego es una importante vía para educar en valores democráticos y ciudadanía. Pues en su naturaleza se agencian procesos sensibles, de pensamiento e interacción social que forman en la convivencia, el respeto por el otro, la negociación, la participación y la libertad. En el juego se concierta, se realizan acuerdos, se negocia, se establecen reglas y acciones implicadas en la construcción de la convivencia. (Carrero, et al. 2011, p 23).

De acuerdo a las teorías que plantean los anteriores autores se puede reflexionar sobre la importancia que tiene el juego en la vida de los niños y las niñas en la primera infancia, puesto que es una actividad que contribuye al desarrollo del pensamiento, del lenguaje, habilidades sociales y emocionales.

3.2 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Para abordar nuestro proceso investigativo se pretenden dar una mirada hacia otros contextos y espacios para determinar características y asumir posibles mecanismos de acoplamiento de nuestra propuesta. Se tiene en cuenta diferentes estudios e investigaciones en centro, sur américa y Colombia resaltando los aspectos más relevantes y cada una de ellas.

PROYECTO 1: *Afectación* de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de enseñanza-aprendizaje en niños y niñas de segundo nivel de educación inicial del colegio principito de la ciudad de Estelí <https://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>

Proyecto de grado realizado en la universidad Nacional autónoma de Nicaragua UNAN Managua en la facultad regional de Farem Estelí referente a la temática de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de enseñanza aprendizaje en niños y niñas de II nivel de educación inicial del colegio el principito de la ciudad de Estelí.

En este proyecto se aborda la necesidad de la utilización del juego como una estrategia que facilita los procesos de enseñanza aprendizaje y surge de la necesidad de cambiar las actividades rutinarias que causan desinterés en los niños y niñas de este colegio. Si tomamos en cuenta esta situación se hace un paralelo comparativo de este hecho en nuestro proyecto de investigación puesto que también se observó que se estaban realizando actividades académicas rutinarias sin tener en cuenta todos los aspectos que estimula el juego en los niños de educación inicial, puesto que este es uno de los elementos primordiales en el proceso de enseñanza aprendizaje más destacado en su desarrollo, mediante el cual se favorece las habilidades y destrezas, permiten potencializar su independencia, seguridad, confianza, concentración, valores y su orden propio adquiriendo la mayor parte de sus aprendizajes significativos con respecto al entorno que lo rodea, en el interactuar con los demás, fomentando así un desarrollo integral.

En la educación inicial el juego se convierte en un instrumento o estrategia pedagógica que permite el desarrollo de habilidades sociales, emocionales e intelectuales; por ello el juego es un vehículo que lleva a los infantes a aprender generando mayor interés, motivación y el descubrimiento de hechos y acontecimientos y a la vez a través del juego los niños y niñas dan a conocer su realidad desde sí mismos y de su entorno circundante.

En la investigación de la UNAN de Nicaragua se afirma que el juego como método de enseñanza, es muy antiguo ya que en la comunidad primitiva era utilizada de manera empírica en el desarrollo de habilidades en los niños y jóvenes que aprendían de los mayores, la forma de cazar, pescar, cultivar y otras actividades que se transmitían de generación. De esta manera los niños lograban asimilar de una forma más fácil los procedimientos de las actividades de la vida cotidiana.

A finales del siglo XX se inician los trabajos de investigación psicológica por parte de K. Groos, teoría instrumental del juego quien lo define como el adiestramiento anticipado para

futuras capacidades. Esta definición centrada en nuestros entornos contribuye con el desarrollo de habilidades y destrezas que el niño va construyendo al optimizar el juego en el proceso escolar porque los niños y niñas que juegan son más felices y aprenden mejor, en este sentido el juego en todas sus manifestaciones sea libre o dirigido o intencional una estrategia que le ayuda a los niños y niñas a adquirir aprendizajes significativos y por esta razón el maestro debe propiciar espacios de juego que sean llamativos ,debe usar su creatividad para lograr la atención de ellos y así mejorar notablemente los procesos de aprendizaje en el desarrollo integral de los niños y niñas.

En el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje, el juego es una actividad que permite que el niño y la niña se relacionen entre sí, además fomenta la estabilidad de la auto - estima, fortalece las relaciones interpersonales como los valores, (respeto, responsabilidad, y honestidad) y para Coplan (1973), el juego se concibe como una actividad de construcción del lenguaje en que los niños y niñas aprenden sin esfuerzos las reglas gramaticales y léxicas que son el fundamento de su lengua. Moreno Rodríguez 2003

Según de Coplan y Moreno, el lenguaje se desarrolla a través de la realización de juegos donde los niños y niñas se comunican, además facilita las relaciones interpersonales, reconociendo que el juego es un ambiente de condiciones para convivir en armonía, compartir, basado en los valores que son trasmitidos y aprendidos a través de la realización de los juegos con los niños y niñas.

Finalmente destacamos la similitud de este aporte con nuestra investigación puesto que el juego beneficia enormemente el desarrollo de habilidades y destrezas en todas las dimensiones del desarrollo de los niños y niñas propiciando una formación integral.

PROYECTO 2: El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín al del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. (Berrio, 2016)

Universidad de Cartagena (cread) programa de licenciatura en pedagogía infantil

La realización de esta tesis de grado tiene como enfoque principal el juego como la actividad en la que se debe ocupar a los niños y niñas de primera infancia para favorecer el desarrollo de sus dimensiones logrando así que los pequeños desarrollen sus capacidades creadoras y a su vez les ayuda a comprender su realidad. Por medio del juego los pequeños experimentan, aprenden, reflejan y transforman activamente la realidad. Los niños crecen a través el juego, por eso no se debe limitar al niño en esta actividad lúdica.

Por otra parte, se considera que el juego debe tener propósitos educativos es decir que el docente puede ser un facilitador de espacios lúdicos que enriquezcan los pre conceptos y conocimientos en los niños y niñas, también en este sentido el juego es intencional sin dejar a un lado el juego libre ya que es donde los niños y niñas expresan su mundo interior y lo transforman.

Es importante mencionar algunas teorías y planteamientos de autores como Bruner (1977), el cual considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego. (Berrio, 2016)

Por su lado Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo, relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica es decir relaciona el juego con el desarrollo cognitivo de los niños o sea que hay juegos a la edad que tengan éstos.

Por ultimo para Vygotsky, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana. Por eso el niño cuando juega representa su realidad según lo vivido u observado y al interactuar con otros y con las cosas, transforma su realidad manifestando lo que pudiera ser según el acomodamiento que él hace de acuerdo a su entorno.

Teniendo en cuenta lo anteriormente expuesto se puede relacionar esta tesis de grado con el proyecto de investigación que estamos realizando ya que coinciden en que el juego es una estrategia que facilita los procesos de adquisición del conocimiento para no forzar a los niños y niñas a aprender de una manera tradicional y rutinaria sino aprovechando la capacidad que ellos tienen de indagar, explorar y construir conocimientos para lograr aprendizajes significativos.

Además, contribuye al desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades cognitivas, sociales y emocionales, los niños y niñas aprenden a compartir e interactuar con otros, a expresar lo que vive y siente y a conocer el medio que los rodea.

En síntesis, el juego es una estrategia metodológica de mucha utilidad en los procesos formativos y educativos en los niños y niñas de primera infancia y que nuestro papel como docentes es ser esos instrumentos que propicien y faciliten la adquisición de aprendizajes significativos en nuestros niños y niñas.

PROYECTO 3: El juego: una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en educación infantil. (Gutierrez, 2017)

De este texto resaltamos que ellos al igual que nosotras también tienen como finalidad dar a conocer las habilidades que los niños y niñas desarrollan a través del juego, en la ciudad de España este proyecto se desarrolló en la universidad de Cantabria. Para realizar este estudio se centramos en un Colegio Público situado en la Comunidad Autónoma de Cantabria. En concreto en un centro que cuenta con alumnos del primer ciclo de Educación Infantil (aula de 5 años) donde para ellos el juego es un elemento muy importante en la educación infantil por que promueve el desarrollo integral de los niños ayudándolos a conocerse a sí mismos el mundo que los rodea para España el juego es un elemento clave que puede transformar la educación el juego es fundamental en el aprendizaje y en la educación en la salud de los niños los niños aprenden jugando caminan comen se mueven jugando ellos no saben hacer las cosas de otra manera, el juego es espontaneidad y esa espontaneidad hace que niños tengan su mente despejada donde es mayor el conocimiento y su autonomía el juego y la actividad lúdica ayuda a los niños a llevar a cabo el descubrimiento y el aprendizaje. Estas actividades les ayudan en la interacción y la relación con sus iguales, así como con el entorno. El juego ayuda a los niños a anticiparse a lo que va a suceder, a planificar, fomenta en ellos un pensamiento estratégico. (Gutierrez, 2017)

En definitiva, el juego tiene numerosos beneficios cognitivos, sociales y emocionales, les recomiendan a sus familias la importancia del juego libre y espontáneos de los niños porque cada vez el juego les hace sentir que son libres y pueden descubrir hacer cosas nuevas a través de él, se pueden equivocar existe el margen de error esto crea un espacio de seguridad que les permite, crear equivocarse y eso forma parte del proceso y no pasa nada, las cosas pueden ser diferentes el niño utiliza el juego simbólico donde ellos pueden ver las cosas de forma creativa donde pueden ver en las nubes figuras pueden ver el cielo verde o distintos colores y eso está bien, en el juego se encuentran aspectos importantes como la evaluación directa y continúa del maestro porque a través de ella evalúa el aprendizaje individual y

cooperativo y se tiene en cuenta la participación de los niños y niñas en las diferentes actividades y permite conocer si se van alcanzando los objetivos propuestos. (Gutierrez, 2017)

PROYECTO 4: El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos aprendizaje en el nivel pree-escolar

Universidad del Tolima instituto de educación a distancia – idead Colombia

Del presente texto destacamos la investigación que realizaron ya que tiene como finalidad dar a conocer algunos estudios con relación a las habilidades que desarrollan los niños a través del juego porque está muy encaminada al proyecto que estamos realizando donde queremos resaltar la importancia del juego y las habilidades que ellos desarrollan a través de él se enfocaron en la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal – Tolima.

Describe los elementos metodológicos y conceptuales que comprendieron el desarrollo investigativo, aplicado a un grupo de niños del grado preescolar donde se desarrollaron diferentes estrategias para implementar el juego en el aula donde se observó que muchos docentes carecían de creatividad a la hora de realizar las actividades esto hizo que los niños estuvieran perezosos a la hora de realizar diferentes actividades. Es así como surge la necesidad de implementar acciones que permitan desrutinizarse las actividades dentro del aula, y ofrecer herramientas metodológicas a la docente para cambiar su práctica pedagógica tradicionalista por una práctica innovadora.

A partir de la implementación del Proyecto Pedagógico de Aula denominado Jugando y aprendiendo estoy, se logra incentivar e involucrar no solo a los niños, sino también a la familia como agente motivador y facilitador del aprendizaje, promoviendo acciones organizadas desde el aula preescolar, y proyectadas a toda la comunidad educativa generando estrategias pedagógicas centradas en el juego para facilitar el aprendizaje de los niños y niñas de 5 años.

Se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional.

Por ello se plantearon talleres y actividades que acogieron a directivos y docentes, padres de familias, y niños del nivel preescolar. Donde constituyen el juego como la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social. Además, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad del ser como hombre y de su capacidad de pensar en donde es una actitud frente a la vida para los niños pequeños va a ser el modo en que ellos van a poder construir un ser su modo de estar del mundo que no tiene más que un fin del placer y el agrado de probar de imaginar jugar también les permite a los niños liberar emociones porque el juego nos, va mostrando la naturaleza del niño y su espontaneidad el juego es obviamente el mecanismo que todos vamos haciendo salir nuestra identidad hacia afuera también desarrollan cualidades humanas que le servirán al niño para vivir en sociedad ya que en el corazón del juego está la libertad.

PROYECTO 5: La importancia del juego en el desarrollo infantil desde el ámbito escolar y familiar.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5194/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20INFANTIL%20DESDE%20EL%20AMBITO%20FAMILIAR%20Y%20ESCOLAR..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Facultad de la educación universidad de la laguna de san Cristóbal de la ciudad de España.

Se resalta de esta investigación al igual que la nuestra la importancia de las habilidades y capacidades que desarrollan los niños y niñas a través del juego, jugar es la manera en la que los niños aprenden a vivir exploran todo lo que tiene a su alrededor y representan el medio donde viven, el juego activa la alegría de los niños , la imaginación, la creatividad y afectividad, a través del juego ellos comparten con otras personas y crean relaciones afectivas el juego por su puesto activa la inteligencia, numerosos estudios como el de la universidad de la laguna de la ciudad de España tiene como objetivo el desarrollo evolutivo del niño desde el ámbito familiar y escolar, constatan que jugar no es solo una condición del ser humano los animales también juegan para aprender cómo es la vida, el juego es una necesidad evolutiva del ser humano ya que cuando los niños juegan de niños desarrollan diferentes habilidades y potencialidades que los niños tienen innato que tienen y cuando lleguen a su vida adulta les ayudara para vivir en sociedad, cuando los niños juegan sacan todo su potencial y recuperan su estado de conexión y alegría que tienen, lo que se busca con esta investigación en realidad es dar a conocer lo que el juego que desarrolla en ellos como su creatividad, imaginación, exploran su medio ambiente, expresan su visión del mundo desarrollan habilidades socio afectivas, socioemocionales, trabajo en equipo, también desarrollan la conciencia del estado del tiempo del hemisferio derecho del cerebro de los niños.

Por otro lado, se estimula la parte artística y la experimentación del placer aumenta , también experimentan diferentes roles que pueden poner en práctica, como el juego simbólico donde una cosa es otra cosa que interioriza la realidad a la forma de pensar del niño, y es así cuando se crean personajes, lugares y ambientes de ficción, normalmente asociados a la imaginación, los cuentos, televisión, las habilidades sociales que desarrollan las descubren jugando ellos ponen en práctica diferentes estrategias e innovan diferentes maneras de

enfrentasen a situaciones que se le presentan y estos los hacen más flexibles y más fácil de sentir empatía por otros niños en situaciones inesperadas, a través del juego ellos desarrollan autonomía y empoderamiento y alegría y una enorme sensación de libertad se hace presente este le da la fuerza para salir de su zona de confort para atreverse a nuevas aventuras a través del juego.

PROYECTO 6: El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años.

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Universidad nacional de san Agustín de Arequipa Perú facultad de ciencias de la educación unidad de segunda especialidad.

De este proyecto destacamos la importancia del juego en la primera infancia en Perú al igual que el proyecto de nosotras que estamos realizando aquí en, Colombia donde resaltamos el juego en el desarrollo de actividades de los niños, la trascendencia del juego en la vida de los niños y las niñas teniendo en cuenta la importancia del juego tomada como referente el documento bases curriculares para la educación inicial y pre-escolar MEN 2017 queda, donde se estipula que el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deberán estar orientados hacia las finalidades perseguidas por la educación, la importancia del juego para el aprendizaje de los niños.

Esta investigación se apoya en las teorías de los pedagogos que habla la importancia del juego en los niños de 5 años ya que sabemos que los niños aprenden jugando a caminar, a comer y otras habilidades a través del juego por que el juego es el lenguaje que los niños conocen para realizar las actividades si no lo hacen a través del juego donde los niños se divierten y a la vez aprenden y tiene un aprendizaje significativo es importante estas actividades con los niños ya que desarrollan habilidades sociales a través del juego aprenden a

esperar un turno aprenden a compartir, en un entorno social ya que los primeros años, los niños juegan en paralelo y aprenden que los espacios se respetan pues juegan para divertirse donde no hay un ganador ni un perdedor solo diversión todo esto se aprende de una manera más bonita y positiva, a través del juego también aprenden habilidades motoras fina básica que después le va a servir para poder escribir por ejemplo si le damos a los niños primero crayolas , lápices, plastilina casera, siempre en un espacio de juego estos niños van agarrando habilidades de destrezas con la mano conocidas como motora fina, que van desarrollando fuerza en su mano que luego van a permitir poder comenzar el proceso de aprendizaje la actividad autónoma, y el juego genera aprendizaje significativos porque el espacio que los rodea, interacciones con los otros le van dejando huella en la memoria de los niños.

Las experiencias que viven día tras día a través del juego les permite resolver conflictos problemas y problemas la actividad, autónoma y el juego desarrollan también el pensamiento lógico matemático y cuando el niño desarrolla un conjunto de acciones movilizándolo en sus pensamientos es la interacción, con los objetos al manipularlos explorarlos está realizando acciones como desplazamientos clasificaciones semejanzas diferencias, observa las distintas características de los materiales, entonces ya está desarrollando acciones propias del pensamiento que les va ayudar más adelante en su vida adulta y su diario vivir.

4. PROPUESTA DE MEJORAMIENTO

La educación en Colombia ha tenido mayor importancia en los últimos años, lo vemos en el hecho de que diferentes universidades ofertan diversas carreras enfocadas en el desarrollo de la primera infancia enmarcadas en el proyecto de cero a siempre; que es una apuesta que ha hecho el gobierno para empezar a garantizar la atención integral en las instituciones educativas oficiales a nivel de Bogotá y los diferentes municipios del territorio nacional.

La primera infancia es ese periodo de la vida comprendida desde la gestación y los 6 años de edad. En esta etapa es donde los niños empiezan a interactuar con todo lo que tienen a su alrededor y es por medio del juego que empiezan a tener experiencias tan gratificantes y significativas.

Con base en lo anterior un primer elemento observado en nuestra investigación permite reconocer que dentro del aula pre-escolar son escasos los avances significativos que se logran en los procesos educativos, donde todavía se encuentran docentes que aplican en el aula, metodologías tradicionalistas donde el estudiante es pasivo en lo intelectual, en el conocimiento, por lo cual no les permite ser creativos y con poca iniciativa, se limitan a recibir información y a memorizarla, respondiendo y actuando solo hasta donde el maestro lo permite, cortando de esta manera a los infantes su capacidad innata para aprender, curiosarse, descubrir, crear, y explorar su entorno.

Según lo observado dentro del aula de pre-escolar, al inicio de cada actividad programada se realizan los mismos cantos de bienvenida, además en el desarrollo, de juegos siempre son los mismos, por lo que fue posible percibir la actitud de los niños y niñas demostrando aburrimiento, aislamiento e indisciplina así como desinterés en las diferentes actividades que propone el docente, quienes generalmente caen en proceso de rutinización de acciones enmarcadas en un espacio, en un espacio reducido y limitado a la estimulación de las diferentes dimensiones de los niños.

Un segundo elemento que se logra reconocer en el entorno observado es que este cuenta con 18 niños once mujeres y siete varones, atendidos por un docente considerando que esta situación no justifica la poca creatividad de la docente para realizar actividades innovadoras para que los niños y niñas se diviertan y aprendan puesto que no es un grupo numeroso. Estas actividades tan enmarcadas en los niños ocasionan estudiantes pasivos que se muestran perezosos hacia la actividad escolar, poco propositivos y creativos, e incluso esto

genera cuadros agresivos fomentando en ellos actitudes indisciplinadas o de intolerancia ante sus pares, desmotivación global por las actividades y la rutina escolar.

En este caso también se observa que los niños se van acostumbrando poco a poco a manejos de espacios limitados, a la rutinización de actividades que se determinan desde la autoridad del docente, como son colorear, repetir, imitar responder a lo que les pide el docente, sin detenerse a pensar, a argumentar a tener una respuesta crítica, o a proponer e interactuar, desde esta realidad observada, se identifica como los niños asumen actitudes sumisas pasivas, apropiadas solo al desarrollo de actividades en el aula.

El rol que juega el docente es fundamental ya que en sus manos está en aportar aprendizajes significativos para la vida de los niños y niñas siendo el juego la forma más oportuna de aprender nuevas experiencias, convivir con otros niños y niñas, de ser capaces de expresar sentimientos y emociones. Para los docentes en formación, esta problemática tan notoria resulta impensable, dado que para todos es conocido los principios que han de regir la educación de los niños y las niñas del nivel pre-escolar.

Se hace evidente que en algunas instituciones educativas continúan con una práctica tradicional con un nivel pobre de modelo pedagógico creativo e innovador, por lo que se requiere mayor compromiso por parte, de los docentes para aplicar nuevas estrategias de aprendizaje y de manera especial tomando en cuenta que el juego es una de las actividades más importantes para el aprendizaje en esta etapa del desarrollo; cuando se aplica de forma rutinaria, por el contrario, desfavorece el proceso.

Por las razones anteriormente mencionadas y asumiendo nuestro compromiso con la niñez fortaleciendo sus conocimientos, se decidió estudiar esta problemática al realizar nuestra investigación que pueda contribuir a la toma de conciencia del personal que labora en educación inicial.

Para dar mayor claridad lo que se pretende con la investigación es dar a conocer el juego como derecho universal y así potencializar las capacidades en los niños del grado pre escolar (transición) del colegio francisco Antonio Zea de Usme en la ciudad de Bogotá.

Que recomendaciones se les puede brindar a los diferentes docentes para mejorar la aplicación del juego en el aula.

Es por esto que se recomienda según lo observado, la necesidad de que los docentes implementen una rutina de horas de juego en primera instancia que sea libre y después dirigido de acuerdo a las necesidades e intereses de los niños y niñas, además de abordar diferentes temáticas usando como estrategia el juego como herramienta pedagógica que propicie aprendizajes significativos y que a su vez fomente el desarrollo integral de los infantes.

El juego implementado en el proceso educativo permitirá el desarrollo de capacidades cognitivas, comunicativas, sociales y corporales en los niños y niñas, les permitirá disfrutar mientras aprenden y de esta manera se estará propiciando aprendizajes que les servirán para la vida, sin restarle importancia al goce y al disfrute propio de esta etapa.

4.1. OBJETIVOS

4.1.1. OBJETIVOS GENERALES

Propiciar un ambiente participativo y lúdico que promueva el interés y los gustos de las niñas y los niños en el grado transición en las diferentes acciones que se desarrollan en la jornada escolar, para así aportar en la construcción de nuevos saberes y aprendizajes.

4.1.2. OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Diseñar e implementar una experiencia pedagógica que promueva acciones participativas dirigidas a los niños y niñas del grado transición a través del juego.

- Evaluar la experiencia pedagógica que permite conocer con el fin de conocer las apuestas escolares que se deben integrar en el aula para promover la participación e interés de los niños y las niñas.

4.2. METODOLOGÍA ARGUMENTACIÓN CONCEPTUAL

Para la puesta en marcha de la propuesta de investigación se utilizará la experiencia pedagógica como instrumento para desarrollar actividades con los niños y niñas del grado transición para favorecer procesos de desarrollo que involucren todas las dimensiones en la formación integral de los estudiantes.

Por otra parte, uno de los objetivos de la educación inicial descrito en los lineamientos pedagógicos y curriculares, (2017 pág. 77) es disponer espacios y propuestas pedagógicas intencionadas y estructuradas que habiliten las actividades rectoras como son el juego el arte, la literatura y la exploración del medio como los caminos propicios para promover el desarrollo integral de los niños y niñas.

Además, es necesario destacar el principio de la participación, en donde se vincula a los niños y niñas teniendo en cuenta sus opiniones, necesidades e intereses, puesto que son ellos quienes se convierten en una parte activa muy importante en la educación inicial; (lineamientos pedagógicos y curriculares, en el 2017, pag.77) en donde son los protagonistas de su desarrollo y aprendizaje desde las experiencias que se propician en los escenarios educativos. En este sentido los docentes deben crear actividades o propuestas que provoquen el desarrollo de la curiosidad, de la creatividad en esta etapa en que se encuentran los niños y niñas, brindándoles respuestas a sus preguntas y así exploren las posibilidades de jugar y expresarse.

4.3. DISEÑO DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA

DISEÑO DE LA EXPERIENCIA

FICHA DE PLANEACIÓN 1				
Nombre del evento:		Exploración a través de los cuentos.		
Fecha del evento:		15 de Septiembre del 2021.		
Población:		Niños y Niñas de 5 años.		
Documentación del reconocimiento de los interés de los niños :		Que los niños y las niñas a través de la literatura potencien la dimensión comunicativa por medio de la creatividad, el lenguaje y la exploración, a través de actividades con diferentes cuentos.		
Nombre de los estudiantes:		Niños y Niñas del grado transición del Colegio Francisco Antonio Zea de Usme		
Intencionalidad pedagógica:		Proponer unas experiencias pedagógicas con el fin de fortalecer el desarrollo de la dimensión comunicativa en los niños y las niñas por medio de la literatura, los cuentos y cuentos pictográficos.		
Objetivos:		Fortalecer la dimensión comunicativa de los niños y las niñas del grado Transición mediante el cuento infantil como herramienta pedagógica.		
MOMENTO	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN METODOLÓGICA	MATERIALES	DURACIÓN
ALISTAMIENTO	Exploración Se da inicio alistando las instalaciones del juego, donde se organizaran las colchonetas y se instalara la mini biblioteca para cuando regresen los niños y las niñas.	Fortalecer la dimensión comunicativa a través de la literatura.	Cuentos Colchonetas Libros para pintar	12 Minutos
INICIO	Para iniciar la actividad, la docente organizara la actividad como un estilo de mini biblioteca en donde colocara colchonetas, libros de diferentes texturas y cuentos para pintar.	Para este momento se les da un saludo de bienvenida a los niños y las niñas se invitan a sentar en el rincón de la literatura en donde se les leerá un cuento pictográfico llamado el león valiente con ayuda de ellos el cual será muy llamativo ya que los niños y las niñas tendrán mascarar de los diferentes personajes del cuento.	Cuento pictográfico Colchonetas Mascarar de Animales	15 Minutos

DESARROLLO	<p>Para este momento la docente incentiva a los niños y las niñas para que interactúen con los libros, para que experimenten las diferentes texturas de los cuentos, la docente pone música infantil de fondo se les pedirá a los niños y las niñas que escojan los cuentos más llamativos para ellos.</p>	<p>Para este momento los niños y las niñas escogerán los libros más llamativos para ellos para realizar el picnic literario, este se realizara en un espacio diferente, un espacio natural, los niños y las niñas deberán de llevar un compartir y allí en ese espacio se realizaran las lecturas de los cuentos escogidos por los niños y las niñas.</p>	<p>Cuentos Música infantil Onces compartidas</p>	<p>20 Minutos</p>
CIERRE	<p>Se finaliza llegando nuevamente al salón, se hace una reflexión de lo vivido en el picnic literario y en el rincón de la literatura, donde los niños y las niñas podrán contar sus experiencias vividas.</p>	<p>Finalmente, la docente entregara la pintura, pincel, cartulina para que ellos plasmen allí de una manera artística, sus aprendizajes y vivencias en la realización de las experiencias pedagógicas. Al finalizar la actividad de pintura, se realizara un mural en el salón donde se muestren los diferentes dibujos realizados por los niños y las niñas.</p>	<p>Pinturas Pincel Cartulinas</p>	<p>15 Minutos</p>

4.4. EVALUACION

La evaluación es un proceso continuo donde se visualizará las habilidades, que desarrollan los niños y las niñas con respecto a la estrategia para valorar los resultados, apoyar y mejorar su desempeño.

Para el análisis del presente trabajo de investigación se utilizará el instrumento de diario de campo ya que es un instrumento que favorece la valoración del desarrollo y viene acompañado de la observación, reflexión, evaluación, toma de decisiones.

En la educación preescolar la evaluación de los estudiantes se expresa de manera cualitativa en donde su propósito principal es determinar en qué medida se están cumpliendo las metas asociadas a los aprendizajes a que se esperan lograr en los estudiantes.

La evaluación es importante porque con ellas se puede obtener muchos beneficios en el proceso de aprendizaje-enseñanza como es el buscar mejores caminos para obtener mejores resultados en los niños y las niñas teniendo en cuenta que la evaluación en la primera infancia hace énfasis en todos los aspectos del desarrollo de los niños y niñas.

4.4.1. INSTRUMENTOS DE LA EVALUACION

Instrumento de diario de campo como instrumento que favorece la reflexión sobre la práctica, para tomar decisiones acerca del proceso de evaluación de las actividades planteadas y así evaluar los resultados favoreciendo el quehacer del docente, así como identificar el nivel y desarrollo de los estudiantes.

Un diario de campo es un escrito, donde se evidencian los sucesos de todas las actividades que ocurren en un lugar determinado, en este caso son las evidencias observadas e importantes anotadas diariamente y sirve esta de reflexión e impresiones observadas en el sitio o lugar donde se realiza la investigación.

Es utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Rodríguez “el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación.

Su importancia está basada en la posibilidad de reconocer habilidades y limitaciones del niño y la niña y reflexionar acerca de mi quehacer pedagógico con relación a ese niño y niña. Es fundamental en el desarrollo del modelo de la nueva escuela y surgió a partir de la autonomía de nueva escuela como diario de campo.

Se evaluó a través de la observación, donde se evidencio como el niño y la niña a través del juego potencian lo cognitivo como captan el mundo interno y externo, como organiza la información recibida a través de la experiencia y además como progresiva y permanentemente construyen el conocimiento y lo relaciona entre sí, son más participativos aprenden a reflexionar a interactuar con otros.

4.4.3. EVALUACIÓN DE LA APUESTA PEDAGÓGICA

A continuación, se describe una experiencia llevada a cabo por las docentes en formación entendida como una propuesta inspiradora que puede ser un punto de partida para nuevas creaciones; por medio del juego se realizó esta estrategia pedagógica: Exploración a través de los cuentos esta actividad se desarrollará al aire libre, donde la docente en formación organiza la instalación del juego, luego se leyó un cuento, con ayuda de ellos se les pedio que

exploren con las diferentes texturas de los cuentos, y que escojan el cuento que más les llamo la atención para leerlo.

También se utiliza la reflexión sobre la práctica, ya que es una de las acciones más importantes que llevan a cabo las maestras y los maestros, por ser generadora y ordenadora de su saber. Puesta en este contexto, en donde la reflexión nos sirve para saber en qué estamos fallando como docentes, que debemos cambiar y si se cumplió el objetivo.

En este sentido la experiencia pedagógica desarrolla los niños y las niñas muestran gran interés y fascinación por la literatura, y las texturas.

Con la implementación de esta estrategia pedagógica como futuras docentes adquirimos un aprendizaje significativo para mejorar nuestro quehacer pedagógico a través de las diferentes herramientas y las diferentes de juego que ayuden a desarrollar las diferentes habilidades de los niños y las niñas contribuyendo a su desarrollo integral.

5. RESULTADOS DE IMPLEMENTACION DEL PLAN DE MEJORAMIENTO

Esta estrategia fue muy enriquecedora se observó cómo los niños y las niñas se divertían a través del juego al aire libre, a través de los diferentes cuentos los personajes cómo se transportaban a un mundo mágico como leían las imágenes, esto les provoca un desarrollo físico intelectual desarrollo de la personalidad donde se evidencio como a través de la literatura potenciaban la comunicación el lenguaje la energía, pero también su creatividad, imaginación autonomía.

Por otro lado, se pudo observar en los niños y niñas, sujetos independientes que hacían aportes alusivos a la estrategia con seguridad se llegó a una conclusión que los niños y las niñas que juegan esta clase de juegos suelen aumentar su capacidad del pensamiento.

Generar espacios acogedores para los niños y las niñas implica reconocer y disponer espacios de confianza y seguridad donde se reconozcan sus momentos de desarrollo, sus deseos por explorar y el placer de hacerlo con los recursos dispuestos para ello

La adopción de los derechos de infancia se da en el siglo XX con la Declaración de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los Derechos del Niño. Bajo este marco, los Estados Partes desarrollan políticas orientadas a la atención y protección de la infancia y a la promoción de sus derechos. Así mismo plantea que los derechos son indivisibles y tienen una estrecha relación de interdependencia, precisando que todos los derechos deben ser garantizados.

La propuesta de investigación busca incentivar al docente para crear un perfil que contribuya a la implementación de actividades lúdicas y pedagógicas que generen aprendizajes significativos en los niños y las niñas. En este sentido el docente debe propiciar el proceso educativo a través del juego en el campo educativo para que a través de este formemos niños y niñas más autónomos, reflexivos, empáticos y comunicativos que estén a cargo de su propio conocimiento.

Los docentes deben promover que los niños y las niñas jueguen, se conozcan con sus pares, reconozcan las diferencias y los aspectos que tienen en común; Comprendiendo que corresponden a características personales que los hacen únicos e individuales.

También es importante que generen espacios para que los niños y las niñas puedan expresar gustos y diferencias, deben ofrecer variadas oportunidades para jugar de tal manera, que trasciendan los estereotipos culturales y que amplíen la mirada y al reconocimiento y la celebración de la diversidad.

El juego como una actividad que se vive en el aquí y en el ahora, es decir que se hace en el momento y en el presente. Es por eso que el juego como una actividad rectora de la

educación inicial debe ser el resultado de una posibilidad espacio temporal para el placer y el ser. En tal sentido: El juego debe reconocerse como una práctica social que, en sí misma, es un factor de desarrollo, el cual merece un lugar, tiempo, condiciones para su despliegue y unos adultos sensibles con una actitud de acompañamiento, empatía y escucha, en cualquiera de los entornos en que los niños y las niñas habitan y reciben atención. (Durán y Martín, 2016, p. 21)

De allí que el juego se lea como la actividad más característica de los niños y niñas de primera infancia puesto que los conecta con la libertad, la espontaneidad y los sitúa con la cotidianidad teniendo en cuenta su autenticidad y autonomía como actores sociales.

También es importante destacar que es una de las actividades rectoras en la educación inicial es el juego que se constituye en sí mismo como una estrategia base para la construcción de significados que establecen las niñas y niños con el mundo que los rodea en el marco de las prácticas sociales con sus pares, con los maestros, con sus familias y demás adultos que los cuidan.

6. DISCUSIÓN Y REFLEXIONES

La propuesta investigativa desarrollada en este proyecto fue muy enriquecedora tanto para los niños y niñas como para los docentes, ya que se observó cómo los niños se divertían a través del juego al aire libre, a través de los diferentes cuentos y los personajes, cómo se transportaban a un mundo mágico, apropiándose de la lectura de imágenes, esto les provoca un desarrollo físico -intelectual, desarrollo de la personalidad donde se evidencio como a través de la literatura potenciaban la comunicación, el lenguaje, la libre expresión, pero también su creatividad e imaginación al igual que su autonomía.

Se evidencio niños independientes que hacían aportes alusivos a la estrategia planteada logrando la libre expresión al manifestar sus ideas sentimientos y pensamientos, así

como el desarrollo de otras formas de lenguaje como lo es el lenguaje gráfico, gestual, oral; logrando aumentar su capacidad del pensamiento y el desarrollo de la dimensión comunicativa.

Así mismo para los docentes de la institución la implementación de la experiencia pedagógica este proyecto de grado fue relevante para sensibilizarlos sobre la importancia de generar espacios acogedores para los niños y las niñas, esto implica reconocer y disponer espacios que brinden confianza y seguridad donde se propicien actividades acordes con sus momentos de desarrollo, sus deseos por explorar y el placer de hacerlo con los recursos dispuestos para ello.

La propuesta investigativa relacionada con “El juego como lenguaje universal, para el aprendizaje significativo en el aula de transición 4 del colegio Francisco Antonio Zea de Usme” surge de la necesidad de ciertos niños y niñas al evidenciar la falta del juego en el aula, en donde se puede observar a los niños y las niñas desmotivados y a los docentes siempre utilizando las mismas estrategias, lo que conlleva a una rutinización que hace que los estudiantes pierdan el interés de estudiar y desarrollar las actividades.

Por tal razón la finalidad de este proyecto fue lograr desarrollar y poner en práctica nuestro objetivo general el cual se refiere a propiciar un ambiente participativo y lúdico que promueva el interés y el gusto de las niñas y los niños en el grado transición en las diferentes acciones que se desarrollan en la jornada escolar, para así aportar en la construcción de nuevos saberes y aprendizajes.

Desde nuestro quehacer como docentes la meta es aportar los nuevos conocimientos para así aplicarlo en el aula convirtiéndola en un aula innovadora a través del juego y la creatividad, donde los niños y niñas desarrollaran un aprendizaje significativo.

Para las niñas y los niños, jugar resulta ser una actividad tan importante como el conversar para los adultos, ya que, cuando los adultos conversamos, hablamos sobre nuestras cosas y, en este sentido, las vamos elaborando y comprendiendo; lo que hacen los niños para elaborar y comprender el mundo y lo que les pasa, lo que sienten y les conmueve a través del juego.

El juego es una manera de hacer el ejercicio de la toma de consciencia sobre aspectos particulares de la realidad social, emocional y afectiva de las niñas y los niños. Situar el juego como una actividad rectora de la educación inicial, parte de reivindicar su presencia en los escenarios en los que ocurre el desarrollo infantil, como una posibilidad de espacio-tiempo para el placer y el ser. En tal sentido: El juego debe reconocerse como un derecho universal, ya que en sí mismo, es un factor de desarrollo, el cual merece un lugar, tiempo, condiciones para su despliegue y adultos sensibles con una actitud de acompañamiento, empatía y escucha, en cualquiera de los entornos en que los niños y las niñas habitan y reciben atención. (Durán y Martín, 2016, p. 21)

De allí que el juego se lea como la actividad más característica de las niñas y los niños de la primera infancia, lo que los conecta con la libertad, la espontaneidad de su ser y los sitúa en la cotidianidad desde su autenticidad y autonomía como actores sociales. El juego recoge sus expresiones imaginativas y creativas en las que media la libertad y la gratuidad (Huizinga, 1987; Callois, 1986; Duvignaud, 1997; Montes, 1999). Es una actividad que tiene valor en sí misma, está situada fuera de la vida corriente, se da bajo unos límites de espacio y tiempo que definen los jugadores, se practica por diversión y se vive en un estado de ánimo marcado por la alegría y el placer.

En conclusión, nos referimos a que se debe utilizar el pilar del juego como enfoque de aprendizaje en la primera infancia (transición) porque a través de él los niños expresan sus sentimientos, desarrollan su creatividad, imaginación, además son comunicadores de ideas, se

conocen a sí mismos, aprender a compartir, divertirse, es una herramienta importante para su desarrollo y para que puedan socializar con otros niños ayudando a que se socialicen e integren. El juego también permite a los niños y las niñas explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. Mediante el juego el niño combina la actividad física, mental y verbal, al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico.

Desde este punto de vista el juego es una combinación entre aprendizaje y creatividad imaginación, diversión, estimulación, donde los niños puedan expresar libremente lo que sienten. El juego también permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad.

7. REFERENCIAS

Abad, X. (2015 21 de Julio). *La pedagogía del encuentro, según Xavier Abad*. El comercio. <https://www.elcomercio.com/blogs/la-silla-vacia/pedagogia-encuentro-xavierabad-faustosegovia.html>

Alcaldía Mayor de Bogotá. (S, F). Historia de la localidad de Bogotá. Alcaldía local de Usme. <http://www.usme.gov.co/content/resena-historica>

Actividades lúdicas. (2012 12 de noviembre). *Teorías de los Juegos: Piaget, Vygotsky, Groos*. Word Press. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vygotsky-kroos/>

Arévalo, B. M. (2016). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje*. Repositorio Universidad de Cartagena CREAD <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5363/TESIS%20DE%20GRADO.pdf?sequence=1#:~:text=Los%20ni%C3%B1os%20crecen%20a%20trav%C3%A9s,ni%C3%B1o%20en%20esta%20actividad%20I%C3%BAdica.&text=La%20importancia%20del%20juego%20en,tanto%20socio%20Democional%20como%20cognoscitivo.&text=Los%20estudios%20sobre%20el%20juego,socio%20Democional%20de%20los%20ni%C3%B1os>.

Antón, A. M. (2011). Teorías sobre el origen del Juego. *Efdeportes*.

Baretta, D. (2006). Lo lúdico en la enseñanza-aprendizaje del léxico: propuesta de juegos para las clases de ELE. *Redele*, 15.

Beatriz, C. (2001). VYGOTSKY: ENFOQUE SOCIOCULTURAL. *Redalyc*, 5.

Berrio, M. A. (2016). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA JARDÍN —AII DEL HOGAR INFANTIL ASOCIACIÓN DE PADRES DE FAMILIA DE PASACABALLOS*. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena .

Bogotá, A. M. (2010). *DIAGNÓSTICO LOCAL DE SALUD CON PARTICIPACIÓN SOCIAL*. Bogotá D.C. : Bog.

Causil, D. R. (2020). *Rincones pedagógicos de la primera infancia*. MI PRIMERA INFANCIA. <https://www.miprimerainfancia.com/rincones-de-aprendizaje/#:~:text=Los%20rincones%20de%20aprendizaje%20son,capacidad%20de%20decesi%C3%B3n%20y%20elecci%C3%B3n>.

Educación 3.0. (2019 04 Junio). *Francesco Tonucci: "Sólo los buenos maestros podrán salvar la escuela"*. Educación 3.0 <https://www.educaciontrespuntocero.com/entrevistas/francesco-tonucci-entrevista/>
<https://juegoyjinez.org/el-juego-como-derecho/>

Fernández, M, B (2019). *EL JUEGO COMO POTENCIADOR DE APRENDIZAJES EN EL NIVEL PRIMARIO DE LA ESCUELA FASTA VILLA EUCARÍSTICA, DE LA CIUDAD DE CÓRDOBA*. REPOSITORIO.UESIGLO21 <https://repositorio.uesiglo21.edu.ar/handle/ues21/17834>

Fuentes, C. N., Gomez Zermeño, M., & García Vásquez, N. (2014). Comunidades de aprendizaje y redes sociales: una estrategia para promover la interculturalidad y la identidad. *redalyc*.

Gallardo, L. José, A. (2018, 09Abril). *TEORÍAS DEL JUEGO COMO RECURSO EDUCATIVO*. ResearchGate. <https://rio.upo.es/xmlui/bitstream/handle/10433/6824/Gallardo-LpezJos-AlbertoGallardo-VzquezPedro.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=Lazarus%2C%20se%C3%B1ala%20que%20el%20juego,esas%20otras%20actividades%20m%C3%A1s%20serias>.

Gutierrez, M. R. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. Universidad de Catánbria.

GENERALITAT, V. (2021 10 de septiembre). *LA CUITAT DE LES ARTS I LES CIENCIES*. BIOGRAFÍA FRATO <https://www.cac.es/en/web/frato/Biografia-Frato.html>

Herrera, M. P. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *SCielo*.

Herradora, Gutiérrez. F, M. (2013, Enero). *Afectación de aplicar los juegos tradicionales de forma rutinaria en el proceso de Enseñanza-Aprendizaje en niños y niñas de II nivel de Educación Inicial del Colegio "El Principito" de la ciudad de Este*. Repositorio unan Managua universidad de Nicaragua <https://repositorio.unan.edu.ni/1140/1/14547.pdf>

Lopez, A. G. (2018). *Teorías del Juego como recursos educativo*.

Malaver. C. (2019, 08 de febrero). *Diario de campo*. Repositorio Liceo Campestre Los Eucaliptos.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22151/ANEXOS.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Martin, C. N, N. (2016, Julio). *LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL. UN TRABAJO DE REVISION*, UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5777/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EDUCACION%20INFANTIL.%20UN%20TRABAJO%20DE%20REVISI>

<ON.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Meece, J. L. (2001). *Desarrollo del Niño y del adolescente*. México: McGrawHill.

Meneses y Monge (2001, 02 septiembre). *El juego en los niños: enfoque teórico*. Revista Educación <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Montero, M. M. (2009). El Juego en los Niños, enfoque teorico. *Revista Educacion*, 13.

Ospina, M. (2015, 31 de Julio). *EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR*. Repositorio institucional- universidad del Tolima

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Piermattei. (2012). Francesco Tonucci, la importancia del juego durante la infancia. *Estación Bambalina*.

Prensa Ibérica. (2021,10 de Septiembre) *Se juega a aprender, no se aprende a jugar*. FARO DE VIGO. <https://www.farodevigo.es/farodeuca/2019/12/03/juega-aprender-aprende-jugar-43456392.html>

Porras, A. A. (29 de Agosto de 2021). *En Foco*. Obtenido de <https://www.france24.com/es/programas/en-foco/20210829-colombia-sumapaz-paramos-medio-ambiente>



Ruiz, M. Martha. (2017, 03 de Julio). El juego: *Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación*. Repositorio UNICAN universidad Cantabria. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence>

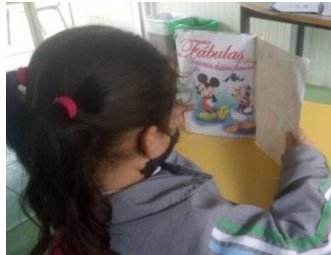
Triana Garcia, E., & Cortés Otalora, F. (2015). *INVESTIGACIÓN DOCUMENTAL SOBRE EL JUEGO COMO UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN AMBIENTES VIRTUALES*. Bogotá D.C. : Universidad Santo Tomás.

Zea, C. E. (2020). *Proyecto Educativo Institucional*. Bogotá D.C. .

United Way Colombia. (2018, 06 de febrero). *El aprendizaje y el desarrollo de juegos al aire libre*. APRENDIENDO AL AIRE LIBRE. <https://aprendiendoal aire libre.org/2018/02/06/el-aprendizaje-y-el-desarrollo-de-juegos-al-aire-libre/file:///C:/Users/bocan/Downloads/Lineamiento%20Pedag%C3%B3gico.pdf>

(ANEXOS – FOTOGRAFICOS)

DIARIO DE CAMPO			
NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA:	Exploración a Través De Los Cuentos		
FECHA DEL EVENTO:	15 de Septiembre del 2021		
PLOBLACIÓN:	Niños y Niñas de 5 a 6 años		
NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES:	Jerardyn Bacca, Sandra Bocanegra, Mónica Bolaños		
INTENCIONALIDAD PEDAGÓGICA:	Proponer una experiencia pedagógica con el fin de fortalecer el desarrollo de la dimensión comunicativa en los niños y las niñas por medio de la literatura, los cuentos y cuentos pictográficos.		
OBEJTIVOS:	Fortalecer la dimensión comunicativa de los niños y las niñas del grado transición mediante el cuento infantil como herramienta pedagógica.		
EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS			
			
<p>Reseña: Los niños están sentados a la expectativa del cuento el querer saber de qué se trata.</p>	<p>Reseña: Los niños están explorando la lectura por Los niños fortalecen la dimensión personal</p>	<p>Reseña: Los niños fortalecen la dimensión personal por medio de cuentos.</p>	<p>Reseña: Acá están los niños pensando en los personajes de cuento.</p>



PIE DE FOTO: Los niños y las niñas mirando los cuentos que más les llama la atención

QUÉ ANALIZAR

Aprendizajes

Al realizar la actividad del cuento, el león miedoso para el grado transición se convirtió en una actividad muy significativa, partir del simple hecho de descubrir un personaje, solo escuchando sonidos y características, este era el primer indicio para pensar que era muy divertido lo que vendría después, se evidencio la ansiedad en todos los niños y como su imaginación comenzaba a tomar un papel importante dentro del ejercicio.

Por medio de esta actividad se logró que los niños y niñas aprendieran a reconocer que a través de la literatura comprenden los sentimientos de los demás.

Se mostró que los niños al leer libros de cuentos se adentraron en un mundo imaginario que incentivan su creatividad, comienzan a pensar en situaciones concretas, las comprenden mientras su capacidad creativa crece, se

Dificultades y Resolución

Durante el desarrollo de la actividad, al realizar el picnic al aire libre se observó que algunos niños y niñas no querían sentasen, porque se mostraron preocupados al ver que sus prendas estaban sucias por sentasen en el pasto, como por ejemplo Jerónimo y Andrés y Alan, pero les dijimos, que no pasaba nada malo, que después se limpiaba, con el deseo, de que no se sintieran cohibidos, si no que su imaginación fluye, al terminar la experiencia le dimos a los niños temperas para que pintaran el personaje que más les llamo la atención y se observó nuevamente, que Jerónimo no quería pinta por no ensuciar su sudadera, le preguntamos y él nos contestó que la mama, lo reganaba porque el llegara sucio a la casa. Se le da un delantal para que el este más tranquilo y realice la actividad.

APORTES TEORICOS.

Se puede concluir que los niños y las niñas que están en una edad 5 años donde quieren explorar el mundo que los rodea, pero por

evidencio un aprendizaje significativo ya que hablaban de los diferentes.

Personajes que conocían y eso lo traían a los diferentes cuentos que les estábamos leyendo.

La actividad resulto ser muy enriquecedora se cumplió el objetivo se logró fortalecer la dimensión comunicativa a través de los cuentos, estaban concentrados en el escenario se evidencio respuestas y sentimientos muy bonitos por parte de los mismos, asumiendo comportamientos y actitudes que ayudan a mejorar la convivencia y relaciones interpersonales entre pares compartiendo y reflexionando tomando así una capacidad crítica y reflexiva sobre lo aprendido.

Durante la planeación y ejecución de esta innovadora experiencia pudimos notar el reto, de continuar realizando experiencias en las cuales los niños y las niñas disfruten, y puedan tener un desarrollo integral, teniendo, en cuenta la dimensión comunicativa para el desarrollo de diferentes habilidades.

miedo a sus padres se cohíben de realizar las actividades.

Los padres que no dejan que sus hijos se ensucien deben de leer los diferentes artículos para que se den cuenta la importancia del libre desarrollo

Quieren mantenerlos limpios y ven la suciedad como algo negativo, pero un exceso de higiene puede ser incluso perjudicial para los niños y las niñas.

Lo dice el científico.

Jack Gilbert, un científico de la Universidad de Chicago que estudia los ecosistemas microbianos y coautor del libro "[Dirt Is Good](#)" ('Ensuciarse es bueno') sostiene que **es un error no permitir que los niños se acerquen a la suciedad**. De hecho, eso podría ser extremadamente beneficioso para la salud del niño.

El señor Piaget en su teoría del desarrollo de 2 a 7 años es la etapa preoperatoria donde los niños y las niñas desarrollan la inteligencia a través de la fantasía, la imaginación, la creatividad, se evidencio en la actividad como como los niños y las niñas tienen la capacidad de transportarse a diferentes contextos y mirar las cosas de otra manera.

<https://mexico.unir.net/educacion/noticias/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo-piaget/>

<https://www.bebesymas.com/desarrollo/dejarlos-que-se-ensucien-no-malo-siete-importantes-razones-que-dejar-que-tus-hijos-se-manchen>

ANALISIS DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACION

Disponer el ambiente y espacio leímos el cuento el león valiente el espacio estaba listo para ellos. Se colocó varias colchonetas en el piso organizados como si se tratara de una fogata. Y así, todos alrededor como si fuera una hoguera literaria escucharon el cuento " el león valiente". Hubo muchas preguntas entre ellos sobre lo que comen y lo que no les gusta comer a los leones. Al finalizar la narración algunos estaba muy preocupados porque el león se había ido de la selva y había abandonado a sus amigos: "volverá a reunirse con sus amigos podrá rugir como león". De aquí surgió el resto de la experiencia. Se adecuo un espacio fuera del salón para leer los diferentes cuentos con texturas diferentes, y los niños y las niñas por la fantasía e imaginación que habrían dentro de los diferentes cuentos que elegían, después se les entrego temperas para pintar el personaje que más les gusto. Se observó cómo se identificaban con el león, la temática del cuento es importante ya que tenía valores de amistad y de superar obstáculos que se le pueden presentar, también hablaba de ser perseverantes para alcanzar lo que se quiere, el trabajo en equipo un cuento muy llamativo.

Contar historias es una forma de jugar con el lenguaje. Las niñas y los niños necesitan de narraciones que amplíen sus posibilidades de conocer y entender para elaborar significados y comprender el mundo en el que viven. ¿Qué tal si los invitas a crear historias desde imágenes que representen lugares, objetos, personajes y que ellas y ellos definan la historia? ¿por eso es importante invitarlos a crear la historia desde una única imagen, o desde un personaje que encuentren en los diferentes cuentos?

La actividad implementada se desarrolló con los niños y niñas del grado transición 4 (19) en el mes de septiembre del 2021.

