

SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LOS
DOCENTES DEL COLEGIO CLUB DE LEONES EN LOS GRADOS TRANSICIÓN,
PRIMERO Y SEGUNDO.



AUTORAS:

ADRIANA BAYONA OVALLOS 1090508079

CARMEN JULIANA SILVA PORTILLA 1090518911

CLAUDIA MILENA ROJAS CELIS 1093768130

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

CREAD CUCUTA

2019

SIGNIFICACIÓN DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA EN LOS
DOCENTES DEL COLEGIO CLUB DE LEONES EN LOS GRADOS TRANSICIÓN,
PRIMERO Y SEGUNDO.



AUTORAS:

ADRIANA BAYONA OVALLOS 1090508079

CARMEN JULIANA SILVA PORTILLA 1090518911

CLAUDIA MILENA ROJAS CELIS 1093768130

REQUISITO PARA OPTAR EL TITULO DE LICENCIADA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

TUTORA: LOURDES HELENA SALAMANCA MEAURY

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACION

LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

CREAD CUCUTA

2019

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar damos gracias a DIOS por darnos la oportunidad de vivir y por todas las bendiciones que nos otorga diariamente, de igual forma damos gracias a nuestros padres que con gran esfuerzo y dedicación hacen posible nuestros sueños, brindándonos una adecuada educación en el transcurso de nuestras vidas, además por formarnos como seres llenos de valores y acompañándonos en todo instante con amor, por ser nuestra fortaleza en los momentos difíciles y brindarnos una vida llena de aprendizajes, experiencias y sobre todo felicidad.

De igual forma damos gracias a la Universidad de Pamplona por abrirnos las puertas y permitirnos ser parte de tan grandiosa universidad, conociendo al mismo instante a tan grandiosos docentes que guían y forman parte de nuestra educación, formándonos a su vez como seres integrales y autónomos de nuestros aprendizajes.

Por último, no menos importante agradecemos al personal docente de la línea de investigación y a nuestra tutora, por acompañarnos en la elaboración de este trabajo, siendo nuestra guía, apoyo, para la estructuración del proyecto y así mismo brindándonos tiempo en la formación de nuevos aprendizajes significativos para nuestras vidas.

DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo primeramente a Dios por habernos permitido llegar hasta este punto y habernos dado salud para lograr nuestros objetivos

A nuestras madres Rosa, Silvia, y Teofelina, por apoyarnos en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que nos da, para ser una persona con aspiraciones y metas a lo largo de nuestras vidas, pero sobre todo por su amor y bondad.

A nuestros padres Delfín, Luis y Julio por el ejemplo de perseverancia y constancia que los caracterizan y que nos han infundido siempre, por el valor mostrado para salir adelante y por su amor; por ser el pilar fundamental en todo lo que somos, en toda nuestra educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional apoyo perfectamente mantenido a través del tiempo.

ADRIANA BAYONA

JULIANA SILVA

CLAUDIA ROJAS

INDICE	PÁG
RESUMEN.....	8
ABSTRACT.....	9
INTRODUCCIÓN.....	10
1 CAPÍTULO I: PROBLEMÁTICA.....	12
1.1. Formulación de la pregunta de Investigación.....	15
1.2. Objetivos	15
1.2.1. General.....	15
1.2.2. Específicos	16
1.3. Justificación de la investigación.....	16
1.4 Delimitaciones.....	18
1.4.1. Línea de investigación.....	18
1.4.2. Delimitación espacial.....	18
1.4.3. Delimitación teórica.....	19
1.4.4. Delimitación temporal.....	19
2. CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	19
2.1. Investigaciones previas	19
2.1.1. Internacionales	20
2.1.2. Nacionales	22
2.1.3. Locales	24
2.2. Referente teórico-conceptual.....	26
2.3. Marco contextual.....	42

2.3.1. Misión.....	42
2.3.2. Visión.....	43
2.3.3. Filosofía.....	43
2.4. Plan de acción.....	44
2.4.1 Factibilidad legal.....	48
2.4.2 Factibilidad técnica.....	50
2.4.3 Factibilidad financiera.....	50
3. CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	51
3.1. Enfoque epistemológico interpretativo	51
3.2.Método de Investigación	52
3.3.Escenario de investigación.....	54
3.3.1. Informantes claves	54
3.4.Técnicas de recolección de datos	55
3.5. Procedimiento de análisis de los datos.....	56
3.5.1. Fase Diagnóstica.....	57
3.5.2. Fase de Diseño.....	57
3.5.3. Fase de Intervención.....	57
3.5.4. Fase de Evaluación.....	58
3.6. Cronograma.....	58
4. CAPÍTULO IV: ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN.....	59
5. CAPÍTULO V: REFLEXIONES EMERGENTES.....	69
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	70

TABLA 1.....	45
TABLA 2.....	50
DIAGRAMA 1.....	60
DIAGRAMA 2.....	61
DIAGRAMA 3.....	61
DIAGRAMA 4.....	62
DIAGRAMA 5.....	62
DIAGRAMA 6.....	63
DIAGRAMA 7.....	63
DIAGRAMA 8.....	64
ANEXOS.....	74
ANEXO A.....	74
ANEXO B.....	77
ANEXO C.....	81
ANEXO D.....	83
ANEXO E.....	92
ANEXO F.....	93
ANEXO G.....	94
ANEXO H.....	95
ANEXO I.....	96
ANEXO J.....	97
ANEXO K.....	98
ANEXO L.....	100

RESUMEN

El presente estudio se realizó para evidenciar la significación del juego como herramienta pedagógica en los docentes de la Institución Club de Leones, en los docentes de los grados transición, primero y segundo primaria de san José de Cúcuta, Norte de Santander, República de Colombia, con la finalidad de observar el impacto del juego en los ámbitos educativos como factor fundamental en los procesos de enseñanza aprendizaje con el propósito de determinar la significación del juego como herramienta pedagógica en los docentes bajo un enfoque cualitativo relacionado con el método de investigación acción pedagógica utilizando técnicas como la entrevista, la encuesta y sus instrumentos como el diario de campo y cuestionario para entrelazar la realidad con los resultados obtenidos. Respectivamente los informantes claves seleccionados fueron cinco (5) docentes de la institución involucrados en el proceso educativo de los grados nombrados anteriormente, el cual se empleó una propuesta para mitigar dicha problemática, mediante intervenciones pedagógicas respaldada por los teóricos Piaget (1966), Vygotsky (1924), y María Montessori (1998), entre otros.

Estimando un análisis de la información obtenida sobre el plan de acción aplicado a través de estrategias las cuales permitieron identificar los pro y contra de la significación del juego como herramienta pedagógica que acceda a fortalecer las áreas del conocimiento de una manera evolutiva e innovadora en una educación transformadora con calidad; en conclusión, el juego debe ser orientado como un proceso para mejorar la enseñanza de una forma divertida, consolidando aprendizajes significativos a partir de la innovación, creatividad e interés que pueda ejercer la docente con su educando, fomentando una interacción que sea participativa y activa para cada uno, logrando cambios satisfactorios en cada uno de los procesos evidenciados.

Palabras claves: didáctica, herramienta pedagógica, innovación, juego, significación.

ABSTRACT

The present study was carried out to demonstrate the significance of the game as a pedagogical tool in the teachers of the Lions Club Institution, in the teachers of the transition, first and second grades of San José de Cúcuta, North of Santander, Republic of Colombia, with the purpose of observing the impact of the game in the educational fields as a fundamental factor in the teaching-learning processes with the purpose of determining the significance of the game as a pedagogical tool in the teacher under a qualitative approach related to the method investigation pedagogical action using techniques such as the interview, the survey and its instruments such as the field diary and question naire to intertwine reality with the results obtained. Respectively, the key informants selected were five (5) teachers from the institution involved in the educational process of the aforementioned grades, which used a proposal to mitigate this problem, through pedagogical interventions backed by the theoreticians Piaget (1966), Vygotsky (1924), and María Montessori (1998), among others.

Estimating an analysis of the information obtained on the action plan applied through strategies which allowed identifying the pros and cons of the significance of the game as a pedagogical tool that accedes to the trend then the areas of knowledge in an evolutionary and innovative way in an education quality transformer; in conclusion, the game must be oriented as a process to improve teaching in a fun way, consolidating meaning full learning from the innovation, creativity and interest that the teacher can exercise with her student, encouraging an interaction that is participatory and active for each, achieving satisfactory changes in each of the evidenced processes.

Keywords: didactic, pedagogical tool, innovation, game, meaning.

INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación cualitativa es determinar la significación del juego como herramienta pedagógica en los docentes de los grados transición, primero y segundo de la institución educativa Club de Leones de la ciudad de Cúcuta.

En el presente trabajo se contextualiza el capítulo I el cual contiene la descripción de la problemática, abordando el porqué de la investigación y donde se llevó a cabo, posteriormente se plantea la formulación de la pregunta de investigación de la cual se derivan los objetivos, la justificación y la delimitación.

Posteriormente, en el capítulo II, se describieron los antecedentes de esta investigación, evidenciándose tres internacionales provenientes de los países de Perú, Venezuela, y Ecuador, igualmente dentro de los antecedentes nacionales se encontraron tres realizados en la ciudad de Bogotá, Cartagena, y Córdoba, así mismo en los locales realizados en Cúcuta. A su vez se elaboró el referente teórico-conceptual en el que se encuentran presentes las diversas teorías y conceptos que fundamentan la importancia del juego como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los autores más relevantes fueron Piaget, Vygotsky, Montessori, Ausubel, Groos, Bruner, Feuerstein y Zabala; por último, se concluye con la justificación del plan de acción.

Por otra parte, en el capítulo III se evidencia el marco metodológico, asumiendo un enfoque epistemológico interpretativo de naturaleza cualitativa, haciendo uso de la investigación acción pedagógica como método de investigación, como elementos de recolección de datos se empleó los

informantes claves, en cuanto se refiere al análisis de datos se implementó, la entrevista y como instrumento el diario de campo, por último, se encontrará el cronograma.

Para continuar, en el capítulo IV que corresponde al análisis e interpretación, se realiza mediante el programa atlas, evidenciando en cada diagrama las categorías planteadas por las experiencias de cada docente vivenciado en cada encuentro, logrando aspectos positivos en cada uno de los procesos académicos; siendo contrastada a través del programa pspp para analizar los datos recolectados respecto a la percepción de cada actividad realizada en el plan de acción.

Para terminar en el presente trabajo se da a conocer el capítulo V detallando la reflexión emergente, y dando respuesta al objetivo de estudio, el cual refleja que el juego es una herramienta fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje que contribuye a una mejora en la metodología del docente, siendo un eje práctico, transversal, dinámico y reflexivo del quehacer pedagógico.

Capítulo I

Problemática

Hoy en día el juego ha tomado un rumbo indispensable en todos los niños, puesto que ellos juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural, siendo este parte fundamental en la vida de los estudiantes puesto que es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismo, no obstante es una actividad que el ser humano desarrolla a lo largo de su vida y por medio de este se fomenta el desarrollo de las estructuras del comportamiento social, habilidades, destrezas y conocimientos fundamentales en la vida tanto escolar como personal; es por eso que el juego como herramienta pedagógica está basado en fomentar el desarrollo cognitivo en los niños, el juego debe ser guiado y orientado por los docentes, esa es la función primordial para que se consolide un buen proceso, el solo jugar promueve el desarrollo de las habilidades mas no el aprendizaje significativo, las docentes deben fomentar el juego de manera lúdico-pedagógica, donde se emplee para enseñar objetivos de aprendizaje específicos de forma interesante. Los Licenciados en Pedagogía Infantil y los padres de familia desempeñan un papel activo preparando el entorno, por ejemplo, ofreciendo tipos específicos de juegos de atención, locomoción, cognitivos, colaborando así con los niños y ofreciendo respuestas sensibles a sus acciones durante la realización de los juegos.

Con la ayuda de la docente en la incorporación del juego se va a promover el aprendizaje temprano de contenidos y habilidades nuevas en temas como las matemáticas, la lectura y el pensamiento crítico y las demás áreas del conocimiento.

Por otra parte el derecho al juego está reconocido en la declaración de los derechos del niño, adoptados por la asamblea de la ONU el 30 de noviembre del 1959, en el principio 7 ‘‘El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, la sociedad y las autoridades públicas se

esforzaran por promover el goce de este derecho'', por lo tanto en Colombia el juego se ha considerado como un eje fundamental en el ámbito educativo del estudiante, pues por medio de este no solo se genera conocimientos significativos en la estructura cognitiva de los pequeños sino también se potencializa la psicomotricidad y sus habilidades motrices; por consiguiente Gimeno y Pérez (2003), ''definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad''.

En el mismo orden de ideas para Jean Piaget (1956), 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.

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En síntesis, es de gran importancia determinar que el juego no debe ser visto como un pasatiempo para los niños, sino el medio por el cual ellos se diviertan, expresen libremente sus emociones y por ultimo no menos importante adquieran los nuevos conocimientos de forma didáctica.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del sistema educativo, sirviendo como herramienta para la transmisión de nuevos conocimientos y permitiéndole a los estudiantes salir de las rutinas de aprendizajes, siendo de esta manera autónomo, libre, creativo y receptor de aprendizajes, por consiguiente, en la institución educativa Club de Leones ubicada en la Avenida 5A 6-63 Barrio San Luis.

En observaciones no sistematizadas se presume que por lo general las docentes de los grados transición, primero y segundo primaria no suelen emplear el juego como herramienta pedagógica durante las jornadas académicas respecto a las diferentes áreas del conocimiento, utilizándolo muy poco, puesto que desconocen sus múltiples ventajas o por temor a perder el control durante las clases con los diversos saltos, gritos o emociones que se puedan presentar durante el desarrollo de este.

Por consiguiente es fundamental señalar que el juego posee una idea educativa primordial, pues es la apropiación por parte del jugador (estudiantes), de los contenidos que se quieren aprender fomentando así el desarrollo de la creatividad; los síntomas que se presentan es la falta de interés e indisposición por parte de las docentes, como también falta de creatividad y compromiso al momento de implementar en las planeaciones académicas el juego como una herramienta pedagógica, además del temor hacia accidentes que se puedan presentar en la ejecución de un juego, no obstante dichos docentes suelen presentar una metodología tradicional al momento de impartir las clases, debido a que en primer lugar esa fue la forma por la cual ellas aprendieron o porque se les presenta dificultad de reorganizar la estructura del proceso que llevan a cabo con los niños y niñas, pues se sienten en su zona de confort con el hecho de presentar guías y anotar en el tablero la conceptualización de la temática a trabajar, teniendo a su vez como concepción que a través de esta forma los estudiantes se van a concentrar copiando y no van a molestar ni presentar indisciplina; por consiguiente las causas que se identifican en esta investigación es la falta de tiempo libre debido al cumplimiento del plan de asignatura establecidos por la institución educativa y pocos recursos económicos y materiales presentados por dicha institución, al mismo instante se sienten desmotivados debido al bajo pago y malas prestaciones brindadas por el ministerio de educación nacional; del mismo modo sus principales

consecuencias son las desventajas en el aprendizaje activo, la enseñanza entre pares, el aprendizaje colaborativo, manejo inadecuado de las habilidades sociales, y poca ejecución de la práctica sin lograr un aprendizaje significativo; donde el control del pronóstico para esta investigación es emplear estrategias que le fomenten al docente la capacidad de emplear juegos didácticos en el proceso de enseñanza y aprendizaje, que beneficien sus potencialidades tanto físicas como cognitivas, por lo tanto el pronóstico para poder atacar la situación se hace necesario realizar una investigación que permita determinar las significaciones que le dan los docentes al juego como herramienta pedagógica en los grados transición, primero y segundo de la institución educativa Club de leones, basados en proponer estrategias que mitiguen la problemática vivenciada, así mismo diseñar y aplicar el material didáctico para jerarquizar los resultados obtenidos por medio de los instrumentos aplicados, permitiendo con esto la relación de los docentes respecto a la implementación del juego en la institución educativa Club de Leones del municipio de Cúcuta de la República de Colombia.

1.1 Formulación de la pregunta de investigación.

¿Cuál es la significación del juego como herramienta pedagógica en los docentes de la institución club de leones en los grados transición, primero y segundo de san José de Cúcuta, Norte de Santander, república de Colombia?

1.2 Objetivos.

1.2.1 Objetivo General.

Determinar la significación del juego como herramienta pedagógica en los docentes.

1.2.2 Objetivos específicos.

- *Proponer estrategias para la implementación del juego como herramienta y medicación pedagógica en el aula de clase por los docentes.
- * Diseñar material didáctico para la significación del juego como herramienta pedagógica en los docentes.
- * Aplicar el material didáctico evidenciando el impacto alcanzado por los docentes en el proceso de educación.
- * Analizar la información recolectada de acuerdo con los instrumentos aplicados en los docentes.

1.3 Justificación de la Investigación.

El juego simboliza la oportunidad para adentrarse al maravilloso mundo del conocimiento, puesto que los juegos representan un conjunto de retos que atraen la motivación y la atención del niño, consiguiendo que los pequeños esfuerzos se conviertan en grandes logros que les permita obtener la apropiación de nuevos conocimientos, llevando a cabo un óptimo aprendizaje.

El juego es el principal objetivo para la construcción multidimensional del ser, donde se contribuye a una formación eficiente y eficaz capaz de enriquecer su formación personal, donde es importante mantener una participación constante de la TRIADA familia, escuela, comunidad para fortalecer las necesidades que el individuo presenta a medida que transcurre su proceso escolar; identificando la edad mental y cronológica del estudiante para impartir los planes educativos con la finalidad de despertar en el estudiante la necesidad de aprehender nuevos conocimientos a través de la implementación de juegos pedagógicos.

Es importante que el educador intervenga en actividades lúdico-pedagógicas que fomenten y prioricen la necesidad de enseñar a través de las diferentes estrategias que permitan la adquisición de nuevos aprendizajes significativos.

Respectivamente se debe tener claridad de que el juego es una alternativa mediadora que permite orientar al docente en su quehacer educativo, pues esto ayuda a que el estudiante se motive en el ámbito escolar rompiendo el paradigma tradicional, posesionando nuevos procesos innovadores que vinculen las habilidades del estudiante que se forma en constante desarrollo. Finalmente es importante observar la significación del juego como herramienta pedagógica que perciben los docentes permitiendo mitigar esta problemática y diseñar nuevas alternativas y materiales didácticos que den solución, mejorando ascendentemente el juego para que cada educando propicie un aprendizaje significativo, logrando así un crecimiento íntegro la cual cumpla con los planes educativos que potencien el desarrollo integral enfocados al ámbito profesional.

En lo anterior se evidencia que el siguiente proyecto consta de un cambio para el docente y los estudiantes, el cual permite explorar nuevas alternativas en la incorporación del juego y logre un desarrollo multidimensional, al mismo instante el docente tendrá nuevos conocimientos sobre la implementación de este, para el desarrollo de sus temáticas, propiciando a su vez conocimientos significativos de forma innovadora.

Por lo tanto, las investigadoras pretenden impulsar este proyecto como un modelo de mejoramiento significativo el cual abarque la necesidad de involucrar el juego como herramienta pedagógica en el ámbito educativo brindándole la oportunidad al docente de modificar su

metodología abarcando el desarrollo del ser, puesto que no solamente se educa en conocimientos cognitivos, sino que se transversalice en las diferentes dimensiones del niño.

No obstante, se debe involucrar al personal educativo desde los padres, estudiantes y docentes para que contribuyan a este mejoramiento e impartir metodologías que incrementen constantemente a la creación de estrategias las cuales motiven a la responsabilidad del individuo abarcando sus necesidades por la adquisición de nuevos conocimientos en todos sus aspectos desde lo cognitivo hasta lo reflexivo.

Por consiguiente, uno de los principios que se debe tener en cuenta para lograr ese ser integral es identificar la población a la cual se le va a impartir estos conocimientos, escuchar sus aspectos más relevantes en cuento a los conocimientos previos adquiridos durante los grados cursados, despertar la creatividad del educando el cual construya pensamientos críticos que permita indagar y avivar la necesidad de investigar lo que se le está enseñando.

Por lo anteriormente expuesto surge la fundamentación de autores los cuales señalan el juego como un eje fundamental para fortificar al educando pues permite visionar la transformación de un mundo evolutivo e innovador.

1.4 Delimitaciones.

1.4.1. Línea de Investigación.

Infancia y educación

1.4.2. Delimitación Espacial.

La investigación se realizará en la Institución Educativa Club de Leones, ubicado en la Avenida 5A 6-63 Barrio San Luis, en la ciudad de San José de Cúcuta, Norte de Santander,

República de Colombia; con los 5 docentes de los grados transición, primero y segundo, evidenciando la poca implementación del juego como herramienta pedagógica en los docentes durante las jornadas académicas.

1.4.3. Delimitación Teórica.

Jean Piaget (1966), Lev Vygotsky (1924), Montessori (1998).

1.4.4. Delimitación Temporal.

El periodo durante el cual se elaborará esta investigación iniciará el 26 de agosto y finaliza el 24 de noviembre del 2019, realizada con docentes entre edades comprendidas de 40 a 60 años de la Institución Educativa Club de Leones de la ciudad de Cúcuta.

Capítulo II

Marco Teórico

2.1 Investigaciones Previas.

Los antecedentes reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de apoyo o ejemplo para futuras investigaciones. Según Balestrini (2003: 27) señala que “todo hecho anterior a la formulación del problema que sirve para aclarar, juzgar e interpretar el problema planteado, constituye los antecedentes del problema”. Establecer los antecedentes del problema, de ninguna manera es hacer un recuento histórico del mismo, sino se trata de hacer una síntesis conceptual de las investigaciones y trabajos realizados sobre el problema formulado, con el fin de determinar el enfoque metodológico de la misma investigación.

2.1.1 Antecedentes Internacionales.

Para Buendía, (2015), en Perú planteo en su trabajo de grado denominado “el juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de 5 años de Lima, Perú”, por ende, propone el juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de cinco años de educación inicial, enmarcada en el enfoque cualitativo, sustentado por Piaget (1965). Tomando como muestra ocho niños, cinco maestras y cuatro padres de familia, seleccionados mediante la técnica del muestreo intencional criterial. Utilizando instrumentos como la prueba de conocimiento de precálculo (adaptada), la guía de observación y de entrevista que forman parte del diagnóstico general, evidenciando el bajo rendimiento de los niños en el desarrollo de la noción de número y las limitaciones de las maestras en el no integrar la estrategia didáctica en los procesos pedagógicos.

El resultado esencial es proponer el juego como estrategia didáctica que permitirá al niño recibir un proceso de enseñanza aprendizaje activo, dinámico, comunicativo, reflexivo, creativo para el saber actuar frente a una situación problemática. Por lo tanto, concluimos que el estudio comienza a instalar las bases del pensamiento matemático, así como, contribuir a enriquecer la práctica pedagógica de las maestras en el mejoramiento de la calidad educativa.

Por otra parte, en Venezuela, para Coronel (2015), en su trabajo de grado titulado “el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado”, el objetivo es proponer el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en las y los estudiantes del primer grado de la Escuela Básica Estadal “Monseñor Luis Eduardo Henríquez”. Fundamentada en las teorías del humanismo, constructivismo y método pestalozziano.

La metodología fue de tipo proyecto factible, con un diseño documental y de campo, el modelo instruccional utilizado fue el de Díaz. La población estuvo representada por los seis (6) docentes del primer grado. La técnica que se aplicó fue la encuesta y el instrumento el cuestionario, el cual estuvo validado por el juicio de expertos.

La confiabilidad se obtuvo mediante la aplicación de la fórmula de Kuder Richardson. Asimismo, el análisis de los datos se trató en el Procesador Estadístico SPSS V-18 y con los resultados se construyeron tablas de distribución de frecuencias y porcentajes por cada ítem con los respectivos indicadores de acuerdo a las variables, se realizaron quince (15) tablas con la representación gráfica para interpretar los resultados de los instrumentos aplicados con sus conclusiones y recomendaciones, por último, la propuesta del estudio.

Finalmente, Puchaicela, (2018), en su trabajo de grado titulado “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” en Ecuador, plantea su objetivo general Mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división mediante el uso del juego como estrategia didáctica para desarrollar el razonamiento lógico matemático en los estudiantes de quinto grado; Los participantes de la investigación fueron un docente y 27 estudiantes del quinto grado “B” de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío”. El tipo de estudio fue descriptivo enmarcado en un enfoque mixto (cuanti-cualitativo) y un diseño cuasi experimental. Las técnicas fueron observación, encuesta, entrevista y prueba escrita; y, los procedimientos: fundamentación teórica diagnóstico, diseño, planificación, aplicación y evaluación de la propuesta. Como resultados los estudiantes tenían dificultades en el aprendizaje de la multiplicación y división, ya que el docente no utilizaba el juego como estrategia didáctica para enseñarles a multiplicar y dividir de manera

divertida y significativa. Se concluye que el uso del juego como estrategia didáctica si ayuda a mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje de la multiplicación y división.

Es decir que estas investigaciones planteadas bajo el objeto de estudio a trabajar que es la significancia del juego como herramienta pedagógica, teniendo en cuenta recursos educativos, material didáctico y juegos en material reciclable, ya que, sirven de guía para orientar el proyecto como una herramienta pedagógica y didáctica para mejorar en los docentes y estudiantes el proceso educativo, de una manera autónoma, crítica, dinámica, autorreflexiva y que todo esto se entrelace de forma significativa.

2.1.2 Antecedentes Nacionales.

En Bogotá, (2015), Arias y Castiblanco, en su trabajo de grado titulado “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de la habilidad oral en inglés”, plantean su objetivo de Implementar una propuesta pedagógica basada en el juego para favorecer el aprendizaje de vocabulario y el desarrollo de la habilidad oral en lengua inglesa, esta investigación es de tipo cualitativo con un enfoque cuasi experimental, Esto requiere contar con actividades que se apliquen en contexto y actividades didácticas que motiven a los estudiantes en su aprendizaje, el cual se puede aproximar a los resultados de una investigación experimental en situaciones en las que no es posible el control y manipulación absoluta de las variables, es decir, cuando se estudia las relaciones de causa efecto, pero no en condiciones de control riguroso de las variables que maneja el investigador en una situación experimental. Las etapas que constituyen el diseño investigativo cuasiexperimental en términos generales constan de la aplicación de un pretest en el grupo de control y experimental. Luego se procede a implementar el tratamiento o estrategia prevista, que en este caso se trata del juego, en el grupo experimental

únicamente. Finalmente se aplica el postest tanto en el grupo de control como en el experimental, con el fin de verificar y contrastar los efectos del tratamiento en uno de los grupos con respecto al otro. Los resultados arrojaron que el grupo de control aún presenta inconvenientes en el momento de construir enunciados debido al desconocimiento del vocabulario en inglés necesario para emitirlos, por lo cual recurren a la lengua materna. Asimismo, su participación es baja y la docente debe seleccionarlos con el fin de que hagan intervenciones. Además, los estudiantes necesitan tener apoyo de las guías y apuntes para crear frases de manera oral. En síntesis, respecto a las competencias comunicativas planteadas, se puede establecer que los estudiantes aún presentan dificultades para enunciar palabras cortas, para expresar sus gustos, describir características y comprender preguntas sobre personas.

Para Arévalo y Carreazo (2016) Cartagena, en su trabajo de grado titulado “el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín A del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos Cartagena, Colombia” el propósito fue analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín A de H.I.C asociación de padres de familia de pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas, enmarcado dentro del enfoque cualitativo, sustentado por Bruner (1977), Piaget (1932), entre otros.

El tipo de investigación fue descriptiva, con el método de investigación- acción, con una población conformada por 150 estudiantes de los cuales 80 son niños y 70 corresponden a las niñas, porque esta permite al investigador predecir el comportamiento de los niños, por otro lado porque los métodos de investigación incluyen experimento y encuesta; Los resultados encontrados fueron descriptivos y generalizados puesto que se centró en hacer las preguntas directamente y por escrito para que de esta manera se originaran otras preguntas sobre cómo se

sienten los niños con la implementación de juegos antes y durante las actividades dentro del aula, constituyendo así el aprendizaje significativo de los niños del jardín.

Finalmente en Córdoba, Cruz y Hernández (2016) en su trabajo de grado titulado “Los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor de la institución educativa José Antonio Galán sede el Tesoro Córdoba, Colombia, cuyo propósito fue establecer el estado actual en que se encuentran los estudiantes con relación a los procesos de lectura y escritura, conforme a la edad y nivel de escolaridad, enmarcado dentro del enfoque cualitativo, sustentado por Díaz (2010), Ortiz (2005), entre otros. El tipo de investigación es descriptiva, donde se contó con una población 17 niños pertenecientes al grado 3° de esta misma institución, donde se utilizaron algunas técnicas para la recolección de la información, de lo cual se puede destacar las encuestas realizadas a estudiantes y maestros. Los resultados encontrados nos permiten considerar que en este ambiente el niño recibe las herramientas básicas para su crecimiento personal, social y cognitivo.

Es por ello, por lo que las investigaciones planteadas a nivel nacional sirven de ayuda para que el proyecto de investigación se adapte a cualquier área del conocimiento, consolidando a partir de ellos aprendizajes significativos y permitiéndole al docente reestructurar aprendizajes en los estudiantes con la ayuda de herramientas pedagógicas como es el juego.

2.1.3 Antecedentes Locales.

En Cúcuta, (2017) las autoras Buitrago y Medina en su trabajo de grado titulado “ el juego didáctico como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la motricidad fina en el grado de preescolar del jardín infantil el edén de los niños creativos, de la ciudad de Cúcuta norte de Santander”, con objetivo de diseñar una guía para la implementación de los juegos didácticos

como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la motricidad fina, en los niños de preescolar del jardín infantil el edén de los niños creativos, de la ciudad de Cúcuta – norte de Santander”, la metodología empleada fue acción participativa con enfoque cualitativo, los informantes claves fueron 1 docente y 19 estudiantes del grado preescolar, utilizando instrumentos como diarios de campo y observación directa, en los resultados se evidencio que la docente muestra carencia de conocimiento hacia el tema de motricidad fina y le falta idea, creatividad e innovación para la implementación de estrategias didácticas en pro al fortalecimiento de la motricidad fina de los educandos, en conclusión se plantea que la motricidad fina es el ente fundamental del desarrollo de los niños, pero no siempre se cuenta con la capacitación adecuada para su desarrollo.

En consideración, las autoras López, Tolosa y Varas, (2017) , en Cúcuta en su trabajo de grado titulado “ el juego simbólico como una estrategia innovadora para contribuir al fortalecimiento de las dimensiones (cognitiva, comunicativa y corporal) del desarrollo integral del niño”, en su objetivo plantea demostrar como el juego simbólico contribuye en el fortalecimiento del desarrollo de las dimensiones (cognitiva, comunicativa y corporal) en los niños del grado pre jardín, entre los 2 a 3 años de edad del hogar infantil el principito de la ciudad de san José de Cúcuta, la metodología empleada fue investigación acción con enfoque cualitativo, los informantes claves fueron 9 docentes de los grados pre jardín, empleando las técnicas de recolección de datos fueron observación participante, diarios de campo, cuestionario, y entrevista, como resultado se obtuvo que en la institución el método de trabajo está basado en momentos, haciendo uso del juego libre, lo cual indica que las docentes no cuentan con estrategias y herramientas necesarias para propiciarlo, por ende; los procesos de aprendizajes de los niños son muy monótonos y repetitivos, en conclusión se puede determinar que en el grado pre jardín las

docentes no propician aprendizajes teniendo en cuenta las dimensiones de los estudiantes no fomentan participación activa durante los momentos pedagógicos.

Finalmente en Cúcuta, (2017) la autora Peñaranda en su trabajo de grado titulado “juegos tradicionales como estrategia de evaluación en el aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria”, en su objetivo es proponer un manual de juegos tradicionales como estrategia de evaluación en el aprendizaje de las matemáticas en los estudiantes de la institución, la metodología empleada fue descriptiva con un diseño no experimental mediante un enfoque cuantitativo, los informantes claves fueron 5 docentes de básica primaria y 2 docentes administrativos, los resultados obtenidos reflejan que los docentes y directivos en general se categorizan en muy desarrollado a pesar de que hay muchos desconocimiento y eso genera la falta de estrategia en el aula de clase y puede ser el principal causante del bajo rendimiento en esta área de conocimiento, en conclusión la creatividad es tan importante en la educación como la alfabetización, y por tanto se le debe dar mismo grado de relevancia, utilizando juegos como estrategias para la enseñanza de las matemáticas.

Es por ello, por lo que las investigaciones planteadas a nivel local fundamentan la presente propuesta a la hora de transversalizar contenidos, puesto que el juego es un factor importante en el proceso de enseñanza y aprendizaje aportando conocimientos significativos en la formación de los educandos.

2.2 Referente Teórico-Conceptual.

Para esta investigación se tiene en cuenta la fundamentación teórica de la propuesta, para darle el eje central y determinar la importancia del objeto de estudio, asumiendo el punto de vista dado por los tres autores al momento de concebir cada concepto planteado en el proyecto.

JUEGO.

El juego es una actividad que usamos habitualmente para divertirnos o entretenernos durante un espacio tiempo, sin darnos cuenta de que por medio de este adquirimos habilidades, destrezas y sobre todo conocimientos respecto a determinada temática o situación de nuestro entorno, de igual forma gracias a él se da el desarrollo individual de la persona, como también la expresión de emociones y sentimientos de cada ser humano.

De igual forma Gimeno y Pérez (2003), Definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad.

Por consiguiente, Para Groos (1902), El juego es pre-ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande.

Finalmente, Vygotsky (1924) Establece que el juego es una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Para los tres autores el juego son todas aquellas actividades por el cual en primer lugar los estudiantes proyectan sus emociones, deseos y manifiestan su personalidad, desarrollándose al mismo instante en un entorno social; de igual manera el juego contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para afrontar la vida adulta.

Por consiguiente, para las investigadoras el juego es de gran importancia para el desarrollo de los seres humanos, iniciando desde la niñez puesto que le permite al estudiando actuar de forma

libre, expresando sus sentimientos, emociones, desarrollándose de forma eminentemente social en el entorno que lo rodea y adquiriendo de esta manera conocimientos significativos en su vida de forma agradable, dejando a un lado las imposiciones y metodologías tradicionales.

SIGNIFICANCIA.

La significación es un producto social ya que los seres humanos interpretan una realidad que se encuentra condicionada por prácticas sociales y culturales propias de la comunidad perteneciente, naciendo a su vez como resultado de una triple relación entre el hombre, las cosas y los fenómenos, por lo tanto, se puede concluir que esta significación surge como representación de una realidad, como experiencia subjetiva, y como medio de interacción social del ser humano.

Seguido a lo anteriormente dicho Para, Ausubel (1990) La significancia se genera a través del descubrimiento del aprendizaje y la relación con sus conocimientos previos.

Por otro lado, Bruner (1980) La significancia es la habilidad del educando para asimilar y memorizar lo aprendido y, posteriormente, para transferir ese aprendizaje a otras circunstancias de su vida, llevándose a cabo desde su propia visión de mundo.

Finalmente, Feuerstein (1991) Nos afirma que todos los seres humanos somos inteligentes y mediante la significancia, trascendencia y pertenencia podemos lograr el aprendizaje.

Basado en lo anterior se puede señalar que para Ausubel (1990) y Feuerstein (1991) los seres humanos son inteligentes y mediante la significancia, trascendencia y descubrimiento se puede lograr los aprendizajes, teniendo en cuenta los conocimientos previos, mientras que para Bruner (1980) la significación son las habilidades que posee el educando para asimilar y memorizar lo aprendido, utilizándolo posteriormente antes las diversas circunstancias de la vida.

Por consiguiente, para las investigadoras la significación hace referencia en primer lugar a la importancia que da un individuo a una situación determinada, como también cuales son los motivos que lo llevan a realizar dicha acción, del mismo modo se tiene en cuenta la inteligencia, reflexión, valores, y conocimientos que posee el ser humano respecto a la implementación del juego como herramienta pedagógica en el contexto escolar.

ADAPTACIÓN.

La adaptación es una cualidad que posee el ser humano al momento de acoplarse a las diferentes situaciones presentes en la vida, ya sea el clima, alimentación, sociedad, diversidad funcional y otros factores puesto que estamos en constante evolución a lo largo de la vida, esta adaptación se da a partir de la inteligencia que posee el hombre y la capacidad de resolver problemas ante las diversas circunstancias de la vida.

Seguido a lo anteriormente dicho Para, Lazarus (1961) La adaptación es un proceso unificado debido a que incluye a diversos procesos subordinados de la motivación, emoción y cognición.

Por otro lado, Sroufe (2000) dice que la adaptación es un proceso activo del individuo en interacción con el ambiente para alcanzar o satisfacer sus necesidades y metas, la adaptación involucra la reorganización del comportamiento en respuesta a diferentes factores circunstanciales.

Finalmente, Ancona (2000) menciona que la adaptación es una relación dinámica armónica y recíproca entre el organismo y el medio ambiente, que comprende los procesos vitales, biológicos, psicológicos que entran en juego en la vida familiar y social.

Para los tres autores la adaptación es un proceso del individuo con relación a la interacción con el medio ambiente ya sea dinámico, armónico y reciproco, logrando satisfacer las metas o necesidades de cada ser humano ya sean vitales, biológicas o psicológicas presentadas en el ámbito familiar o escolar.

De igual manera para las investigadoras el proceso de adaptación es vital en la vida del ser humano puesto que permite acoplarse a los diferentes estilos de vida, personalidades y contexto ambientales, logrando ser personas integrales y sociales ante la diversidad funcional presente hoy en día, llevando también a cabo el cumplimiento de metas u objetivos establecidos de manera individual.

ACCIÓN.

La palabra acción significa que una persona o animal está haciendo algo o llevando a cabo algún tipo de movimiento o está actuando ya sea de manera voluntaria o involuntaria, como también puede ser de pensamiento, palabra u obra, sin embargo la acción educativa es orientar, ayudar y acompañar a los educandos en el proceso de formación, desarrollando sus habilidades, capacidades y destrezas por medio de diversas estrategias metodológicas como también por medio de herramientas significativas como lo es el juego.

Por consiguiente, Para, Coll y Solé (2002). Son las acciones que el profesor y los alumnos realizan antes, durante y después de la situación didáctica, y enfatiza el conjunto de aspectos que el profesor toma en cuenta antes de iniciar una clase.

Por otro lado, Weber (1969) Es una acción donde el sentido mentado por sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros.

Finalmente, Moles (1983) Se entiende como un comportamiento; es decir, un conjunto de movimientos ordenados en el tiempo y/o espacio, orientados hacia un fin, un objetivo o una meta.

Para los tres autores la acción son todos aquellos movimientos, conductas o comportamientos que realiza tanto profesores como alumnos durante el proceso de enseñanza y aprendizajes, encontrándose orientada hacia un fin, objetivo o metas propuestas por cada individuo, enfatizándose en la labor docente sobre los diferentes aspectos que tiene en cuenta el docente antes de iniciar una clase.

Para las investigadoras la acción se refiere al quehacer docente durante la práctica académica, cuáles son esos movimientos, planeaciones o actividades que realizan para generar aprendizajes significativos en los estudiantes, dejando la metodología tradicional, por lo tanto, es pertinente el planteamiento de metas sobre lo que se pretende realizar de forma coherente y permitiendo libertad de acciones en los estudiantes, sin cohibirle el derecho a expresarse y a jugar.

PRÁCTICA.

La práctica son todos aquellos oficios, actividades o acciones que se realizan de forma constante durante una circunstancia o tiempo determinado en el entorno social, por otro lado, la práctica educativa por parte de los docentes es una actividad dinámica, reflexiva, que comprende los acontecimientos ocurridos en la interacción entre educadores y educandos.

De igual manera Para, De Lella (1999) La práctica se concibe como la acción que el profesor desarrolla en el aula, especialmente referida al proceso de enseñar, y se distingue de la práctica institucional global y la práctica social del docente.

Por otro lado, Zabala (2002) señala que el análisis de la práctica debe realizarse a través de los acontecimientos que resultan de la interacción maestro–alumnos y alumnos–alumnos.

Finalmente, Doyle (1986). La práctica es multidimensional por los diversos acontecimientos simultáneos que en ella ocurren.

Para los tres autores la práctica es la acción que desempeñan los docentes durante sus jornadas académicas, teniendo en cuenta las diferentes personas vinculadas en el proceso de enseñanza y aprendizaje como lo son docente-alumnos y entre los mismos estudiantes, analizando a su vez los diversos acontecimientos que ocurren durante el transcurso de estas.

De igual forma para las investigadoras la práctica es un hecho que define a cada individuo como ser único e irreplicable, enfocándose principalmente en la forma por el cual interviene durante su práctica académica ya sea de forma negativa o coherente, teniendo en cuenta al mismo instante las diversas personas y acontecimientos que suceden en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

ESTRATEGIAS DE JUEGO.

El juego es definido como una actividad de recreación, que tiene como objetivo divertir y distraer a los participantes, sin embargo hay diversos tipos de juegos que tiene como fin el desarrollo de la motricidad fina o gruesa de la persona, como también el desarrollo de la interacción social o fortalecimiento de la estructura cognitiva del ser humano , de igual forma cabe señalar que estos tipos de juegos están enfocados en potenciar aprendizajes significativos en los educandos de manera divertida y agradable para sus vidas.

Por consiguiente, Para, Piaget (1932, 1945, 1966) podemos clasificar los tipos de juegos en cuatro categorías: motor, simbólico, de reglas y de construcción, que corresponden a las estructuras específicas de cada etapa en la evolución intelectual del niño.

Por otro lado, Vygotsky (1924) Se identifican dos tipos de juegos, el juego como valor socializador donde el niño se desarrolla en un medio social, y el juego como factor de desarrollo que le permite al niño saber, conocer y dominar los objetos.

Finalmente, Chateau (1954) Desarrollo una clasificación de los distintos tipos de juego en función de la edad, desarrollo intelectual y general de los individuos desde el nacimiento hasta la finalización de la etapa primaria.

Según los tres autores existen diferentes tipos de juegos como son el motor, simbólico, de reglas y de construcción dependiendo de la etapa de evolución del niño, además estos juegos están en función de la edad, desarrollo intelectual y general de los individuos, no obstante, por medio de los diferentes tipos de juegos el niño se desarrolla en un medio social, adquiriendo de esta forma conocimientos significativos.

Para las investigadoras existen diversos tipos de juegos para el desarrollo multidimensional de los educandos y por medio de estos se puede fortalecer los movimientos corporales, desarrollo cognitivo, desarrollo moral y afectivo de los individuos, además gracias a estos juegos se propicia el desarrollo social, permitiendo reforzar las relaciones personales e interpersonales y así poder lograr un pertinente desenvolvimiento de las personas.

DESARROLLO MOTOR.

El desarrollo motor es considerado como un proceso secuencial y continuo relacionado con el proceso por el cual los seres humanos adquieren una enorme cantidad de habilidades motoras, llevándose a cabo mediante el progreso de los movimientos ya sean simples o desorganizados para poder alcanzar habilidades motoras organizadas y complejas.

Del mismo modo Para, Keogh (1977) Definía el desarrollo motor como un área que estudia los cambios en las competencias motrices humanas desde el nacimiento hasta la vejez, los factores que intervienen en dichos cambios, así como su relación con los otros ámbitos de la conducta”.

por otro lado, Wade y Whiting (1986) El desarrollo motor se debe contemplar desde una óptica social y ecológica, es un desarrollo motor situado en un momento histórico, de ahí que para los especialistas en desarrollo motor sea de capital importancia identificar los patrones culturales que influyen en el desarrollo de la competencia motriz.

Finalmente, Le Boulch (1998) El desarrollo motor es el predominio motriz de los segmentos derecho o izquierdo del cuerpo, preferencia espontánea de alguna parte del cuerpo como los brazos, o las piernas.

Para los tres autores el desarrollo motor es el predominio motriz de los segmentos derecho o izquierdo en el cuerpo de los seres humanos desde una etapa inicial hasta la vejez, teniendo en cuenta una óptica social y ecológica e identificando a su vez los patrones culturales que influyen en el desarrollo de la competencia motriz.

Para las investigadoras el desarrollo motor es un estilo de aprendizaje donde los estudiantes ejecutan diversos movimientos corporales y a partir de estos adquieren nuevos conocimientos de

forma significativa, no obstante, mediante este se desarrollan habilidades ya sea de movimientos de locomoción, manipulación y movimientos de estabilidad, siendo relevante que durante las jornadas académicas se puedan ejecutar juegos que impliquen dominio y desarrollo corporal.

JUEGO SOCIAL.

El juego social implica interacción entre dos o más personas ya sean niños o adultos, además estos juegos permiten captar la atención en los participantes, respetar turnos, compartir, ser tolerantes y participativos, desarrollando al mismo instante nuevos conocimientos en la estructura cognitiva y ayudándole a los demás cuando sea pertinente.

Seguido a lo anteriormente dicho Para, Vygotsky (1991) El juego social es un instrumento y recurso sociocultural, que tiene el papel de impulsar el desarrollo mental del niño, facilitando el desarrollo de funciones como la atención o la memoria.

Por otro lado, Newman (1983) El juego social es donde los niños experimentan cosas nuevas, interaccionan y juegan con ellas para encontrar los distintos caminos de cómo el objeto o la situación nueva se asemejan a conceptos ya conocidos.

Finalmente, Piaget (1986) El juego social es la capacidad de representar o simbolizar lo que el niño imagina en sus primeros años de vida, interactuando entre dos o más personas.

Para los tres autores el juego social es un instrumento y recurso sociocultural, que tiene como fin impulsar el desarrollo mental del niño, desarrollar la atención o la memoria, experimentar cosas nuevas, promover la interacción entre dos o más personas, representar y simbolizar lo que el educando imagina en sus primeros años de vida.

Para las investigadoras el juego social es significativo emplearlo durante las jornadas académicas puesto que a partir de este los educandos actúan y se expresan de forma libre y autónoma, desarrollando al mismo tiempo una buena interacción social entre pares y según esta interacción adquieren conocimientos significativos del entorno en que se desenvuelven.

JUEGO COGNITIVO.

Los juegos cognoscitivos son todos aquellos que se basan en realizar o fortalecer destrezas intelectuales en los seres humanos como lo es la memoria, atención, imaginación, pensamiento, percepción, las operaciones básicas y el lenguaje que sirve para solucionar diferentes situaciones presentadas en la vida, no obstante, permite generar nuevos conocimientos de forma didáctica y significativa en la vida del educando, saliendo de esta manera de la rutina o metodología tradicional.

Así mismo, Piaget (1965) Describió el curso del desarrollo cognitivo como una secuencia invariable de etapas, cada una de las cuales evolucionan a partir de sus predecesoras, concediéndole mayor importancia al ambiente que a la constitución hereditaria del individuo.

Por otro lado, Vygotsky (1991) También destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo: si los niños disponen de palabras y símbolos, son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al razonamiento.

Finalmente, Newman (1983) Consideró el juego como un modo de aumentar las capacidades del niño. Lo definía como el tiempo donde los niños descubren y ensaya sus capacidades; el juego dirige al niño hacia una actitud más madura y efectiva del aprendizaje.

Para los tres autores el juego cognitivo dirige a los educandos hacia una actitud madura y efectiva para el aprendizaje, presentándose una secuencia de etapas donde se destaca la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, no obstante, el pensamiento y el lenguaje convergen en conceptos útiles que ayudan al razonamiento.

Seguido a lo anteriormente dicho las investigadoras consideran que el juego es de gran importancia en la vida de los educandos puesto que a partir de ellos adquieren aprendizajes significativos para la vida, no obstante, los juegos cognitivos permiten que los estudiantes analicen, piensen, reflexionen y pongan a prueba los conocimientos que poseen como también aprendan a través de dichos juegos.

ATENCIÓN.

La atención muestra la capacidad del ser humano de fijarse con detenimiento en un ámbito en concreto de la realidad para retener información de valor en su memoria. La atención es la actitud activa de quien pone interés y se concentra en aquello que está haciendo para poder llevar a cabo cada proceso donde se tiene en cuenta la consolidación y aprendizaje de los conocimientos.

Para, Rubenstein (1982) la atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo con el contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos.

Por otro lado, Reategui (1999) señala que la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación con las demandas externas.

Finalmente, García, 1997; Rosselló, 1998; Ruiz-Vargas, 1987. La atención es un mecanismo, va a poner en marcha a los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos.

Para estos tres autores la atención es un proceso que reestructura los procesos psicológicos del niño, donde acompaña todo el procesamiento cognitivo, y donde es responsable de filtrar la información e ir asignando los recursos para la adaptación del organismo y donde la información procesada, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos.

Para las investigadoras la atención es el proceso por el cual la mente humana enfoca toda la energía, o gran parte de ella en un estímulo externo o interno para tener la capacidad de concentrarse en sus momentos de estudio o aprendizaje, aun cuando haya estímulos que tiendan a distraerlo que se vuelve voluntario e involuntario en el transcurso de nuestras vidas.

RECURSOS EDUCATIVOS.

Los recursos educativos proporcionan una mejor comprensión de información al estudiante, porque la información lleva una mejor organización que permite transmitir lo que queremos dar a entender de la clase, despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés por el tema a desarrollar, y ejercitan las habilidades de aprendizaje de los estudiantes y de la misma forma a desarrollarlos.

Para, Jordi Díaz Lucea (1999) los recursos y materiales educativos son todo el conjunto de elementos, útiles o estrategias que el profesor utiliza, o puede utilizar, como soporte, complemento o ayuda en su tarea docente.

Por otro lado, Marques (2010) Recurso educativo es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas.

Finalmente, San Martín (1991), se puede entender los recursos educativos como aquellos artefactos que, en unos casos utilizando las diferentes formas de representación simbólica y en otros como referentes directos (objeto), incorporados en estrategias de enseñanza, contribuyen a la construcción del conocimiento, aportando significaciones parciales de los conceptos curriculares.

Para los tres autores los recursos educativos son todos los elementos y estrategias que utiliza el docente como soporte o complemento de su quehacer docente, puede ser utilizado en cualquier docente educativo con una finalidad didáctica para el desarrollo de las actividades formativas y son utilizados en el proceso de enseñanza que contribuyen a la construcción de conocimientos aportando conocimientos significativos.

Para las investigadoras los recursos educativos son esas estrategias didácticas que utilizan los docentes en su quehacer pedagógico para su proceso formativo, en él nos ayudan a evaluar el nivel de aprendizaje que posee cada estudiante y es utilizado con un fin específico, llegando a la interacción docente- educando en el proceso académico que consolidan los niños.

MATERIAL DIDÁCTICO.

El material didáctico favorece el aprendizaje, ayudando a pensar, incitando la imaginación y creación, ejercitando la manipulación y construcción, y propiciando la elaboración de relaciones operatorias y el enriquecimiento del vocabulario, debe contar con los elementos que posibiliten un cierto aprendizaje específico, incentivando sus intereses, sus expectativas, especialmente cuando ellos mismos son partícipes en la elaboración y manejo de estos.

Para, Doménech y Viñas (1997), consideran que, en el desarrollo educativo de los alumnos de educación infantil, juegan un papel muy importante los materiales que utilizamos en el proceso de enseñanza/aprendizaje, siendo éstos, elementos mediadores entre el educador y el entorno que lo rodea.

Por otro lado, Ameijeiras (2008: 93), “todos los elementos que rodean al niño tienen como función la de ser elemento mediador entre su conocimiento y la realidad que lo rodea, es la puerta a través del cual el niño empezara a descubrir, explorar, todo su entorno”.

Finalmente, Martínez Sánchez (1993: 241) considera material didáctico como el “formado tanto por objetos de uso cotidiano y familiar como por recursos elaborados específicamente para la escuela”.

Para los tres autores el material didáctico juega un papel muy importante que utilizamos en el proceso enseñanza- aprendizaje y son los elementos mediadores entre el educador y entorno que lo rodea, donde el niño empieza a descubrir, explorar todo su entorno, mediante los objetos del uso cotidiano y familiar como recursos elaborados específicamente por la escuela.

Para las investigadoras el material didáctico se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas, y que se convierten en un gran soporte para el trabajo del docente y generan en los estudiantes situaciones pedagógicas que permiten aprendizajes significativos.

MATERIAL RECICLABLE.

Los juegos en material reciclable son importantes porque nos ayudan a resolver muchos problemas por la vida moderna; gracias a la utilización del material reciclable se pueden salvar grandes cantidades de recursos naturales no renovables, ya que estos materiales sirven de ayuda al momento de crear juegos adaptativos a las áreas del conocimiento.

Para, Peña (2003), tenemos que trabajar en el desarrollo de las dimensiones físico, afectivo, cognitivo y social, y para ello es primordial la planificación de los diversos recursos y materiales que vamos a utilizar para que el aprendizaje de los discentes sea verdaderamente significativo.

Por otro lado, Rodríguez Cancio (2005: 55) “el principio que debe regir en la utilización del material es el uso vivo e inteligente de las cosas”, poniendo de manifiesto que un material por sí solo no puede educar, no posee la cualidad de apoyar la formación, sino que necesita la implicación e intervención del educador para conferirle el significado propio perseguido a través del aprendizaje.

Finalmente, Marqués Graells (2000): Los materiales pueden clasificarse, en dos tipos según el fin por el cual han sido elaborados, ¡los medios didácticos, que engloban a todo tipo de material elaborado con una finalidad educativa; y los recursos educativos en el ámbito educativo.

Para los tres autores el material reciclable se desarrolla en las dimensiones físico, afectivo, cognitivo y social para la planificación de diversos materiales que se utilizan en los aprendizajes significativos, sino que necesita la implicación e intervención del educador para conferirle el significado propio perseguido a través del aprendizaje, y todo este material se engloba con una finalidad educativa

Para las investigadoras el material reciclable es una estrategia de reutilización de recursos desechados para crear nuevos productos con finalidad educativa, para la implementación de este material en el campo educativo, donde a partir de esta práctica de cuidar el medio ambiente se instruye a los estudiantes a cuidar, respetar, lo que tenemos a nuestro alrededor.

2.3 Marco Contextual.

La investigación se realizará en la Institución Educativa Club de Leones ubicada en la Av. 5A 6-63 del barrio san Luis del municipio de san José de Cúcuta, Norte de Santander, República de Colombia, en el cual se fundamenta en su Misión, Visión y Filosofía, y teniendo como bases legales de la investigación la Ley General de Educación, la Constitución Política de Colombia, la Ley 1291 y la Ley 181 de 1995 del deporte y la recreación.

2.3.1 Misión.

La Institución Educativa Colegio Club de Leones, es una entidad de carácter oficial que presta el servicio educativo de calidad y sin discriminación para niños, niñas y jóvenes en los niveles de preescolar, educación básica, educación media académica y técnica. El propósito es formar ciudadanos integrales, con alto sentido humanista, dotados de saberes y desempeños en competencias científicas, ciudadanas y laborales; emprendedores de proyectos que generen alternativas de solución a las necesidades de la población de frontera, dotados de métodos para la

investigación, la utilización adecuada de la tecnología y el fomento de los valores éticos en la práctica de su proyecto de vida.

2.3.2 Visión.

La Institución Educativa Colegio Club de Leones, será reconocida en los próximos cinco años por la calidad en la prestación del servicio educativo, acreditado por aplicación del sistema ISO-9001-2008; se implementará un modelo pedagógico de aprendizajes significativos que les permitirá a los estudiantes desarrollar un alto nivel de competencias científicas, que conduzcan a obtener resultados superiores en las pruebas internas y externas. Se propiciará la utilización de los medios tecnológicos mediante alianzas estratégicas con entidades técnicas, tecnológicas y de educación superior para formar en especialidades laborales acreditadas por su calidad, pertinencia y alto grado de competitividad acordes a las necesidades laborales de la zona de frontera y las potencialidades socioeconómicas de desarrollo regional y nacional.

2.3.3 Filosofía.

La Educación que se imparte en la Institución debe propugnar por una formación científica que permita al estudiante retomar los adelantos de la civilización para adquirir las competencias que requiere hoy el desarrollo de la época del conocimiento.

Se dispondrá mediante la utilización de los medios informáticos y mediante convenios institucionales del acceso a la formación tecnológica de los estudiantes para habilitarlos en el manejo de herramientas que faciliten el conocimiento universal. La formación en valores cristianos seguirá siendo un pilar fundamental en el proceso formativo de los estudiantes, evidenciados en un comportamiento social integral, ejemplo de dignidad y decoro.

2.4. PLAN DE ACCION.

“JUGANDO JUGANDO LA MENTE VOY RECREANDO Y LA EDUCACIÓN TRANSFORMANDO”

Lo que se pretende en el plan de acción es elaborar una propuesta didáctica basada en el juego, donde sirva de herramienta pedagógica para la enseñanza de las áreas del conocimiento, cambiando un poco la monotonía escolar; para ello, se propone una metodología centrada en el juego, convirtiéndose este, en un puente para facilitar el tránsito hacia otros aprendizajes, entrelazando el juego, la creatividad y espontaneidad para realizarlo.

Para desarrollar esta propuesta didáctica se ha optado por ir secuenciando los juegos en los diferentes temas, teniendo este siempre como base el aprendizaje, donde pretenda proporcionar a los docentes la importancia de la aplicación del juego en el ámbito educativo, a partir de diferentes recursos que son viables y prácticos a la hora de la creación y ejecución de los juegos, optando por un eje transformador de la enseñanza, siendo una vía alterna para facilitar las múltiples habilidades y capacidades de los docentes contribuyendo al mismo modo al conocimiento de los educandos.

Para concluir la práctica del ser docente debe estar siempre en un enfoque innovador el cual atribuya a mejoras en su accionar laboral por lo tanto se hace necesario priorizar el juego como alternativa mediadora y eficaz para la enseñanza aprendizaje de los educandos los cuales encaminen sus conocimientos a un desarrollo progresivo en cada nivel académico, por consiguiente es de vital importancia que el docente proporcione ideas que complementen la práctica integral a través del juego el cual es un pionero fundamental para la transformación de una educación con calidad. (Ver tabla 1)

Tabla 1

OBJETIVOS	ACTIVIDAD	COMO	RECURSOS	FECHA/ TIEMPO	P-E	RESPONS ABLES	SEM
-Proponer la significación del juego como herramienta pedagógica en el proceso educativo.	Inducción Entrevista	Se expondrá a los docentes, coordinador y rector el trabajo de grado a desarrollar y posteriormente se ejecutará la entrevista respecto a la percepción que tiene el docente sobre la implementación del juego como herramienta pedagógica durante sus jornadas académicas.	Salón de clase Ficha de encuesta	18-09-2019 90'	1	Estudiantes : Adriana Bayona Carmen Juliana Silva Claudia Milena Rojas Celis	1
-Exponer la importancia del juego como herramienta pedagógica durante el proceso académico.	Orientación sobre las estrategias de juego	Se proyectará en diapositivas las múltiples ventajas que tiene el juego durante el proceso educativo, como también los diferentes tipos de juego a implementar teniendo en cuenta las edades de los estudiantes según los	Video Beam Diapositivas Folletos	25-09-2019 60'	1		2

		referentes teóricos.				
-Mostrar la importancia de implementar juegos como herramienta pedagógica durante el proceso educativo.	Juegos de integración	Se desarrollará un juego social en circuitos llamado "Rompe Hielo" con el fin de integrar y adentrar a los docentes en nuestro propósito educativo.	Colchonetas Conos Ula-ulas Balones	02-10-2019 60'	1	3
-Establecer pautas para la creación de juegos académicos por parte de los docentes de transición, primero y segundo.	Creación de juegos por parte de los docentes Aplicación y explicación del juego creado hacia los otros docentes	Se orientará a los docentes en la creación del juego establecido según la clasificación correspondida (Juego de sentidos, psicomotricidad, razonamiento lógico matemático) y posteriormente cada docente lo explicará mediante la ficha técnica y se jugará entre pares.	Cartón Pintura Colbon Piedras Algodón Esponjas Lija Papel	16-10-2019 120'	1	Docentes de transición, primero y segundo 4
-Diseñar un material didáctico para la significación del juego como	Creación del juego por parte de las docentes en formación	Se diseñará un juego con su respectiva ficha técnica, que sirva como herramienta	Madera Cartón Plástico Pintura Ficha Técnica	23-10-2019 120'	2-3	Estudiantes : Adriana Bayona 5

herramienta pedagógica en los docentes de transición, primero y segundo.	Aplicación del juego a los docentes de la institución.	pedagógica en las diferentes áreas del conocimiento y posteriormente se aplicará en los docentes de la institución para evidenciar el impacto alcanzado en el proceso educativo.				Carmen Juliana Silva Claudia Milena Rojas	
-Identificar la significación del juego como herramienta pedagógica en los docentes de transición, primero y segundo de la institución.	Entrevista Encuesta	Se ejecutará una entrevista donde los docentes podrán responder de forma libre y personal lo referente a la implementación del juego en su quehacer educativo y dicha información se analizará teniendo en cuenta las diferentes expresiones verbales y corporales.	Ficha Grabadora	30-10-2019 60'	4		6

2.4.1. Factibilidad Legal.

Para iniciar la base legal fortaleciendo el proyecto de investigación se apoyará en artículos y decretos de la Ley general de educación, como también en los documentos de la Constitución Política de Colombia, Ley 181 de 1995, Del Deporte y la Recreación, Ley 12 de 1991 los cuales

describen a través de diferentes artículos lo relacionado con la educación y la importancia del juego en el ámbito escolar.

Constitución política de Colombia.

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Artículo 67. Que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Ley General de Educación.

Contempla artículos que fundamentan este proyecto.

Artículo 5º. Habla sobre los Fines de la educación. El cual de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, Intelectual, Moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos.
2. La formación en el respecto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad.
3. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración de este como fundamento del desarrollo individual y social.

Ley 181 de 1995. Del Deporte y la Recreación.

Artículo 5º. Se entiende que:

La recreación. Es un proceso de acción participativa y dinámica, que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de la calidad de vida individual y social, mediante la práctica de actividades físicas o intelectuales de esparcimiento.

El aprovechamiento del tiempo libre. Es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación Sico biológica.

Ley 12 de 1991, Así mismo en el artículo 31 de la convención se encuentra: “el derecho al juego y a las actividades recreativas propias de la edad, y a la participación libre en la vida cultural y en

las artes”. Aspectos que cobran una relevancia y una particularidad en la primera infancia, pues en esta etapa del ciclo vital se convierten en los pilares fundamentales para su constitución.

2.4.2. Factibilidad Técnica.

Esta propuesta sólo necesitó de recursos humanos e infraestructura como salones, espacios abiertos como el patio, en este sentido, la institución posee tales recursos y autorizó la realización de esta.

2.4.3. Factibilidad Financiera. (ver tabla 2)

RECURSO	ACTIVIDAD	COSTO
VIDEO BEAM	Orientación de la importancia del juego en el proceso educativo.	Aporte institucional
COMPUTADOR		
COLCHONETAS, CONOS, ULA-ULAS	Juego social (integración docente).	Aporte institucional
MATERIAL RECICLABLE (pañó suave de fibra, algodón, esponja áspera, plástico de burbujas y lija cartón, pintura).	Creación de juegos sensoriales, motriz y lógico-matemático.	Aporte de las investigadoras y docentes.

HOJAS DE PAPEL	Ficha del juego el cual especifica los juegos creados con su respectiva realización.	\$ 6000
PINTURA DE ACEITE, CARTON, MADERA, TAPAS, PUNTILLAS	Juego adaptado para transversalizar contenidos	\$ 230.000
HOJAS DE PAPEL	Formatos de entrevista y encuesta	\$ 6000

Capítulo III

Marco Metodológico

En el presente capítulo, se muestran los aspectos metodológicos que es la guía para comprobar la variable en estudio, Arias (2006) lo define como el “Conjunto de pasos, técnicas y procedimientos que se emplean para formular y resolver problemas” (p.16). En tal sentido, el mismo se encuentra constituido por el enfoque de investigación, método de investigación, sujetos a investigar y los instrumentos y procedimientos para la recolección de la información.

3.1 Enfoque Epistemológico Interpretativo.

La presente investigación trata de determinar la importancia del objeto de estudio bajo el enfoque cualitativo, al momento de describir las conductas o comportamientos de las personas, a partir de la observación realizada; donde trata de identificar, básicamente la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da la razón plena de su comportamiento y manifestaciones.

Según Taylor y Bogdán (1986:20) consideran que el enfoque cualitativo como “aquella que produce datos descriptivos; las propias palabras de las personas, habladas o escritas, y la conducta observable”.

Para LeCompte (1995) el enfoque cualitativo podría entenderse como “una categoría de diseños de investigación que extraen descripciones a partir de observaciones, transcripciones de audio y video, registros escritos de todo tipo, fotografías o películas y artefactos”.

La investigación a desarrollar se enmarca en el enfoque cualitativo que es la recolección de información basada en la observación de comportamientos naturales, discursos, respuestas abiertas para la posterior interpretación de significados, para Taylor y Bogdán el enfoque cualitativo es la que produce datos descriptivos de las personas, pero LeCompte nos dice que el enfoque cualitativo se entiende como una categoría de diseños que extraen descripciones a partir de observaciones, ambos autores coinciden que el enfoque cualitativo es la recolección de información mediante descripciones a partir de la observación y transcripciones de audio y video de las conductas o comportamientos de las personas de manera oral o escrita.

3.2 Método de Investigación.

En este propósito, el estudio está enmarcado en el método de Investigación-Acción pedagógica, la cual es un estudio de contexto social con el fin de mejorar la calidad educativa dentro de la misma, permitiendo la intervención en la práctica profesional con la intención absoluta de mejorar lo existente para consolidar un mejor aprendizaje en los estudiantes.

Según Restrepo (2002) destaca la investigación acción pedagógica a través de un proyecto enfocado al docente en el cual promueve la viabilidad y efectividad de una investigación donde se involucre a través de la práctica pedagógica la forma de enseñar, por lo que permite incentivar

al docente a constantes cambios evolutivos que generen enriquecimiento educativo en su quehacer laboral. Es por ende que este artículo permite reafirmar a través de diversos teóricos la importancia de la investigación acción pedagógica la cual transforme los procesos educativos; Por lo tanto, Kurt Lewin (1940) “concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, grupos o comunidades que llevan a cabo una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios apropiados en la situación estudiada y en la que no hay distinción entre lo que se investiga, quien investiga y el proceso de investigación”

De acuerdo al planteamiento de Restrepo Gómez, la investigación-acción pedagógica es concebida como un proceso reflexivo, dinámico la cual permite la participación para el mejoramiento de la institución relacionada a procesos sociales, la cual incorporen al investigador, observador y maestro en el formular, desarrollar y evaluar su campo de acción acompañado de preguntas, críticas y subgerencias en sus experiencias por medio de la interacción, teoría y la praxis con la intención de ocasionar una mejora. Por lo tanto, de la investigación acción pedagógica surgen tres particularidades como la deconstrucción enfocada a los diarios de campo, observación, alternativas que conlleven a la investigación en el aula, la reconstrucción enfatiza lo bueno, lo complementado, debilidades, ineffectividades, dónde se construye la práctica pedagógica y por último se genera una evaluación la cual es el accionar notable sobre los avances analizando los diarios de campo, juzgando el éxito y la transformación. Finalmente es importante incentivar la necesidad de la investigación generando un estímulo sobre los docentes para los diversos niveles educativos que sujeten un mejoramiento continuo en la educación.

3.3 Escenario de Investigación.

La presente investigación y recolección de datos, se realizó en la Institución Educativa Club de Leones de la ciudad de Cúcuta, en la cual se llevó a cabo primeramente la observación directa respecto a la metodología empleada por las docentes de los grados transición 02, primero 01 y 02, segundo 01 y 02, permitiendo identificar la problemática y elección de los informantes claves, el cual se aplicó una entrevista estructurada con el fin de obtener un fundamento de la problemática evidenciada.

Según Roquet, (2012) uno de los principales retos de la investigación cualitativa es el estudio de las personas y los fenómenos humanos en su habitud natural sin perturbar el medio ambiente.

3.3.1 Informantes Claves.

Para el desarrollo de la investigación se necesita contar con diversos informantes a investigar, estos son personas o grupos que en cada instante del trabajo aportan los datos necesarios y relevantes a los objetivos de estudio; y permite comprobar la problemática del objeto de estudio, para que a partir de eso se construya una herramienta que sirva de ayuda a la investigación.

Según **Taylor (1989)**, dependiendo de la posición epistemológica y teórica del investigador, se habla de informante clave ya que es una persona capaz de aportar información sobre el elemento de estudio donde sitúa el campo y ayuda en el proceso de selección de participantes en el caso de realizar entrevista.

Para el autor los informantes claves son el foco principal de una investigación dándole sentido al objeto de estudio, con el fin de contrastar la realidad con la problemática vista y así poder plantear las herramientas adecuadas para que exista una mejora en el proceso de aprendizaje.

Lo anteriormente expuesto, la presente investigación se trabajará con informantes claves para la recolección de la información, donde se seleccionan a un (1) docente del grado transición, dos (2) del grado primero y dos (2) del grado segundo, quienes desde su experiencia facilitarán sus conocimientos al desarrollo de este trabajo colectivo.

3.4. Técnicas de Recolección de Datos.

Como técnicas de recolección de datos se optó por hacer uso de la entrevista con su instrumento diario de campo y la encuesta, el cual permite obtener una información acerca de las experiencias vividas, analizando la información recolectada para poder evidenciar el impacto obtenido en el desarrollo de las actividades propuestas.

Entrevista.

La entrevista es una estrategia utilizada en el proceso de investigación, siendo al mismo instante una técnica que permite recolectar información de forma oral y personalizada sobre acontecimientos, experiencias u opiniones que posea el entrevistado respecto a los objetivos de estudio del entrevistador, generándose al mismo instante en el desarrollo de la misma comunicación e interacción humana.

Aragón (2002) define la entrevista como una forma de encuentro de carácter interpersonal e intergrupala que se establece con la finalidad de intercambiar experiencias e información mediante el dialogo, la expresión de puntos de vista basados en la experiencia, el razonamiento y el planteamiento de preguntas.

Diarios de campo.

El diario de campo es un instrumento que permite sistematizar la práctica investigativa, siendo un registro de datos, información u observaciones recabadas a lo largo de un periodo de tiempo para luego proceder a un proceso de análisis e interpretación respecto al estudio de investigación.

Según Bonilla y Rodríguez el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación, siendo útil al investigador debido a que se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo.

Encuesta.

La encuesta es una técnica mediante el cual se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población a la cual se pretende explorar, describir, predecir y explicar una serie de características, a través de la información recolectada.

García Fernando (1993), una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población.

3.5 Procedimiento de Análisis de los Datos.

Para realizar el procedimiento de análisis de datos en la investigación acción pedagógica, se tuvo en cuenta la naturaleza del enfoque cualitativo, donde permite la implementación de esta propuesta articulando técnicas como la entrevista y su instrumento diario de campo como

recolección de datos para realizar la evaluación de la propuesta; teniendo como referencia a Colín (2009), quien divide este procedimiento en las siguientes fases:

3.5.1 Fase diagnóstica.

Esta fase se realizó basándonos en las observaciones e intervenciones realizadas durante el proceso de práctica, en la institución educativa Club de Leones con los docentes de los grados transición, primero y segundo; utilizando como instrumento la implementación del diario de campo, para conocer la significancia del juego y su realización en el ámbito educativo.

3.5.2 Fase de diseño.

En esta fase, se procedió a la elaboración del plan de acción de la investigación. Teniendo como base los resultados de las diferentes encuestas, entrevistas, diarios de campo realizadas en la institución. Como también las contribuciones y experiencias de diferentes autores, que permitan mitigar la problemática evidenciada en la institución, donde se permita la búsqueda de solución, logrando enfatizar mediante estas investigaciones posibles soluciones e innovaciones del quehacer pedagógico para lo cual se ha tomado autores relacionados respecto al beneficio de la implementación del juego como herramienta pedagógica en el ámbito educativo.

3.5.3 Fase de intervención.

Esta fase se desarrolló a través de la participación de los docentes y de la puesta en práctica de cada una de las estrategias pedagógicas y actividades planteadas en el plan de acción.

3.5.4 Fase de evaluación.

En esta fase se analizaron cualitativamente la encuesta, entrevistas y diarios de campo, comparándolas con la acción directa de la realidad; es por esto por lo que se fundamentó en el método de investigación acción pedagógica para ir correlacionando cada uno de los puntos de vista de los docentes respecto a lo que saben del juego como eje transformador del proceso enseñanza-aprendizaje.

3.6 Cronograma.

Actividades	Tiempo de duración												
	Septiembre				Octubre					Noviembre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Capítulo I													
Problemática													
Formulación de la pregunta de investigación.													
Objetivos: General y específicos													
Justificación de la investigación.													
Delimitación													
Capítulo II													
Investigaciones previas													
Referente teórico-conceptual													
Plan de acción													
Capítulo III													
Enfoque epistemológico interpretativo													
Método de investigación													
Escenario de investigación													
Informantes claves													
Técnicas de recolección de datos													

Procedimiento de análisis de Datos		
Cronograma		
Capítulo IV		
Análisis e interpretación		
Capítulo V		
Reflexiones emergentes		
Referencias bibliográficas		

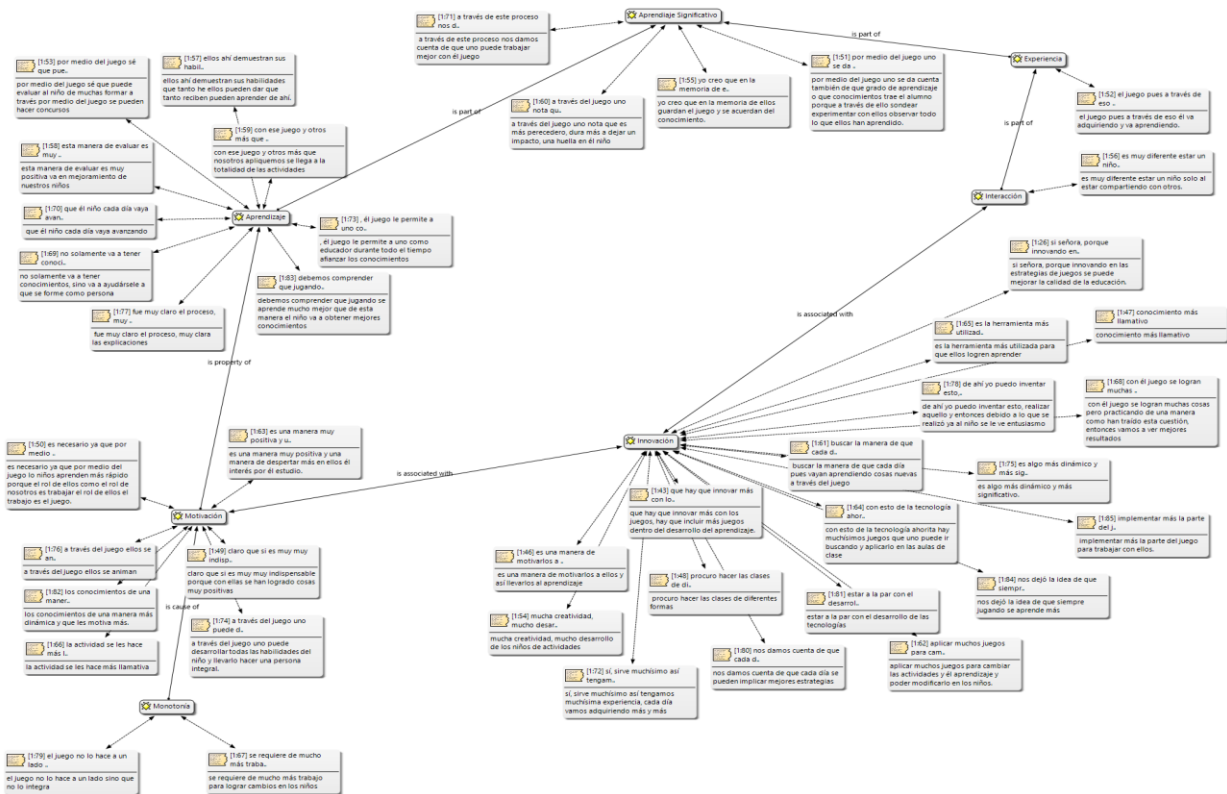
Capítulo IV

Análisis e Interpretación

El siguiente análisis valida la información recolectada por las 5 docentes de los grados transición primero y segundo, lo cual se generó un diagrama a través de categorías empleadas como valor agregado para agrupar la información requerida por medio de la entrevista a los informantes claves. No obstante, se contrasta la información con el cuestionario y diarios de campo efectuados para responder y analizar la experiencia sobre las estrategias aplicadas para mitigar la problemática evidenciada.

Se estimaron siete (7) categorías para clasificar el número de respuestas según sean pertinentes a la categoría asignada las cuales fueron innovación, motivación, aprendizaje ,aprendizaje significativo, monotonía, experiencia e interacción la selección de estas categorías fueron claves por los avances obtenidos en cuanto a la descripción del diario de campo sobre cada intervención y momento vivenciado por las investigadoras hacia los docentes por ende se relacionó la encuesta sobre los criterios alto, medio o bajo según el plan de acción impartido por las investigadoras. (Ver diagrama 1).

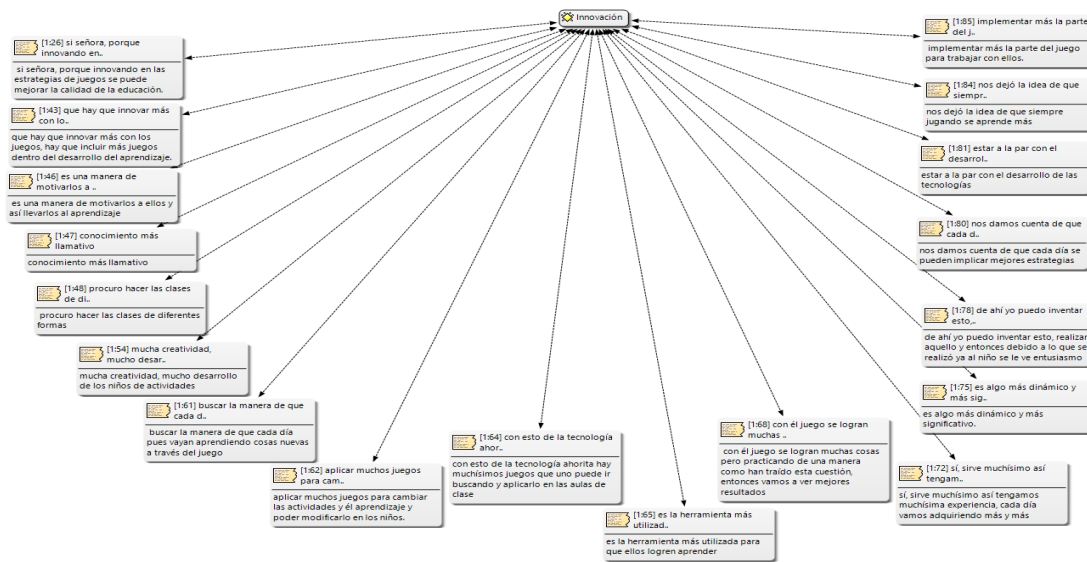
Diagrama 1.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

En la siguiente categoría innovación (ver diagrama 2) se evidencia que las docentes reconocen la innovación como un proceso fundamental en las diversas estrategias a través del juego. Lo cual permite involucrar herramientas que unen una educación con calidad para implantarla como una prioridad que favorezca y acreciente las nuevas ideas en el proceso evolutivo en cuanto al desarrollo del aprendizaje.

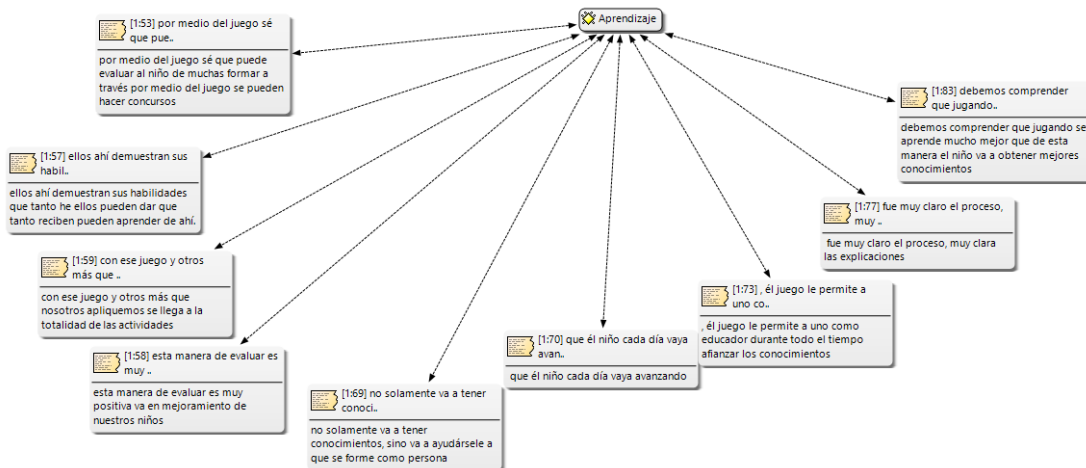
Diagrama 2.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

Por lo tanto, la categoría Aprendizaje (ver diagrama 3) hace referencia a la importancia de adquirir nuevas estrategias que fomenten a través del juego métodos evaluativos y desarrollo de habilidades para el enriquecimiento diario de avances que le permitan afianzar conocimientos concretos al momento de comprender y aprender jugando.

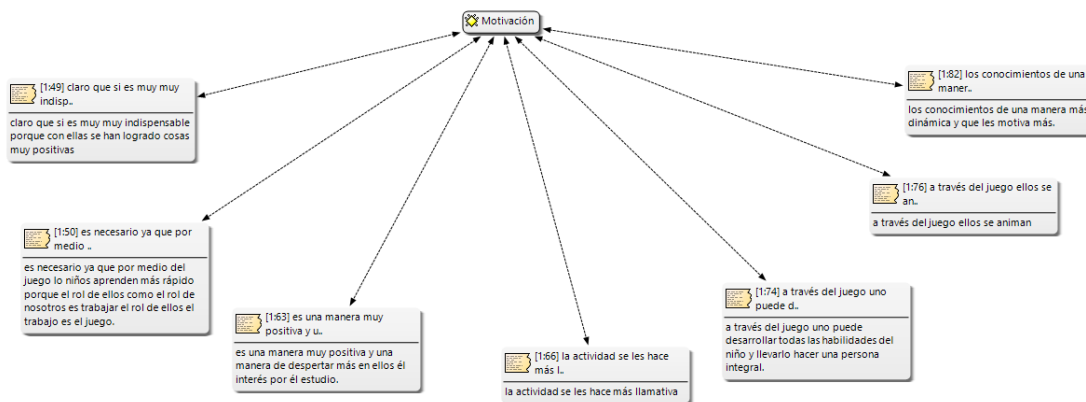
Diagrama 3.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

Respectivamente se encuentra la categoría motivación (ver diagrama 4) en ella enfatizan la motivación como un ente indispensable para ejecutar las diversas actividades por medio del juego la cual permite estimular y desarrollar habilidades llamativas que generen interés en el educando al momento de adquirir un conocimiento de forma dinámica en su desarrollo integral.

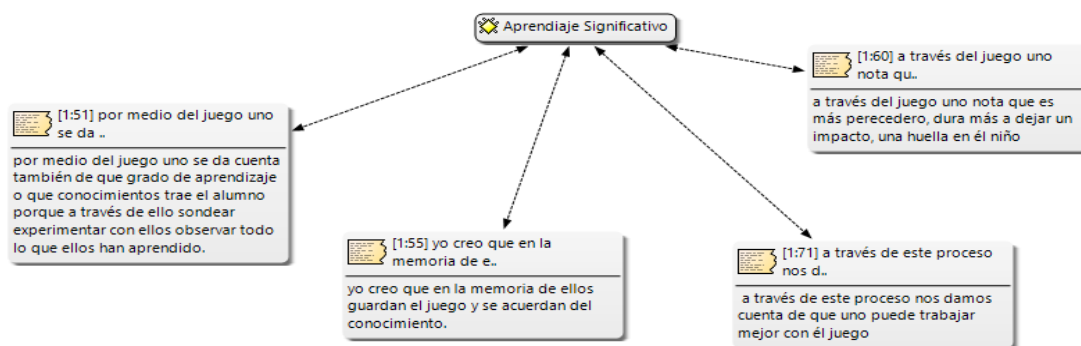
Diagrama 4.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

Seguidamente la categoría aprendizaje significativo (ver diagrama 5) prioriza que a través del juego se observa el conocimiento adquirido por medio de momentos significativos que lo llevan a recordar y generar un impacto en sus vidas para así mismo permitir involucrar lo vivido con nuevos aprendizajes u experiencias.

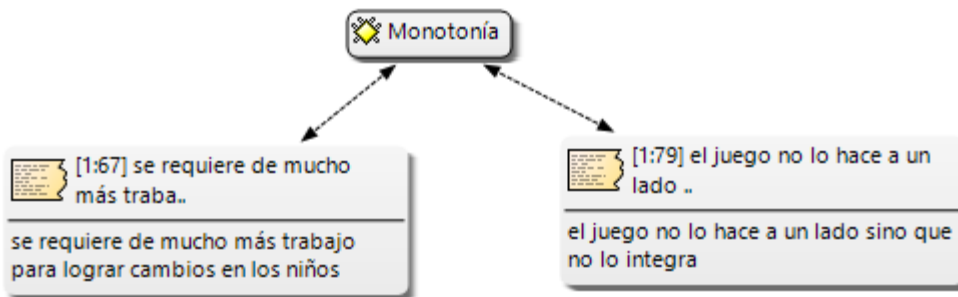
Diagrama 5.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

Por consiguiente, la categoría Monotonía (ver diagrama 6) refleja que el juego no lo es todo puesto que se requiere de más cambios para lograr lo trazado, expresando que el juego no lo aíslan si no que no lo priorizan en el desarrollo académico del educando.

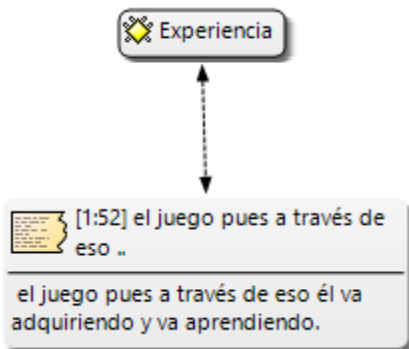
Diagrama 6.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

En la categoría experiencia (ver diagrama 7) se evidencia que el aprendizaje adquirido se logra por medio de nuevos hábitos que vivencien el desarrollo educativo de los educandos y así poder enriquecer el proceso educativo mediante la práctica.

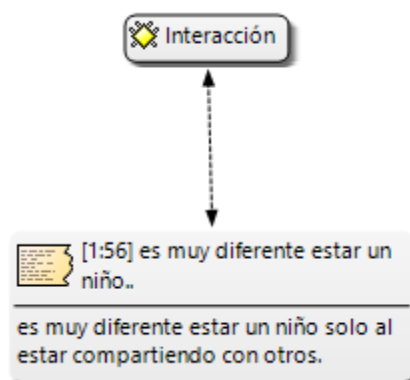
Diagrama 7.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

La categoría interacción (ver diagrama 8) enmarca un proceso cooperativo y social con sus semejantes puesto que permite relacionar y participar de manera social con los demás adquiriendo y aprendiendo de manera conjunta.

Diagrama 8.



Bayona, Silva, Rojas (2019)

En la ejecución del plan de acción se llevó a cabo la aplicación de un cuestionario respecto a la percepción de cada docente sobre las actividades ejecutadas, evidenciando los siguientes resultados:

Primer Ítem.

En qué nivel considera la propuesta presentada por las investigadoras fue de su agrado.

Item1

Etiqueta de Valor	Valor	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje Válido	Porcentaje Acumulado
MEDIO	2	1	20,00	20,00	20,00
ALTO	3	4	80,00	80,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el primer ítem se observó que cuatro informantes presentan un nivel alto de agrado respecto a la propuesta presentada por las investigadoras, equivalente al 80% de los informantes claves, debido a que les fue innovador y práctico al momento de ejecutarlo en sus clases

cambiando el paradigma tradicional, no obstante, un informante se encuentra en el nivel medio, equivalente al 20% de los resultados obtenidos puesto que no fue novedoso para su metodología.

Segundo Ítem.

En qué nivel considera las actividades realizadas les apporto una experiencia significativa e innovadora.

Item2

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
ALTO	3	5	100,00	100,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el segundo ítem se visualiza que los cinco informantes presentan un nivel alto, equivalente al 100% de los resultados alcanzado, siendo significativa e innovadora las actividades realizadas de emplear el juego como una herramienta pedagógica durante el proceso educativo.

Tercer ítem.

En qué nivel considera las actividades desarrolladas permitieron una mejora en la significación del juego como herramienta pedagógica en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Item3

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
MEDIO	2	2	40,00	40,00	40,00
ALTO	3	3	60,00	60,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el tercer ítem se observó que tres informantes presentan un nivel alto de transformación respecto a las actividades desarrolladas por las investigadoras, debido a que le permitieron conocer diversos tipos de juegos de acuerdo a la edad y características de sus estudiantes para así modificar su metodología de enseñanza, equivaliendo a un 60% de los informantes claves, de

igual forma para dos informantes el nivel de agrado fue equivalente al 40% de los resultados obtenidos puesto que su metodología de enseñanza y aprendizaje estaba enfocada en la implementación del juego.

Cuarto ítem.

En qué nivel considera la adaptación de los diferentes juegos planteados le permitió modificar e innovar su labor docente de forma significativa.

Item4

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
ALTO	3	5	100,00	100,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el cuarto ítem se visualiza que los cinco informantes presentan un nivel alto de adaptación, equivalente al 100% de los resultados alcanzado, siendo enriquecedor debido a que les permitió conocer diversos juegos y a su vez modificarlos de acuerdo con las diferentes áreas del conocimiento, teniendo en cuentas las características y necesidades de sus estudiantes.

Quinto ítem.

En qué nivel considera cree factible usar las diferentes estrategias planteadas para transversalizar contenidos en el proceso educativo.

Item5

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
MEDIO	2	2	40,00	40,00	40,00
ALTO	3	3	60,00	60,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el quinto ítem se percibe que tres informantes consideran que es alta la factibilidad de usar la estrategia del juego para transversalizar los contenidos temáticos en el proceso educativo, equivaliendo al 60% de los resultados obtenidos de los informantes claves; por consiguiente dos informantes es decir el 40% de los informantes claves consideran que la factibilidad es media debido a que no solo el juego sirve como herramienta de transversalización pedagógica, sino que también se encuentran otras estrategias importantes como el uso de fichas y herramientas tecnológicas.

Sexto ítem.

En qué nivel considera las actividades desarrolladas en cada momento permitieron generar un cambio en su metodología de enseñanza.

Item6

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
MEDIO	2	1	20,00	20,00	20,00
ALTO	3	4	80,00	80,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el sexto ítem se identifica que cuatro informantes presentan un alto nivel de agrado respecto a las actividades desarrolladas en cada momento por parte de las investigadoras puesto que les permitió adquirir nuevos conocimientos que le permitieron reestructurar su metodología de enseñanza, adaptando diversos tipos de juegos de acuerdo a los contenidos temáticos, siendo este el 80% de los resultados obtenidos; así mismo para un informante el nivel de agrado fue medio, equivalente al 20% de los resultados, debido a que en su metodología de enseñanza estaba enfocada en la implementación del juego como herramienta pedagógica.

Séptimo ítem.

En qué nivel considera observe un impacto positivo a la hora de crear los juegos planteados y de volver avivar el juego como un método de enseñanza.

Item7

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
ALTO	3	5	100,00	100,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el séptimo ítem se identifica que para los cinco informantes fue alto el impacto de crear juegos y al mismo instante poder ejecutarlos en sus aulas de clase, permitiendo generar nuevos conocimientos y desarrollar habilidades motrices y sociales entre pares, equivaliendo al 100% de los resultados obtenidos.

Octavo Ítem.

En qué nivel considera como fue la actitud de las investigadoras a la hora de desarrollar y orientar cada estrategia planteada durante los momentos establecidos.

Item8

<i>Etiqueta de Valor</i>	<i>Valor</i>	<i>Frecuencia</i>	<i>Porcentaje</i>	<i>Porcentaje Válido</i>	<i>Porcentaje Acumulado</i>
ALTO	3	5	100,00	100,00	100,00
<i>Total</i>		5	100,0	100,0	

En el octavo ítem se refleja que los cinco informantes presentan un alto nivel de agrado respecto a la actitud de las investigadoras al momento de desarrollar y orientar cada estrategia durante los momentos establecidos, debido a que siempre demostraron respeto y amabilidad al momento de dirigir las charlas y transmitir los conocimientos pertinentes respecto a la importancia del juego, así mismo lograron una gran motivación permitiendo dejar a un lado los temores sobre las diversas

emociones que se puedan presentar durante su ejecución, equivaliendo la etiqueta de valor alto al 100% de los resultados obtenidos

Capítulo V

Reflexiones Emergentes

En el presente proyecto de investigación, la propuesta planteada por las investigadoras, arrojó que las docentes consideran el juego como un factor fundamental para el proceso de enseñanza aprendizaje, pero que no siempre era involucrado en sus planes de área como una herramienta para facilitar y enriquecer el aprendizaje de los estudiantes por no conocer sus múltiples ventajas y donde creían que el juego era un distractor y no un método eficaz para ser implementado como un modelo de enseñanza, a partir de eso, se vio la necesidad de diseñar un plan de acción con diferentes estrategias para mitigar dicha problemática y poder alcanzar un impacto positivo en ellas, donde cada actividad fue planteada por los grados de conocimiento de cada una, evidenciando en ellas un interés propio por aprender, donde se permitió explorar en cada una de ellas sus facetas de volver avivar el juego como una estrategia fundamental de mejorar cada proceso.

Por tal motivo, esto permitió cumplir a cabalidad todos los objetivos propuestos en el proyecto de investigación donde se logró observar y analizar cada experiencia vivida por las docentes, consolidando en ellas una nueva alternativa de cómo incorporar el juego como una herramienta pedagógica en el proceso educativo, conociendo los beneficios y ventajas que traen a la hora de desarrollarlo en el niño, potenciando así cada uno de sus desarrollos; integrando al estudiante en un ambiente más práctico, dinámico y mediador.

En conclusión, el juego debe ser orientado como un proceso para mejorar la enseñanza de una forma divertida, espontánea y significativa para cada uno, saliéndose de la zona de confort de tiza

y tablero, consolidando aprendizajes significativos a partir de la innovación, creatividad e interés que pueda ejercer la docente con su estudiante , fomentando una interacción que sea participativa y activa para cada uno, logrando cambios satisfactorios en cada uno de los procesos evidenciados, permitiendo siempre como el juego pedagógico como eje transformador.

Donde se recomienda siempre utilizar el juego, como un ente de aprendizaje de los educandos, puesto que, es una forma más práctica de que el niño pueda aprender significativamente a través de sus experiencias y realidad del entorno.

Referencias Bibliográficas.

Andalucía. (2010). que es el juego. revista digital para profesionales de la enseñanza, 1-7.

Arbieto, K. (2002). psicopedagogía. obtenido de <https://www.psicopedagogia.com/atencion>

Arévalo, M., & Carreazo, Y. (2016). el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula jardín a del hogar infantil asociación de padres de familia de pasacaballos. Cartagena: Universidad de Cartagena.

Arias, M., & Castiblanco, D. (2015). el juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje de vocabulario y desarrollo de las habilidades orales en inglés. Bogotá: Universidad Libre.

Ausubel, D. (1983). teoría del aprendizaje significativo. universidad de rio negro: Cier.

Ausubel, D. (1990). psicología educativa. México: trillas.

Balestrini, M. (2003). cómo se elabora el proyecto de investigación. caracas: consultores asociados.

Bruner, J. (1980). investigación sobre el desarrollo cognitivo. España.

Buendía, E. (2015). el juego como estrategia didáctica para desarrollar la noción de número en niños de 5 años. lima: Universidad de san Ignacio de Loyola.

Buitrago & Medina, (2017). el juego didáctico como estrategia pedagógica para el fortalecimiento de la motricidad fina del grado preescolar. Cúcuta. Universidad de Pamplona.

Coronel, (2015). el juego lúdico como estrategia didáctica para la enseñanza de la lectura en los niños y las niñas de primer grado. Venezuela: Universidad de Carabobo.

Cruz, L., & Hernández, G. (2016). los juegos de mesa como recurso didáctico en el mejoramiento del proceso lecto-escritor. Córdoba: fundación universitaria los libertadores.

Díaz, L. (1996). los recursos y materiales didácticos en educación física. apunts: educación física y deportes, 42-52.

Feuerstein, R. (1991). modificabilidad estructural cognitiva.

Freire, M. (1989). la evolución psicológica del niño. Barcelona, España: Grijalbo.

García, B., Loredó, J., & Carranza, G. (2008). análisis de la práctica educativa de los docentes: pensamiento, interacción y reflexión. redie.

García, F. (1993). métodos y técnicas de recolección. España: alianza.

Lazarus, Sroufe, & Ancona. (1961; 2000). introducción. obtenido de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lps/mier_e_me/capitulo1.pdf

López, I. (2017). el juego en la educación infantil y primaria. autodidacta, 19-37.

López, Tolosa, & Varas. (2017). el juego simbólico como una estrategia innovadora para contribuir al fortalecimiento de las dimensiones (cognitiva, comunicativa, y corporal) del desarrollo integral del niño. Cúcuta: Universidad de Pamplona.

Marqués, P. (2010). los medios didácticos y los recursos educativos. obtenido de <http://www.cualli.org/2010/08/recursos-didacticos-definiciones/>

Montessori, M. (1930). importancia del material didáctico en la educación. Italia.

Montessori, M. (1998). la mente absorbente. diana.

Moreno, F. (2013). la manipulación de los materiales como recurso didáctico en educación infantil. estudios sobre el mensaje periodístico, 329-337.

Moreno, i. (2004). la utilización de medios y recursos didácticos en el aula. 1-14.

Moreno, l. (2015). función pedagógica de los recursos materiales en educación infantil. vivat academia, 12-25.

Peñaranda. (2017). juegos tradicionales como estrategia de evaluación en el aprendizaje de las matemáticas en educación básica primaria. Cúcuta. Universidad de Pamplona.

Puchaicela, d. (2018). el juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la multiplicación y división de los estudiantes de quinto grado de la escuela educación general básica miguel Riofrío. Ecuador: Universidad Nacional de Loja.

Puican, J. (2013). definición y características de la investigación cualitativa. obtenido de https://www.academia.edu/7963346/definicion_y_caracteristicas_de_la_investigacion_cualitativa

Restrepo, B. (2002). una variante pedagógica de la investigación-acción educativa. *iberoamericana de educación*, 1-10.

Ríos, M. (2013). *el juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de educación infantil*. Madrid: Unir.

Ruíz, L., Linaza, I., & Peñaloza, R. (2008). el estudio del desarrollo motor: entre la tradición y el futuro. *fuentes*, 243-258.

Taylor, S. (1986). *introducción a los métodos cualitativos de investigación*. obtenido de <http://belkysosorio.blogspot.com/2010/04/informantes-claves.html>

Vargas, I. (2012). la entrevista en la investigación cualitativa. *caes*, 121.

Vygotsky, L. (1991). *la formación social de la mente*. Brasil: brasileira.