



**El juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del  
centro de desarrollo infantil Garabateando, Municipio de Caucasia Antioquia**

Angie Paola Camargo Murillo  
Gladiz María Guerrero Villegas  
Katia Kimberlys Plaza Mercado

Trabajo de grado presentado para optar al título de Licenciadas en Pedagogía Infantil

Tutor

Luis Carlos Sarmiento Jaramillo, Magíster (MSc) en Desarrollo Infantil

Universidad de Antioquia  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Pedagogía Infantil  
Caucasia, Antioquia, Colombia  
2022

<b>Cita</b>	(Camargo Murillo et al, 2022)
<b>Referencia</b>	Camargo Murillo, A. P., Guerrero Villegas, G. M & Plaza Mercado, K. K. (2022). <i>El juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil Garabateando, Municipio de Caucasia Antioquia</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Caucasia, Colombia.
<b>Estilo APA 7 (2020)</b>	



Centro de Documentación Educación

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

**Rector:** John Jairo Arboleda Céspedes.

**Decano/Director:** Wilson Bolívar Buriticá.

**Jefe departamento:** Sarah Flórez Atehortúa.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## **Agradecimientos**

A Dios, por brindarme la sabiduría y el entendimiento, sin él nada sería posible, a mi madre por siempre estar a mi lado brindándome su apoyo y sus consejos para ser una mejor persona, a mi pareja por sus palabras de motivación y por brindarme confianza, apoyo y amor incondicional durante todo mi proceso de formación y en especial a mi asesor por su ayuda, paciencia y dedicación.

### **Angie Paola Camargo Murillo**

A Dios, por darme sabiduría, entendimiento, fuerzas y sostenerme de su mano, por darme la vida, la salud y su misericordia para conmigo en todo el proceso de formación para culminar esta carrera, a mi madre por sus oraciones y su apoyo incondicional, a mis hermanos por el apoyo que me brindaron, a mis sobrinos y compañeras de trabajo de grado, Angie Camargo y Katia Plaza por su comprensión, apoyo y esfuerzos durante el proceso de investigación, a mi asesor Luis Sarmiento por el apoyo que ha brindado durante el proceso, a la Universidad y aquellas personas que siempre confiaron en mí y fueron apoyo constante de alguna u otra manera para terminar esta investigación.

### **Gladiz Maria Guerrero Villegas**

A Dios por brindarme la oportunidad de formarme profesionalmente, por darme fortaleza, entendimiento y sabiduría para salir adelante, a mis hijos quienes son el pilar de mi vida y mayor motivación, a mi madre y pareja por el apoyo incondicional que me han brindado, a mi padre quien se ha convertido en mi ángel para no desvanecer a pesar de las circunstancias y quien siempre me inculcó el estudio como campo de saber para construir conocimientos y formarme como persona, a mi asesor por su ardua labor de enseñarme, guiarme y orientarme en todo este proceso formativo en el que demostró gran empeño, dedicación y paciencia.

### **Katia Kimberlys Plaza Mercado**

## Tabla de contenido

Resumen.....	9
Abstract.....	10
Introducción .....	11
1 Planteamiento del problema.....	13
1.1 Antecedentes .....	17
2 Justificación .....	21
3 Objetivos .....	24
3.1 Objetivo general.....	24
3.2 Objetivos específicos.....	24
4 Problema de investigación .....	25
5 Marco teórico .....	26
5.1 El juego en la educación inicial .....	26
5.2 El Juego.....	28
5.3 Teoría del juego .....	31
5.3.1 El Juego desde lo sociocultural-histórico: .....	31
5.3.2 Desde lo educativo:.....	34
5.3.3 Desde lo psicológico:.....	35
5.4 Clasificación de juegos según Garón, D. ....	36
5.5 Aprendizaje por medio del juego .....	39
5.6 Educación en la primera infancia.....	42
5.7 El desarrollo infantil .....	44
5.8 Estrategias de enseñanza.....	48
5.9 Estrategias de aprendizaje.....	50
5.10 Rol del maestro .....	51

6 Metodología .....	53
6.1 Tipo de investigación .....	53
6.2 Enfoque de investigación .....	54
6.3 Población.....	54
6.3.1 Población y muestra.....	54
6.4 Técnicas de recolección de la información .....	55
6.4.1 Observación no participante .....	55
6.4.2 Matriz de análisis .....	56
6.4.3 Entrevista semi- estructurada.....	57
6.4.4 Contextualización del proceso de investigación .....	59
6.4.5 Consentimiento Informado .....	61
7 Resultados y análisis .....	63
7.1 El juego .....	63
7.1.1 Conceptualizando el juego.....	64
7.1.2 Tipos de juegos.....	67
7.2 Ambientes .....	71
7.2.1 Espacios .....	74
7.2.2 Materiales.....	77
7.2.3 Tiempos.....	79
7.3 El jugar .....	80
7.4 Rol docente .....	82
8. Discusión.....	85
9 Conclusiones .....	87
10 Recomendaciones .....	89
Referencias.....	91

## Lista de tablas

Tabla 1. Guía de observación no participante.....	56
Tabla 2. Entrevista semiestructurada .....	58
Tabla 3. Caracterización Tipos de Juegos.....	70
<i>Tabla 4. Caracterización de espacios.....</i>	<i>74</i>
Tabla 5. Caracterización de materiales .....	78

## Lista de figuras

Figura 1. El continuo del aprendizaje lúdico .....	39
--	----

## **Siglas, acrónimos y abreviaturas**

<b>CIPI</b>	Comisión Intersectorial de Primera Infancia
<b>CDI</b>	Centro de Desarrollo Infantil
<b>COOMACO</b>	Cooperativa de Madres Comunitarias
<b>E1</b>	Entrevistada 1
<b>E2</b>	Entrevistada 2
<b>ICBF</b>	Instituto Colombiano de Bienestar Familiar
<b>J-D-E1</b>	Juego definición entrevistada 1
<b>J-D-E2</b>	Juego definición Entrevistada 2
<b>JR-D-E1</b>	Jugar definición Entrevistada 1
<b>JR-D-E2</b>	Jugar definición Entrevistada 2
<b>M-E1</b>	Materiales Entrevistada 1
<b>M-E2</b>	Materiales Entrevistada 2
<b>MEN</b>	Ministerio de Educación Nacional
<b>R-D-E1</b>	Rol Docente entrevistada 1
<b>R-D-E2</b>	Rol Docente entrevistada 2
<b>T-J-E1</b>	Tipos de juego entrevistada 1
<b>T-J-E2</b>	Tipos de juego entrevistada 2
<b>T-J-O</b>	Tipos de juego observados

## Resumen

En esta investigación, se presenta un trabajo de indagación y análisis que da origen a la importancia del juego en la educación inicial. Este fue realizado para conocer y comprender la vinculación del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil Garabateando del municipio de Caucasia-Antioquia. Por ende, para dicho proceso de investigación cualitativa se utilizó la metodología de estudio de caso y la implementación de instrumentos como la observación no participante y entrevistas semiestructuradas en las que se logró recolectar información que deja en evidencia percepciones y prácticas que emergen en el proceso educativo teniendo en cuenta saberes, experiencias y el rol docente en el proceso de enseñanza. De este modo, se llega a concluir que a pesar de que el juego es un derecho impostergable de la infancia y un pilar en el proceso de aprendizaje de la educación inicial, escasea el tiempo para jugar, puesto que las maestras, aunque reconocen su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas no le dan un lugar primordial en sus intervenciones pedagógicas.

*Palabras clave:* juego, jugar, enseñanza, aprendizaje, espacio, rol docente.

### **Abstract**

In this research, an investigation and analysis work is presented that gives rise to the importance of play in initial education. This was done to learn about and understand the connection of play in teaching-learning processes with children aged 4 to 5 years of the Child Development Center Garabateando of the municipality of Caucasia-Antioquia. Therefore, for this qualitative research process, we used the case study methodology and the implementation of instruments such as nonparticipant observation and semi-structured interviews in which we were able to collect information that leaves perceptions in evidence and practices that emerge in the educational process taking into account knowledge, experiences and the teaching role in the teaching process. In this way, it is concluded that although gambling is an urgent right of childhood and a pillar in the learning process of initial education, there is little time to play, since teachers, Although they recognize its importance in the integral development of children, they do not give it a primary place in their pedagogical interventions.

*Keywords:* game, play, teaching, learning, space, teaching role.

## Introducción

El juego es un derecho de la niñez que debe ser garantizado en todos los ámbitos, debido al gran potencial que tiene para el desarrollo de habilidades motrices, cognitivas, sociales, afectivas, emocionales y comunicativas, por ello, el presente trabajo de grado está orientado al juego en la educación inicial, ya que hace parte fundamental del quehacer pedagógico, es así como el principal objetivo de la investigación es comprender la vinculación del juego en el proceso de enseñanza -aprendizaje con los niños y niñas de 4 -5 años. En este sentido, el interés surge a partir de las experiencias cotidianas en el proceso formativo y prácticas pedagógicas que posibilitaron la construcción de conocimientos, de los cuales se resalta la importancia de que los niños y niñas sean sujetos activos de su propio aprendizaje y de esta manera, se les brinde papel protagónico a los modos y formas de vivir los juegos y así fortalecer sus capacidades para promover la autonomía, seguridad y confianza de sí mismo.

Del mismo modo, se destaca la importancia del maestro que observa, escucha, documenta, reflexiona y que en su papel de mediador u orientador reconoce a los niños y niñas como sujetos de saber y conocimiento, que tienen sus propios intereses y particularidades, por lo cual, busca alternativas, estrategias y métodos de enseñanza motivadoras e intencionadas, en el que la creatividad, innovación y transformación hacen parte de la acción pedagógica y reflexión permanente de qué, cómo, para qué, y porqué lo voy hacer, de esta manera, propone, implementa, resignifica y condiciona espacios de aprendizajes lúdicos, enriquecidos y apropiados para un desarrollo sano y feliz de la primera infancia.

Por consiguiente, para sostener la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas se abordan planteamientos teóricos desde lo educativo, social, psicológico e histórico cultural, los cuales, contribuyen a una mejor visión y amplitud de saberes desde diversos enfoques y perspectivas, en las que se logra entender que las experiencias a través del juego son únicas y significativas para construir conocimientos y descubrir el mundo que les rodea, por ello, las diferentes propuestas, espacios, materiales y tiempos que se les disponga a los niños y niñas para él jugar son relevantes y potenciadores de aprendizajes.

En efecto, la investigación permite conocer y ampliar las concepciones que emergen con relación al juego y las prácticas pedagógicas que prevalecen y se implementan, lo cual conlleva analizar, identificar y comprender el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, sus acercamientos, relaciones y posibilidades en las vivencias del cotidiano del Centro de Desarrollo Infantil Garabateando del Municipio de Cauca Antioquia.

## 1 Planteamiento del problema

Las primeras experiencias de los niños y niñas giran en torno al juego dado que el jugar es algo innato de su ser, ellos juegan en todo momento, no necesita tener juguetes estructurados para hacerlo, ni un lugar en específico, solo necesita ser para jugar y descubrir su mundo. De tal manera, que se resalta el entorno familiar como el primer espacio educativo por excelencia que tienen los niños, aquí es donde inicia su proceso de aprendizaje a través de estímulos, juegos, interacciones sociales con los miembros del hogar. Por medio de las relaciones interpersonales desarrollan el lenguaje, aprenden a comunicarse y conocer el medio que los rodea.

Es por esto, que el juego al igual que la educación son los derechos fundamentales que tienen todos los niños y niñas, por tanto, forman parte de la infancia, por ende, ningún motivo se les debería coartar, por lo que es la base para potenciar su desarrollo, permitiéndoles mejorar sus habilidades motrices, sociales, intelectuales y emocionales, que los enruta o dirige hacia una infancia feliz y saludable.

En este sentido, se entiende el juego en la primera infancia como un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos, tanto en el hogar, la educación, la salud y en los espacios públicos, invitando a conocer y a comprender que los niños viven del juego y para el juego, representando sus vivencias, aprendiendo de las relaciones con el otro y creando una actitud crítica y reflexiva de su entorno y de quienes le acompañan.

Destacando las palabras de Sarlé (2012):

Para los niños pequeños, jugar es la actividad principal del día, tanto en su casa como en la escuela. El juego es tan vital como alimentarse o descansar y, muchas veces, se lo prioriza por sobre otras actividades que los adultos consideran importantes. (p.24)

Por ello, el juego y el jugar merecen un lugar privilegiado en la educación inicial y en la vida de todos los seres humanos. En este caso, como se menciona en la convención sobre los derechos del niño (2006) Artículo 31, “Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al

descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes” (p.23).

Por otro lado, aunque los estados partes de los tratados se acogen a las disposiciones internacionales, los niños son sujetos titulares de derecho. Como expresa CIPI (2013):

Ser sujeto de derecho desde la primera infancia es afirmar que el carácter de ser social es inherente al ser humano desde los comienzos de su vida y que gracias a él y a las capacidades que poseen las niñas y los niños participan en la vida de la sociedad y se desarrollan a partir de la interacción con los otros. (p.100)

Reconociendo a los niños y niñas como sujetos de derecho, deben ser escuchados, respetados, valorados, se les resalta por poseer capacidades y habilidades que los convierten en seres únicos, activos, curiosos y espontáneos porque analizan, exploran, indagan y descubren su entorno, lo que les permite aprender a gran escala y ampliar su conocimiento, debido a que los primeros años de vida, son momentos en donde los niños y niñas adquieren los mayores aprendizajes, de tal modo que las experiencias durante estos años influyen significativamente y son cruciales para el desarrollo de las capacidades cognitivas, comunicativas y sociales, de tal modo, el hogar es donde se empiezan a construir las primeras bases de aprendizajes y el contexto educativo refuerza los saberes que los niños y niñas construyen en sus interrelaciones y ayuda a desarrollar otros, es por esto que la familia y los maestros juegan un papel importante en el desarrollo integral de los niños y niñas, reconociendo que, los ambientes, experiencias, interacciones sociales, el afecto y la comunicación ayudan a construir la identidad y subjetividad de los niños y niñas, al igual que les permite comprender el medio que les rodea, es así como se resaltan los ambientes que proponen los agentes educativos para promover el aprendizaje de la infancia. Por tanto, las propuestas educativas deben ser innovadoras, creativas, intencionadas y para proponerlas hay que tener en cuenta el contexto, las características, intereses y necesidades de los educandos, para hacer que el aprendizaje se haga más significativo.

Por esta razón, el quehacer pedagógico de las maestras hace necesario proponer ambientes de aprendizajes que estimulen su desarrollo, entre estos, se resalta las experiencias a través del

juego, porque jugar es aprender y hablar de este en la educación inicial es promover la curiosidad, espontaneidad y creatividad, así como también les permite adquirir múltiples beneficios y habilidades que afianzan su personalidad, autonomía, y sus capacidades de interacción social, expresión corporal y emocional. Según el MEN (2014), “el momento de juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar” (p.14). Para Winnicott (s.f), “el juego es una experiencia siempre creativa, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 49).

Ahora bien, la razón de pensar la educación y el juego como proceso investigativo ha sido posible gracias al proceso de práctica realizado durante el ejercicio de formación inicial en la Licenciatura en pedagogía Infantil en los diferentes centros infantiles, jardines e instituciones educativas del Municipio de Cauca.

Analizar este escenario es hablar del potencial que pueden desarrollar los niños y niñas cuando juegan, puesto que jugar no es perder el tiempo, más bien, no observar y acompañar las propuestas de juego, es perderse de los mundos posibles, de las preguntas, hipótesis, expresiones corporales, resolución de problemas o trabajo colaborativo, dado que en el jugar es cuando los niños descubren la vida y se apropian de ella. Gracias a esto, comprender el mundo del jugar solo es posible cuando los adultos son sensibles al otro y logran comprender que los niños y niñas están por encima de los contenidos, y es desde sus manifestaciones que se crean los escenarios, las propuestas, los espacios, los tiempos, se eligen los objetos, los materiales para jugar, los cuales son acordes a su momento del desarrollo, a sus capacidades e intereses, motivaciones que les permiten descubrir, investigar, pensar y proyectar múltiples formas de resolver las situaciones presentes en la vida escolar, familiar y social.

De tal manera, que los maestros como principales actores del proceso educativo y facilitadores de las experiencias de vida de los niños y niñas se convierten en los principales promotores de estas vivencias, las cuales son posible conocer cuando se logran observar dentro de las jornadas educativas sus estrategias pedagógicas, los ambientes educativos.

Por tal motivo, el rol que juega el educador en los procesos de enseñanza - aprendizaje es fundamental, ya que en sus manos está el hacer, crear, incentivar e innovar con metodologías o estrategias que logren el desarrollo de habilidades en los niños, de igual manera es importante que en medio de las prácticas pedagógicas y relaciones interpersonales les brinden seguridad, apoyo, afectividad y dispongan de espacios, tiempos, recursos y momentos que acompañen las interacciones.

De este modo, los agentes educativos, deben preguntarse por el sentido de lo que hacen, seleccionar y priorizar qué situaciones ofrecen a los niños, así como ser flexibles ante lo que puede suceder en la interacción con ellos, puesto que la educación inicial no busca aprendizajes memorísticos que se lleven repetir o hacer continuamente, sino que pretende, según el MEN (2017), “provocar en los niños el despliegue de su curiosidad y motivación desde la disposición de ambientes, situaciones e interacciones para que ellos vivan, experimenten, jueguen, solucionen problemas, encuentren desafíos y construyan nuevos saberes”. (p.36).

Al mismo tiempo, los saberes y las prácticas pedagógicas permiten comprender el quehacer del maestro, desde lo que piensan, dicen que hacen y realizan. En este sentido, reconocer las estrategias de enseñanza-aprendizaje permiten la comprensión del todo, desde el entretelado que comienza por los niños y niñas, sus maestros, los discursos, las relaciones, formas de comunicar, aprender y reflexionar. Estrategias de enseñanza-aprendizaje propias de la educación inicial, que toman los ambientes, el cuerpo, el juego, el movimiento, la literatura, el arte, la exploración del medio y las emociones como eje central del proceso educativo en los centros infantiles. Por ello, hacer evidente los tipos de juego que se promueven, los juegos que realizan los niños, los tiempos dedicados en la jornada escolar, los lugares, materiales y escenarios contruidos para que puedan ser deconstruidos por los niños como lugar de aprendizaje, construcción de su identidad y comunicación, hacen de las estrategias un espacio de análisis frente a las prácticas de los maestros y las bondades que sus propuestas logran en los niños y niñas.

En efecto, se ha logrado entender por qué los primeros años de vida de los seres humanos son los más trascendentales para su desarrollo y que a su vez, que el juego es la vida misma de los niños como motor que permite construirse y ser construido. En esta media, su desarrollo y

aprendizaje depende de la calidad de las interacciones que surgen en los diferentes lugares donde transcurre su vida. En tanto, se hace necesario comprender ¿Cómo se vincula el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de desarrollo infantil Garabateando del Municipio de Caucasia Antioquia?

## 1.1 Antecedentes

Debido a la importancia del juego en la primera infancia, se puede concebir como la vida misma del niño, un derecho innegable, un medio que permite fortalecer y desarrollar habilidades para la vida, un vehículo para inmersión al mundo social y cultural, al igual que es fuente de apertura a la exploración, descubrimiento y curiosidad para conocer el medio que los rodea. De tal modo, se indaga y se consulta en buscadores como Dialnet, Redalyc, Google Académico y repositorios de distintas universidades a nivel local, nacional e internacional que permitieron encontrar tesis de interés que sirvan de referencia a la sustentación y explicación al tema de estudio

Cabe resaltar que la presente investigación es de carácter cualitativo y para tener una comprensión más amplia del problema se hizo un estudio de investigaciones que abordan el tema, por lo cual, se recopiló información relevante de 3 proyectos que abarcan aspectos importantes sobre la importancia del juego en la educación infantil, el rol del maestro, ambientes de aprendizajes significativos, teorías y prácticas educativas entre otras. Estas investigaciones son las siguientes.

En primer lugar, se tomó como referente y apoyo la tesis titulada “Uso del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del proceso de adaptación y el desarrollo de la dimensión socioafectiva en niños de 3 a 4 años de la escuela San Nicolás de Cereté-Córdoba” presentado en el año 2020, por Martínez, P, Izquierdo, S & Montes, L. En la ciudad de Montería, Colombia. Esta investigación tuvo como objetivo general diseñar una estrategia pedagógica a través del juego para el fortalecimiento del proceso de adaptación y el desarrollo de la dimensión socioafectiva en niños de 3 a 4 años de la escuela San Nicolás de Cereté-Córdoba. La propuesta investigativa se realizó bajo la metodología de investigación cualitativa, enfoque de investigación-

acción. Las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron la recolección de información, observación participante y entrevista semiestructurada.

Como síntesis del trabajo realizado se hace énfasis en que se usó el juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del proceso de adaptación y el desarrollo de la dimensión socioafectiva. De igual manera se evidenció todo el largo proceso que una investigación involucra, sus características, sus ventajas, y lo más importante aprender nuevos conocimientos, que les permitió comprender e indagar sobre elementos de tipo teóricos, que dan pie a entender la relevancia de estos primeros años de escolaridad y todo el desarrollo cognitivo, físico, mental y emocional que los niños logran obtener en este primer momento que será pieza clave para el desarrollo de su personalidad y de las habilidades sociales que fomentan la integración en sociedad.

Para concluir la investigación se identificaron los factores que afectan el proceso de adaptación y el desarrollo de la dimensión socioafectiva, lo cual obtuvieron la información necesaria para la creación y presentación de un sistema de estrategias pedagógicas que se desarrollaron a través del juego.

Por lo tanto, lograron evidenciar la importancia del juego dentro de los procesos adaptativos y de la dimensión socio afectiva, de igual forma, todas aquellas características que debe poseer el docente, como estar siempre dispuesto a lo nuevo, a buscar estrategias que se adapten a los diferentes estilos de aprendizaje de sus estudiantes, así como también la interacción con ese mundo exterior que rodea al niño y así lograr aprendizajes significativos que contribuyan a su desarrollo integral y a su formación autónoma como seres humanos.

En esta misma labor de investigación y consulta se relaciona la tesis de grado titulada “El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la vereda Thule” realizada por (Fuentes, 2018).

Esta investigación tiene como objetivo “sistematizar la experiencia vivida en el desarrollo de la práctica de intervención para mejorar el proceso de aprendizaje educativo desde la utilización del juego y la recreación en el mejoramiento del proceso de aprendizaje.” (Fuentes, 2018, p.10).

El proyecto se desarrolló bajo la metodología de investigación cualitativa y se utilizaron algunos instrumentos para la recolección de datos como la observación, la entrevista y los diarios de campo.

Para concluir, esta investigación resalta que el juego es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, porque permite que el niño desarrolle la empatía y la tolerancia, también facilita la socialización, ya que fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad. Por lo que considera que lo esencial de los niños está en el juego, ya que este desarrolla en buena parte sus facultades. Porque jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. por lo cual, es importante que el educador asegure que el juego del niño sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses, motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, afianzan las relaciones con su entorno social.

Por último, se reseña la tesis titulada “El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial” presentada por Arias, K & Yamunaquè, M. (2017). En la ciudad Cuenca - Ecuador. Su principal objetivo es según Arias, K & Yamunaquè, M. (2017) “Conocer el nivel de motivación que tienen los docentes de educación inicial para implementar el juego como estrategia en el proceso de aprendizaje en educación inicial" (p.19). El estudio responde a un enfoque cuantitativo de carácter descriptivo y el instrumento utilizado fue la Escala de Motivación por el Juego (EMJ) de Muñoz & Valenzuela (2014), debido a que se dará a conocer las expectativas que tienen los docentes de educación inicial acerca del juego como estrategia de aprendizaje. La población para el tema de estudio estuvo conformada por un total de 100 docentes de educación inicial. Los resultados determinaron que la mayoría de los profesores reconocen la importancia del juego y se sienten motivados para su utilización, pero presentan dificultad para una correcta aplicación.

Teniendo en cuenta la recopilación de datos e información y las estadísticas presentadas se pudo concluir que prácticamente la totalidad de los docentes de educación inicial que han participado del estudio reconocen la actividad lúdica y en especial al juego como una estrategia propicia para el desarrollo de diversos aprendizajes en los niños de este nivel. Pero, la información

obtenida también permitió detectar la falta de conocimiento que tienen los docentes en la forma de aplicar el juego como estrategia para desarrollar procesos cognitivos tales como clasificar, hipotetizar, elaborar, inferir, crear, etc. Con todo lo expuesto se llega a deducir que el juego tiene grandes beneficios para el desarrollo integral de los estudiantes, que involucra el ámbito cognitivo, social, emocional, físico y psicológico, pero si las personas encargadas de aplicarlas, como en este caso los docentes, no están lo suficientemente preparados para su adecuada implementación, este recurso no cumplirá los propósitos esperados como medio de desarrollo de los educandos. Por tanto, los datos recabados en este estudio llaman a la reflexión acerca del rol que debe cumplir el docente como mediador del aprendizaje, sobre todo al utilizar el juego como estrategia didáctica a pesar de su buena predisposición, presenta dificultad en el manejo de este recurso, lo que se debe considerar para actualizar sus conocimientos teóricos y mejorar su práctica con esta estrategia.

## 2 Justificación

Conocer la importancia del juego en la educación inicial ha sido posible gracias a las experiencias cotidianas y aprendizajes adquiridos durante el proceso formativo y prácticas pedagógicas, las cuales, permitieron analizar la incidencia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas. De la misma forma, que se ha comprendido conceptos y teorías al revisar los textos y fundamentos que se han plasmado como una construcción social e histórica, desde el contexto psicológico y educativo con relación al juego en la educación infantil.

Por tanto, realizar esta investigación permitirá comprender cómo es involucrado el juego en el proceso de enseñanza con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de desarrollo infantil Garabateando, ubicado en el Municipio de Cauca Asia Antioquia, al igual, que posibilitará ampliar los conocimientos sobre el tema de estudio, observar y analizar un poco el contexto sociocultural donde se lleva a cabo la investigación, así mismo conocer las dinámicas internas de los maestros y educandos en sus prácticas pedagógicas y las teorías que allí emergen como fundamentos del saber con relación al juego.

Esta investigación, también posibilitará observar las dinámicas del centro infantil con relación a los juegos que predominan, las potencialidades y destrezas que los niños y niñas adquieren al jugar, identificando las emociones, comportamientos, construcciones y transformaciones que surgen por medio del juego. De esta manera, se abrirá el panorama que permite afirmar por qué el juego es fundamental en la educación inicial.

A nivel personal y profesional nos ayudará apropiarnos de conocimientos que nos motive a crecer como futuras maestras de educación infantil, puesto que conocer cuáles son esos factores que influyen y promueven de alguna u otra manera el desarrollo integral de los niños y niñas en sus primeros años de vida enriquece el saber profesional permitiéndonos vincular procesos educativos de forma creativa e innovadora como estrategias lúdicas, exploratorias y experimentales para la implementación de ambientes de aprendizajes activos, participativos y motivacionales que fortalezcan las capacidades de los educandos. De esta forma, los niños y niñas se divierten, exploran y descubren compartiendo y adquiriendo nuevos conocimientos.

Las maestras del Centro de desarrollo infantil (CDI) Garabateando, podrán reflexionar de su quehacer docente para mejorar y proponer prácticas pedagógicas en las que se le dé lugar al juego como experiencias únicas en las que los niños y niñas experimenten diversas formas de jugar, viviendo realidades y fantasías que los motive aprender y valorar cada espacio con el que cuentan.

Además se generarán ambientes en los que se compartirá una visión más colectiva sobre el potencial del juego, lo cual, les propiciará diversas formas de pensar y transformar las miradas, concepciones, apreciaciones y las maneras de plantear espacios de juego, posibilitando así que los maestros encargados conozcan cual es el lugar del juego en la educación inicial, al igual que brindarle ese reconocimiento a los niños y niñas como sujetos activos que pueden lograr y desarrollar muchas habilidades y destrezas permitiéndoles vivir su mundo. De la misma manera, puedan aprender de ellos comprendiendo que el jugar trasciende la mirada del juego.

Por tanto, es fundamental que los maestros se apropien de todos los aportes que el juego les brinda, para generar espacios en que los niños y niñas sean sujetos activos de su propio aprendizaje, con la posibilidad de crear, imaginar, e interactuar, de tal manera que despierten el interés y la motivación de todos. Por tal motivo, se debe brindar papel protagónico a los niños reconociéndose como sujetos completos e integrales capaces de construir en los procesos de aprendizaje, pues esto les brinda seguridad, independencia, confianza en sí mismos, estabilidad emocional y un pensamiento divergente ante el mundo para vivirlo, comprenderlo y representarlo

Así mismo, nos conlleva a repensar en el que hacer docente por lo que como maestros tenemos la ardua labor de formar seres autónomos, críticos y reflexivos, capaces de pensar, indagar y para lograrlo, es ideal desempeñar una buena práctica pedagógica que ayude ampliar el conocimiento de manera recíproca hacia y por los niños, donde ambos crecen en paralelo, a modo espejo, como sujetos que se relacionan, viven y cuentan con experiencias significativas que los hace trascender y reconocerse como únicos, originales y extraordinarios.

Teniendo en cuenta lo anterior, este proyecto busca comprender cómo se vincula el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del CDI Garabateando, para que así, haya un reconocimiento sobre el juego como un medio importante que favorece el desarrollo integral de los niños y niñas.

Con ello, el proyecto pretende reconocer el juego como factor fundamental que contribuye a la formación de los niños y niñas desde la consolidación de un carácter propositivo y participativo en el cual el método no solo sea transmitir conocimientos, sino que se construyan aprendizajes de manera colectiva y así los maestros puedan transformar algunas prácticas educativas limitantes en sí mismos y hacia los demás, donde los maestros comprenden quienes son los niños y niñas, cómo se mueven, piensan y actúan para así validar y dar vida a sus voces, logrando encontrar las mejores maneras de convivir, ser y estar como sociedad en el centro infantil que los acoge.

En este sentido, la investigación cobra relevancia social porque parte de la comprensión del juego como escenario educativo para potenciar el desarrollo infantil y la atención de calidad. Sumado a lo anterior, posibilita entender la problemática desde la postura del educador a partir de un ejercicio de reflexión sobre su práctica educativa para conocer cuánto sabe, le apuesta y cree en el juego como escenario de transformación hacia la construcción de nuevos saberes en la relación que se genera directamente de la observación, acompañamiento y documentación del jugar, por lo cual devela la necesidad de reorientar o no la forma en la que se viene enseñando.

### 3 Objetivos

#### 3.1 Objetivo general

Comprender la vinculación del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de desarrollo Infantil Garabateando del Municipio de Cauca.

#### 3.2 *Objetivos específicos*

- Caracterizar las propuestas de juego realizadas por las agentes educativas en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de desarrollo Infantil Garabateando del Municipio de Cauca.
- Describir las tendencias de juego presentes en los procesos de enseñanza- aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de desarrollo Infantil Garabateando del municipio de Cauca.
- Analizar la vinculación del juego en torno a las propuestas y tendencias que emergen en los procesos de enseñanza-aprendizaje del Centro de desarrollo Infantil Garabateando del municipio de Cauca.

#### **4 Problema de investigación**

¿Cómo se vincula el juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de desarrollo infantil Garabateando del Municipio de Caucasia Antioquia?

## 5 Marco teórico

El marco teórico se configuró a partir de las categorías a las que da lugar el planteamiento del problema y los objetivos. En él se accede a diversas fuentes y teorías que posibiliten comprender por qué es importante vincular el juego en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la educación inicial.

En primera instancia, se abordan aspectos sobre el juego en la educación inicial, en segundo lugar, el juego, seguidamente se abordarán las teorías de juego desde lo sociocultural-histórico, lo educativo y psicológico. En tercer lugar, se abordarán aspectos importantes sobre la clasificación de juegos según Garón, D. En cuarto lugar, se llevarán a cabo teorías sobre el aprendizaje por medio del juego, en quinto lugar, la educación en la primera infancia y el desarrollo infantil. Por último, se hace énfasis en las estrategias de enseñanza-aprendizaje y el rol del maestro.

### 5.1 El juego en la educación inicial

Según lo planteado por el MEN (2014):

El juego es una de las actividades rectoras, junto con el arte, la literatura y la exploración del medio, actividades que orientan y sustentan la acción pedagógica de las maestras en la educación inicial para potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas, también deben estar presentes en acciones conjuntas con la familia a través de la valoración e incorporación de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas. Es así como al otorgarle un lugar al juego en la educación inicial se les da pleno protagonismo a las niñas y los niños puesto que, como hemos visto, son los dueños del juego, pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas y, en definitiva, participar. (p. 16)

En relación, las maestras orientan su quehacer educativo en los cuatro pilares pedagógicos anteriormente mencionados en las cuales la primera que encamina es el juego porque son en esos momentos en los que se puede apreciar cómo los niños exploran el medio y empiezan a darle vida

a los materiales, juguetes, espacios y lugares, viviendo, aprendiendo, descubriendo y transformando según su imaginación. Por ende, cuando los niños y niñas juegan crean un ambiente positivo que les genera placer, les posibilita crear otros mundos, interactuar, conocerse a sí mismo y al otro, adquirir habilidades de comunicación, de igual modo, saber que existen formas de pensar y sentir diferente.

Teniendo en cuenta el MEN (2014):

(...) Es en el juego donde el cuerpo dialoga con otros cuerpos para manifestar el placer que le provocan algunas acciones, para proponer nuevas maneras de jugar y para esperar el turno, esperar lo que el otro va a hacer con su cuerpo y preparar el propio para dar respuesta a ese cuerpo que, sin lugar a dudas, merece ser escuchado, interpretado, comprendido, cuestionado. (p.15)

Por ello, se convierte en un medio de interacción en el que se manifiestan diferentes formas de pensamiento partiendo de donde se desenvuelven los niños y niñas. Así como también, se destaca la importancia del juego como vehículo para el diálogo, la planeación y la organización de la acción a realizar y de los roles de los participantes. Por tal razón, se puede decir que los juegos son esenciales en la vida de los niños y niñas porque les permite vivir experiencias significativas, un mundo de fantasía y realidades, en medio de este aprenden valores, normas de conducta, resolver problemas, tomar decisiones, así como también les ayuda a regular sus emociones, todas estas destrezas inciden de alguna u otra manera en la formación de sí mismos, por tal motivo, los momentos de juego son importantes en la vida de cada niño para aprender y disfrutar de su infancia.

Al respecto, el juego como estrategia pedagógica permite el pleno desarrollo del niño, porque les brinda múltiples formas de expresión, creación y construcción, lo cual, le posibilita valerse por sí, para comprender el medio que los rodea y de esta manera acceder al conocimiento de una forma más fácil y práctica, al igual que da pie a las relaciones sociales con su entorno, al mismo tiempo establecer lazos afectivos duraderos, entablar diálogos, resolver dudas, entre otros.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante que los adultos reconozcan el juego como la estrategia más privilegiada que experimentan los niños y niñas para adquirir aprendizajes, por lo que se resalta el siguiente apartado del MEN (2014), “Se invita a los adultos a observar y reconocer el juego de las niñas y los niños en la primera infancia con la certeza de que ello constituye el punto de partida para implementar acciones pedagógicas” (p.21).

## 5.2 El Juego

Según lo planteado por Díaz, (2008). Citado por Gallardo, J & Gallardo, P. Etimológicamente, la palabra “juego” procede de dos vocablos del latín: "iocus -i", que significa broma, chanza, gracia, chiste, y "lūdus, -i", que significa juego, diversión. Generalmente, el juego está asociado con la diversión, la recreación física, el placer y la alegría. (p.42).

En este sentido, hablar del juego es situarse en esas experiencias gratificantes, divertidas y creativas de la primera infancia, en las que la alegría y el disfrute se apropian de los participantes. De modo que, el juego hace referencia a la forma, mientras que el modo hace referencia a la manera en que se vive y se siente el proceso del juego.

En palabras de Pavía (2010):

Ha quedado dicho que en la propuesta que nos ocupa, la idea de revisar discursos sobre espacios, tiempos, formas y modos de jugar en la escuela, internalizados en la formación y práctica docente, guarda relación con la necesidad emergente de valorar la escuela como espacio público protegido (de los pocos disponibles en determinados contextos) para que niños y niñas tengan la posibilidad de aprender a jugar de un modo lúdico. (p.29)

De esta manera, cada uno tiene la posibilidad de entender, comprender las realidades y poder vivirlas, puesto que no es la forma del juego en su estructura, si no la forma en la que propiamente se vivencia, experimenta, siente, expresa o comunica lo que es el juego para cada individuo, por consiguiente, el juego puede verse desde diferentes miradas partiendo de los diferentes espacios en los que se manifieste.

Hay que mencionar, además, que el juego y el jugar son diferentes, donde es necesario que existan las dos condiciones para llevar a cabo la acción lúdica, ya que, permiten a los niños y niñas darle vida al juego a través de los modos y formas de jugar, teniendo en cuenta que, por medio de movimientos, expresan y manifiestan diversas emociones, en esta medida, para jugar se involucran los participantes, sea uno o varios, así los niños y niñas crean un escenario diseñado en el encuentro entre el jugar y el juego. Estas experiencias los conllevan a conocer su contexto, estimular su mente, indagar, descubrir y construir nuevos conocimientos.

De acuerdo con Caillois (1986):

La palabra juego, combina entonces las ideas de límites, de libertad y de invención. En un registro vecino, expresa una mezcla notable en que se leen conjuntamente las ideas complementarias de suerte y de habilidad, de recursos recibidos del azar o de la fortuna y de la inteligencia más o menos rápida que los pone en acción y trata de obtener de ellos el mayor provecho. (p.10)

Por consiguiente, el autor hace mención que el juego se vive de diversas formas, expresión y acción, ya sea de forma libre, limitada o reglada y de invención en la que se puede cambiar, modificar, transformar según el jugador o los jugadores y en la que se experimentan sensaciones de dicha, frustración y deseos, debido a que durante el juego se pueden presentar diversas situaciones en las que se evidencian destrezas, habilidades y debilidades.

Por otra parte, cabe destacar que el juego tiene una amplia y variada definición desde diferentes enfoques del conocimiento, por lo cual, no existe un concepto único que aborde en términos generales qué es el juego y la importancia de este en la educación infantil.

Como dice Huizinga (2007):

El juego como una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social. No busca los impulsos naturales que condicionarán, de una manera general, el jugar,

sino que considera el juego, en sus múltiples formas concretas como una estructura social. Se empeña en comprender el juego en su significación primaria, tal como la siente el mismo jugador. (p.15)

Partiendo de esta definición, el juego cumple un papel importante en la construcción social, puesto que permite a los niños tener la acción de jugar por ser natural del ser humano, lo que hace, que este sea interiorizado en diferentes espacios sin importar si hay o no, un escenario planeado, por lo que naturalmente los niños crean sus propios juegos, de ahí la invención de la interrelación socio cultural de distintos juegos que se han transmitidos de generación en generación gracias a la cultura propia de los diferentes entornos.

Así mismo Huizinga (2007):

Lo define como una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente. (pp. 45-46)

Al respecto conviene decir, que el juego como acción libre genera en el niño un desenvolvimiento pleno que le posibilita crecer y reflexionar críticamente, dentro de la acción del jugar, se pueden establecer normas y reglas libremente aceptadas, que condiciona a los niños hacer lo que los adultos proponen sin delimitar que los niños creen, imaginen, inventen y representen el mundo en el cual se encuentran.

Desde el punto de vista de Tallis (2012):

Los juegos despliegan, en su mayoría, un gran movimiento psicomotor y son propulsores del crecimiento orgánico, respondiendo a la necesidad de acción de los niños; estos son sujetos activos, exploradores y experimentadores de su propio cuerpo y de los objetos del mundo circundante. Entonces el cuerpo se construye a través del juego; a través de él se

generan acciones sobre los objetos y se integran datos sensoriales y motrices; esto conduce al desarrollo de las capacidades físicas. El cuerpo, vivido inicialmente como fragmentado, va construyendo su noción de totalidad. (p.14)

Por consiguiente, se resalta el juego desde lo psicomotor ya que todo juego requiere de movimientos para hacer, explorar y expresar con múltiples lenguajes su juego, así como también utilizar juguetes o elementos con los que dispongan para inventar y construir, por tanto, las habilidades motrices y sensoriales siempre forman parte del jugar.

### **5.3 Teoría del juego**

La teoría del juego ha tenido en los últimos tiempos significativos avances en cuanto a su importancia en el desarrollo integral del niño, por lo cual, se fundamenta desde diferentes perspectivas que permiten ver el juego como estrategia de aprendizaje en la educación infantil, logrando así grandes resultados que benefician a los niños y maestros para mejorar las interacciones y los aprendizajes que se adquieren recíprocamente.

Teniendo en cuenta a Llull (2009):

Que los estudios sobre el juego empezaron a interesar ya en el siglo XIX, pero más adelante el tema perdió importancia y las investigaciones casi se abandonaron. A partir de la década de 1960, por efecto de los cambios producidos en el seno de la Psicología, el juego volvió a cobrar interés. Por esto hoy existen diferentes teorías basadas en el juego que se fundamentan desde diversas líneas del pensamiento, todas ellas han intentado explicar el sentido y las propiedades del juego, aunque con matices diferentes. (p.16)

#### ***5.3.1 El Juego desde lo sociocultural-histórico:***

Desde esta perspectiva, Llull (2009): plantea que

Desde la antigüedad más remota, el juego ha estado siempre presente en la naturaleza humana y ha formado una parte esencial de la cultura. En todas las civilizaciones, en todas las sociedades, el hombre juega y ha jugado. Esto es debido a que el juego es una actividad tan común como la búsqueda de alimentos o la propia supervivencia, y por ello se ha convertido en una de las manifestaciones más antiguas de la acción humana. (p.21)

Desde esta mirada, se entiende que el juego ha existido siempre en la vida de las personas, por lo cual se ha convertido en las acciones de disfrute más antiguas, lo que hace que esté inmerso en la cultura y siga prevaleciendo a través del tiempo en la sociedad.

Llull (2009): Menciona que,

Autores como Huizinga (1954) y Caillois (1967) remarcan la importancia del juego como transmisor de patrones culturales, tradiciones y costumbres, percepciones sociales, hábitos de conducta y representaciones del mundo. Los juegos expresan los valores dominantes de la cultura de cada civilización, y cambian en función de la época histórica, la situación geográfica, las modas o las ideas. (p. 20)

En esta parte se resalta el juego como conductor de prácticas culturales en las que trascienden tradiciones sociales y conductuales, que le dan valor a lo más representativo del contexto sociocultural en el que se relacionan los individuos, estos comportamientos y tradiciones pueden diversificarse a través de los distintos momentos históricos.

Según Huizinga (2007):

...El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada <como sí> y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (p.27)

Es por esto, que el juego se posiciona como una acción espontánea que posibilita la ejercitación placentera que no tiene previa preparación que busca una intencionalidad propia del jugador, sino que es realizada para satisfacer su mente, cuerpo y espíritu, viviendo experiencias agradables de forma autónoma y reflexiva.

Otro autor que se destaca es Caillois (1986):

Refiere que todo juego es un sistema de reglas. Estas definen lo que es o no es juego, es decir lo permitido y lo prohibido. A la vez, esas convenciones son arbitrarias, imperativas e inapelables. No pueden violarse con ningún pretexto, so pena de que el juego acabe al punto y se estropee por este hecho. Pues nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar; es decir, la voluntad de respetarla. Es preciso jugar al juego o no jugar en absoluto. (p.11)

Así mismo, el MEN (2014):

Menciona que el juego como interacción y expresión implica reconocer la expresividad como una construcción en la que el contexto social, cultural e histórico confluyen. En el juego, las niñas y los niños comunican con su cuerpo unas maneras particulares de ser, de existir, de actuar, de entender el mundo y de estar en él; en otras palabras, esas maneras particulares se encuentran y es a partir de este intercambio que las niñas y los niños más pequeños van estructurando su totalidad corporal, todo ese sentir que surge. Por ejemplo, el contacto físico que emerge de los juegos se va inscribiendo en su cuerpo como memoria de sensaciones y emociones que se manifiestan a través de la expresión corporal. (p.22)

Siguiendo a Llull (2009):

A través del juego, el niño va aprendiendo aspectos del contexto cultural en que vive, incorporándose progresivamente a la realidad del mundo que han edificado sus mayores, también en medio de la broma y el juego. En ese complicado proceso, la actividad lúdica se irá haciendo menos autónoma y egoísta, para ir participando cada vez más del juego

adulto de la vida, es decir, de la vida misma entendida como juego; pero un juego mucho más serio, más real y auténtico, la mayoría de las veces no tan feliz ni placentero. (p.21)

El juego cumple un papel importante en la cultura porque los momentos y experiencias de juego varían según el contexto en el que vive el niño, por lo que en medio del jugar ellos representan sus realidades, vivencias, deseos y fantasías que los conducen a explorar y conocer su entorno, para así construir sus propios mundos, significados y conocimientos.

### **5.3.2 Desde lo educativo:**

Llull (2009):

El juego ha sido instrumentalizado con fines educativos en numerosas ocasiones. Una de las formas más habituales consiste en utilizar el juego como elemento de motivación para hacer más ameno o para facilitar el aprendizaje. Es el famoso principio del «enseñar deleitando», que traslada a las situaciones escolares algunas características propias de lo lúdico, como la competencia, la resolución imaginativa de problemas, la broma, la danza, la música, etc. (p.29)

Debido a la importancia que tiene el juego en el aprendizaje del niño, es fundamental que se integre en los procesos educativos de tal manera que se propicien escenarios de juegos creativos e innovadores que fomenten la motivación y el interés de participar, de este modo, el niño descubre sus fortalezas y debilidades, logrando así, potenciar en ellos el pensamiento creativo para el desarrollo de múltiples lenguajes artísticos.

En este sentido, Llull (2009):

Para la pedagogía moderna, el juego ha adquirido un valor educativo intrínseco y no se le tiene en cuenta sólo como un medio para conseguir unos objetivos preestablecidos. El juego ha dejado de ser un simple recurso didáctico y se ha convertido en un ámbito y en un objetivo educativo por sí mismo. Hoy en día se admite que el juego es una actividad

insustituible para el desarrollo psicosocial del niño, y no tiene que estar necesariamente instrumentalizada con contenidos pedagógicos; basta con que el niño juegue libremente para que aprenda. (p.29)

Esto quiere decir, que no solo los juegos que son mediados por el adulto con una intencionalidad pedagógica pueden generar aprendizaje, sino también los juegos propios de los niños en el que protagonizan de forma autónoma sus acciones, pensamientos, movimientos y expresiones, porque estos momentos vitales de la infancia promueven experiencias enriquecedoras de saberes y reconocimiento del yo y del otro.

### ***5.3.3 Desde lo psicológico:***

Como lo hace anotar Vygotsky (1933), citado por el MEN (2014):

Desde un enfoque psicológico, manifiesta que la imitación es una regla interna de todo juego de representación. Mediante ella, la niña y el niño se apropian del sentido sociocultural de toda actividad humana. Así, la imitación se constituye en mecanismo de interacción con el entorno: Durante el juego, los niños y niñas se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores. De este modo, el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños y niñas comienzan a adquirir motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social, que únicamente puede llevarse a cabo de forma completa con la ayuda de sus mayores y sus semejantes. (p.24)

Desde esta perspectiva se habla del juego como una representación de la realidad en la que los niños adquieren los significados de su cultura y les dan sentido a sus juegos proyectando diferentes roles de la vida cotidiana, en la cual juega un papel importante los procesos mentales y psicosociales que ayudan a desarrollar el lenguaje y a conocer signos y símbolos propios de su contexto para así adentrarse a comprender el mundo estableciendo interacciones sociales con su medio.

Gallardo, J. (2018). Teniendo en cuenta a Freud (1898, 1906):

Vincula inicialmente el juego a la expresión de los instintos que obedecen al principio del placer –que representa las exigencias de las pulsiones de vida- o tendencia compulsiva al gozo. El juego tiene un carácter simbólico, análogo al sueño, que permite la expresión de la sexualidad y la realización de deseos que, en el adulto encuentra expresión a través de los sueños y, en el niño, se llevan a cabo a través del juego. Pero, posteriormente, en un trabajo sobre fobia infantil, Freud (1920) se ve obligado a reconocer que en el juego hay algo más que proyecciones del inconsciente y resolución simbólica de conflictos. Tiene que ver también con experiencias reales, en especial si éstas han sido traumáticas para el niño. Al revivirlas en su fantasía llega a dominar la angustia que le produjeron éstas originariamente. (p.8)

En suma, el niño a través del juego también manifiesta experiencias frustrantes y negativas ante ciertos estímulos experimentados en su entorno, por ende, en medio del jugar representa situaciones que han marcado su vida en distintas etapas, tanto así, que simbolizan lo que les ha dejado huellas en su inconsciente y gracias a su capacidad imaginativa demuestran y expresan deseos, sentimientos, emociones que los conlleva a canalizar sus temores.

#### **5.4 Clasificación de juegos según Garón, D.**

Para su realización, se tuvo en cuenta el sistema Esar en ludotecas, el cual, es una clasificación que permite a los maestros identificar las expresiones y acciones de los niños y niñas, para agrupar y categorizar los tipos de juegos que realizan. Por ende, se escogió este sistema puesto que permite ampliar la mirada sobre la gran variedad de juegos que existen y que posibilitan enriquecer las intervenciones pedagógicas y el descubrimiento lúdico de los niños y niñas.

Teniendo en cuenta a Garón (s.f):

Los objetos de juego ocupan un lugar considerable en la vida del niño. El sistema Esar quiere responder a las necesidades de aquellas personas interesadas en el juego del niño.

Puede servir principalmente a los ludotecarios, a los responsables de servicios que prestan juegos y juguetes, a los educadores y educadoras de las escuelas infantiles o centros de tiempo libre, a los responsables de grupos escolares y grupos de niños de reeducación. (párr. 1)

Es necesario recalcar que el sistema Esar permite construir y organizar una colección de juegos y de juguetes los cuales pueden clasificarse por grupos.

En primer lugar, según Garón (s.f):

Los juegos de ejercicios, que son juegos para repetir, para ejercitarse con el objeto de obtener efectos sensoriales interesantes y por el placer de manipular y de moverse, como juguetes sonoros y visuales, caleidoscopios, juguetes de manipulación, etc. El ejercicio será muy a menudo el elemento de soporte para varios otros juegos, pero hay que reservarlo sobre todo para los juegos que están directamente vinculados en él. (párr. 17)

Entre ellos están, según Garòn (s.f): “Juego sensorial sonoro, sensorial visual, sensorial táctil, sensorial olfativo, sensorial gustativo, sensorial motor y juego de manipulación.”

En segundo lugar, está el juego Simbólico, que según Garòn (s.f):

... La aparición de los juegos simbólicos trae juegos de «hacer como si», juegos de roles ficticios donde la imitación ocupa un lugar preponderante. Es la etapa de los personajes ficticios donde el niño se familiariza con el mundo de los adultos en dimensiones reducidas. Son juegos que apelan a la capacidad de representación mental de un objeto por otro. Se basa en el placer de imitar gestos, acciones o modelos. Son los juegos de roles y los juegos de «hacer como si» como muñecas, personajes en miniatura, trajes, títeres, etc. (párr. 18) Estos están formados por: Juego de hacer como si, juego de roles y juego de representación.

En tercer lugar, según Garòn (s.f):

Se encuentran los juegos para armar, entre los cuatro y los siete años, el interés constante por los juegos de ensamblaje, juego para armar, juego de disposición y de construcción, y por los juegos de encajes de piezas de todo tipo, se manifiesta progresivamente y continúa más tarde en forma de juegos de montajes más complejos. Es un período ideal para proponer objetos de juegos que permiten construir y ensamblar a partir de elementos simples, sólidos, variados y atractivos. Son juegos para armar como juego del Lego, juegos de construcción, con objetivos precisos y orientados a reproducir la realidad tal como el niño la concibe o se la representa, rompecabezas, juegos de mosaicos, etc. (párr. 19)

Teniendo en cuenta a Garón (s.f): Este está constituido por: “Juego de construcción, juego de disposición, juego de montaje mecánico, juego de montaje electromecánico, juego de montaje electrónico, juego de ensamblaje científico y juego de ensamblaje artístico”.

En cuarto lugar, según Garón (s.f):

Están los juegos de reglas simples, donde el niño comienza a seguir consignas y a respetar más fácilmente reglas simples que les dan acceso a juegos más colectivos. A la edad de cuatro años, el niño puede ya abordar juegos que implican una sola consigna a la vez, como la regla del «cada uno a su turno» o dos consignas muy simples con la ayuda y la asistencia de un mayor o de un adulto. El interés por los juegos de reglas se inicia pues lentamente entre los cuatro y los siete años para desarrollarse en complejidad durante todo el período que va de los siete a los doce años. Son juegos que implican reglas concretas fáciles de aplicar. Estas reglas pueden ser muy numerosas para memorizar, pero simples para aplicar; además, una gran parte del azar interviene en este tipo de juegos como la lotería, el dominó, el monopoly, juegos deportivos, etc. (párr. 20) Estos están conformados por: Juego de lotería, juego de dominó, juego de secuencia, juego de circuito, juego de habilidad, juego deportivo elemental, juego de estrategia elemental, juego de azar, juego de preguntas y respuestas elemental, juego de vocabulario, juego matemático y juego de teatro.

Por último, Según Garòn (s.f):

El juego de reglas complejas “este se orienta hacia los juegos de reglas más complejas de la edad adulta, integrando todas las competencias cognitivas y sociales acumuladas. Estas formas de juegos aparecen en último lugar, pues son características de la actividad del ser más socializado. Se trata de juegos que implican reglas abstractas y a menudo complejas de aplicar. Este tipo de juego supone más control y estrategia de azar como el ajedrez, los juegos de estrategias complejas, los juegos de deducción, etc. (párr. 21) Estos están conformados por: Juego de reflexión, juego deportivo complejo, juego de estrategia complejo, juego de azar, juego de preguntas y respuestas complejo, juego de vocabulario complejo, juego de análisis matemático, juego para armar complejo, juego de representación complejo y juego de escena.

### 5.5 Aprendizaje por medio del juego

Teniendo en cuenta el documento The Lego foundation en apoyo de la Unicef.

Tomaremos como referente la Figura 1. El continuo del aprendizaje lúdico. (p.11).

*Figura 1. El continuo del aprendizaje lúdico*



Nota. Fuente <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Unicef. (2018). En la Figura 1, muestra tres niveles distintos de implicación de los niños y adultos en las experiencias de juego:

El juego libre: proporciona a los niños absoluta libertad para jugar, explorar y descubrir. El juego libre permite a los niños y niñas desarrollar habilidades de manera autónoma y así lograr expresar, descubrir, imaginar, crear, innovar, resolver problemas que se le presente y en definitiva desarrollarse. Según plantea Salís (s.f) ... “El juego libre es una expresión de autonomía y creatividad y hay que permitir que se produzca sin que tenga que responder a ninguna expectativa. Solo entonces la criatura será libre en el juego”. (p.1).

Sin duda alguna, el juego libre le proporciona al niño autonomía y plena libertad para explorar, indagar, descubrir y transformar lugares, objetos, juguetes según su creatividad e imaginación, de esta forma toman la iniciativa de hacer sus juegos como más les guste representando su realidad, fantasías, deseos, sueños, espontaneidad que los divierte y les enseña a tomar decisiones.

Juego guiado o estructurado: Este se refleja con diferentes grados de participación de los adultos.

Unicef (2018):

A lo largo de ese continuo, es importante asegurar que los adultos estén dotados de las competencias necesarias y apropiadas para favorecer el aprendizaje a través del juego, incluso en el caso del juego libre, ya que los adultos tienen que saber reconocer los beneficios de este tipo de juego y potenciarlo proporcionando el tiempo y el entorno adecuado. (p.11)

El juego dirigido está pensado y organizado con una intencionalidad pedagógica de enseñar un tema específico o establecer reglas de acción, por tanto, los maestros encargados de la educación infantil diseñan y llevan a cabo prácticas educativas teniendo en cuenta el contexto,

necesidades e interés para generar ambientes de aprendizajes que potencien y beneficien a los niños y niñas en capacidades y el desarrollo de saberes, por tanto, crear espacios nuevos reales e imaginarios donde jugar sea posible, puede resultar complejo a la hora de enseñar, porque hay que tener en cuenta que se va hacer, cómo y para qué hacerlo desde la selección u organización del lugar, recursos, momentos, tiempos, espacios, dado que, una buena planificación enriquece el conocimiento y la labor docente. Cabe resaltar que en su quehacer es importante, documentar y registrar las experiencias para así reflexionar contando con la posibilidad de volver a pensar sus prácticas como un campo de propuestas creativas y novedosas.

En relación con el aprendizaje a través del juego, es preciso destacar el papel de los maestros y adultos que acompañan este proceso educativo de los niños, porque es fundamental que en su desempeño como educador estén capacitados en teoría y práctica para así disponer de todas las herramientas y conocimientos que brinden una mejor educación y atención a los niños en su proceso formativo.

Según lo planteado por la Unicef (2018):

De los 3 a los 5 años es la época habitualmente conocida como “período preescolar”. Las competencias lingüísticas, socioemocionales y cognitivas del niño experimentan un rápido desarrollo. Durante este período resultan esenciales la estimulación y el aprendizaje derivados de actividades como jugar, leer o cantar, así como de la interacción con los compañeros y con los adultos que cuidan del niño, tanto en casa como en entornos de educación preescolar de calidad. El juego en el período preescolar permite a los niños explorar y dar sentido al mundo que les rodea, además de utilizar y desarrollar su imaginación y su creatividad. (p.6)

Unicef. (2018):

Un principio esencial del aprendizaje a través del juego es el de aunar las distintas esferas de la vida del niño: el hogar, la escuela, la comunidad y el mundo en general de modo que

exista una continuidad y una conectividad del aprendizaje en el tiempo y entre las diferentes situaciones. Los adultos que intervienen en cada uno de esos ámbitos tienen un papel crucial a la hora de facilitar esa continuidad y conectividad del aprendizaje, reconociendo, iniciando, guiando y organizando experiencias lúdicas que favorezcan la capacidad de acción del niño. (p.11)

El juego ha sido una importante estrategia de enseñanza-aprendizaje que ha transversalizado durante el tiempo, debido a su incidencia en el desarrollo integral de los infantes, por lo cual, es importante que los adultos reconozcan el juego como base de experimentación y acción en donde los niños y niñas vivan experiencias únicas, sensibles e irrepetibles que les posibilite adquirir beneficios personales, sociales y mentales, por ello, es necesario que en los entornos más cercanos como el social, familiar y educativo en los que interactúan no se les limite o se obstaculice el juego, por tal motivo, es fundamental que se reconozca a los niños y niñas y al juego como ejes propios y naturales del estado de la infancia que no puede estar separado uno del otro, de esta manera, se valora y se observa para descubrir todo lo que ocurre en el jugar de los niños y así comprender qué son los mejores instantes de su vida y que genera los mayores aprendizajes.

### **5.6 Educación en la primera infancia.**

Según lo planteado en el Decreto 057 de 2009 ARTÍCULO 2°.

La Educación Inicial es un derecho impostergable de la Primera Infancia, dirigido a garantizar el desarrollo del ser humano a través del cuidado calificado y el potenciamiento del desarrollo de los niños y niñas desde su gestación y menores de seis (6) años. Se concibe como un proceso continuo, permanente e intencionado de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes, dirigidas a reconocer las características, particularidades y potencialidades de cada niño o niña, mediante la creación de ambientes enriquecidos y la implementación de procesos pedagógicos específicos y diferenciales a este ciclo vital. Esta puede proporcionarse en ámbitos familiares o institucionales y en todo caso serán corresponsales la familia, la sociedad, y el Estado. (p.5)

Dado que la educación en la primera infancia es un derecho fundamental que tienen los niños, se busca garantizar una educación de calidad y bienestar físico, psicológico, cognitivo, porque en los primeros años de vida se dan los más grandes saberes, por ende, es importante que en el entorno familiar, y educativo en los que interacciona el niño se dispongan y propicien espacios que generen experiencias y ambientes enriquecedores de aprendizajes significativos para el desarrollo de sus capacidades, por lo cual, el acompañamiento y el reconocimiento de sus particularidades fomenta una buena práctica de crianza que logre un proceso de desarrollo evolutivo en el niño en todas sus dimensiones.

Al igual que lo fundamenta el Conpes 109 (2007):

La educación para la primera infancia busca proporcionar a niños y niñas experiencias significativas en su desarrollo presente y no solamente para su futuro inmediato. (...) Así, lo propio de la educación inicial es el “cuidado y acompañamiento” del crecimiento y desarrollo de los niños y niñas mediante la creación de ambientes de socialización seguros y sanos. Ambientes en los que cada uno de ellos puede encontrar las mejores posibilidades para el sano y vigoroso desenvolvimiento de su singularidad, en los que se asuma el respeto por la infancia y en los que se reconozca el juego y la formación de la confianza básica como ejes fundamentales del desarrollo infantil. (...) Así, se asume la educación inicial como un proceso continuo y permanente de interacciones y relaciones sociales de calidad, oportunas y pertinentes que posibilitan a los niños y las niñas potenciar sus capacidades y adquirir competencias para la vida, en función de un desarrollo pleno que propicie su constitución como sujetos de derechos. (p. 23)

Dado que la política pública sustenta que la educación se nutre de reconocer al niño como sujeto de derecho, activo, participativo, capaz de crear, construir y transformar, así como también la importancia del quehacer docente, para propiciar prácticas pedagógicas, ambientes y experiencias significativas teniendo en cuenta las particularidades de los niños con el fin de potenciar sus habilidades y descubrir sus debilidades para así formar seres autónomos, creativos y críticos.

La educación en primera infancia posibilita que los niños disfruten de experiencias, escenarios y ambientes de aprendizajes que les permiten ampliar y construir conocimientos al igual que desarrollar su identidad personal, social, emocional, lo cual, los conduce al reconocimiento de sí mismo y de los demás, a comunicar, expresar, experimentar y descubrir su entorno, lo que supone un desafío para los agentes educativos, porque al reconocer las diferencias de cada niño implica tener presente en las intervenciones pedagógicas que los niños tienen diversas identidades, al igual que ritmos de aprendizajes, por ende, integrar a cada niño teniendo en cuenta las características propias del desarrollo, como gustos, intereses y necesidades individuales, le ayuda al maestro enriquecer su labor.

### **5.7 El desarrollo infantil**

El concepto de Desarrollo infantil, es fundamental para comprender la importancia del juego en la primera infancia, ya que, se puede pensar que el desarrollo de los niños y niñas está vinculado a los entornos y experiencias de aprendizajes que hacen posible la construcción de conocimientos, es por esto, que es importante resaltar cuáles son las entidades educativas que buscan a través de acompañamientos y prácticas pedagógicas intencionadas promover y favorecer el desarrollo integral de los niños y niñas, teniendo en cuenta, sus ritmos de aprendizajes, etapas del desarrollo, capacidades, particularidades y contexto socio-cultural.

Como lo hace notar el Conpes 109 (2007):

El cual resalta que para promover el desarrollo integral de la primera infancia es necesario posibilitar el acceso con calidad a los servicios que garanticen su desarrollo como; implementar la política de educación inicial como una estrategia para potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas de 0 a 6 años, en las modalidades de entorno familiar, comunitario e institucional establecidas por el MEN y el ICBF. (...) Operativamente, el país iniciará la implementación de la política de educación inicial con los niños y niñas de 3 a 4 años. La educación inicial tendrá como marco conceptual el enfoque de competencias para la primera infancia y orientaciones pedagógicas, las cuales

favorecerán la creación de ambientes tempranos de aprendizaje no escolarizados, que incluyan como elemento fundamental el juego, el arte, la literatura y demás lenguajes expresivos, el papel de la familia, el afecto y la promoción del buen trato. (p.30)

Dicho brevemente, así como se establece en las políticas públicas valorar, reconocer, escuchar, atender a la primera infancia desde sus derechos y capacidades posibilitan también el acceso a servicios de calidad educativa para el desarrollo integral del niño hasta la capacitación del personal educativo del contexto formal y no formal en que se relaciona el educando. Es así como a través de estrategias, ambientes, escenarios, entornos se busca brindarle a la infancia experiencias favorecedoras de aprendizajes que contribuyan a una educación de calidad, afectuosa y de bienestar que acompañen y posibiliten ese crecimiento personal que trasciende al niño a un sano desarrollo, por lo cual, se fortalezcan las posibilidades que tienen de acceder a los elementos esenciales para un desarrollo saludable para lograr satisfacer sus necesidades sociales, emocionales y educativas.

Por su parte, Martins & Ramallo (2015):

El Desarrollo Infantil es parte fundamental del desarrollo humano, un proceso activo y único para cada niño, expresado por la continuidad y los cambios en las habilidades motoras, cognitivas, psicosociales y del lenguaje, con adquisiciones cada vez más complejas en las funciones de la vida diaria y en el ejercicio de su rol social. El periodo prenatal y los primeros años iniciales de la infancia son cruciales en el proceso de desarrollo, lo cual constituye la interacción de las características biopsicológicas, heredadas genéticamente, con las experiencias que ofrece el entorno. El alcance del potencial de cada niño depende del cuidado que responde a sus necesidades de desarrollo. (p.1101)

Teniendo en cuenta que el proceso evolutivo del niño inicia desde el periodo prenatal, cabe destacar que parte importante de su desarrollo en estos primeros años son las experiencias que tiene el niño por medio del juego, puesto que inicia desde los primeros meses de vida cuando tiene contacto con sus pares y experimenta a través de estímulos como cosquilleos, balanceos,

movimientos corporales repetitivos, tomar objetos, el hablarle, sonreír, cantar, todas esas sensaciones son placenteras y hacen parte del espíritu lúdico del bebé, porque mientras va creciendo y desarrollándose, adquiere habilidades autónomas para vivir sus propios juegos y descubrir los objetos de su entorno los cuales se apropia y le da diversas funciones y construcciones según su imaginación, es decir, que son ellos los que le dan su propio sentido al juego desde el jugar como forma de vida. De esta manera, el niño vivencia de forma segura su juego, por lo que no hacen preguntas previas ante su desarrollo y simplemente disfrutan aprendiendo y viviendo esos instantes.

Por otro lado, cabe destacar que parte de la naturaleza del niño es ser curioso, necesidad que los conduce a explorar y descubrir su entorno y las experiencias que tienen por medio del juego son las más relevantes para transmitir nuevos saberes, por ende, los niños y niñas de 4 a 5 años se encuentran en una etapa en la que experimentan, aprenden y representan realidades y fantasías desde la construcción de juegos simbólicos, juego libre, juegos de rol, entre otros, a través de sus juegos también trascienden a un progreso evolutivo y de maduración ya que sus acciones e interacciones al momento de jugar, les permite fortalecer múltiples destrezas que despliegan sus dimensiones.

Así mismo, es importante resaltar el papel que juegan los adultos para reconocerlos y acogerlos en un entorno afectivo que les brinde amor, seguridad, confianza. Al igual que, propiciar los espacios de aprendizajes que promuevan el hacer, construir, transformar e innovar situaciones que posibiliten que el niño se desarrolle armoniosamente. De este modo, la educación para el desarrollo integral del niño está a cargo de la familia, la sociedad y el contexto educativo en diferentes modalidades de atención, las cuales son acciones articuladas en las que el estado y los agentes educativos de los diversos entornos conjugan gestiones de observación, saber, práctica, y orientación para garantizar la atención, cuidado y educación a los niños.

En esta misma línea se resalta al autor (Paredes 2002) citado por Llull, J. (2009):

Plantea que el juego sigue a la vida del ser humano en sus diferentes etapas evolutivas, y le ayuda a madurar, crecer, comprender, socializarse y aprender. En el juego también se

lucha y se compite, o no, como en el caso de los juegos cooperativos. En el juego se estimula la alegría, la autoestima y la confianza en uno mismo. El juego, además, tiene relación con el trabajo, la fiesta, la sexualidad, la belleza y la cultura. (p.9)

Alrededor de lo planteado, se hace énfasis, en el rápido crecimiento y cambios que los niños y niñas adquieren a través del tiempo, así como también la importancia de los entornos educativos en los que se relacionan, es por esto, que, si se les brinda las condiciones necesarias favorecedoras de aprendizaje, le permite a los niños y niñas ser más autónomos porque experimentan nuevos retos y obstáculos que los llevan a descubrir, pensar, analizar y resolver problemas, habilidades que amplían su conocimiento. Así mismo, cabe resaltar la importancia de propiciar experiencias agradables y placenteras teniendo en cuenta sus características y etapas de desarrollo, por tal motivo aprender a conocerlos, no limitarlos, reconocerlos y acompañarlos fomenta un buen desarrollo en la infancia, de esta manera, se avanza en el crecimiento y desarrollo del niño porque también les proporciona ciclos de maduración ante sus vivencias lo que les genera cambios y progreso cognitivo, social, lingüístico, psicológico entre otros, por ende, es fundamental el rol del adulto en dichos procesos pues el acompañamiento que les brindan a la infancia les resulta trascendental, porque si no se fomentan buenas experiencias y espacios, el desarrollo del niño puede verse afectado, ya que estos momentos hacen parte de su proceso evolutivo, lo que pueden influenciar de manera positiva o negativa según el acompañamiento que se les brinde.

Para finalizar, según MEN (2009):

...En el sentido de la educación, determinó el Desarrollo Infantil y la Educación Inicial como uno de los grandes retos para garantizar el cumplimiento pleno del derecho de la educación en Colombia. (...)Con el fin de asegurar un acceso equitativo y de calidad, el Ministerio de Educación Nacional está implementando una política educativa en el marco de una atención integral a la primera infancia que, junto con el Código de la Infancia y la Adolescencia, señala el derecho a la atención integral de los niños menores de 5 años y busca garantizarles un desarrollo en el marco de sus derechos y sembrar las bases para que todos puedan ser cada vez más competentes, felices y gozar una mejor calidad de vida. (p.9)

## 5.8 Estrategias de enseñanza

Ahora bien, cuando se considera al juego en su relación con la enseñanza, generalmente se lo define como un vehículo privilegiado a la hora de enseñar. Sin embargo, el juego es mucho más que un medio.

Sarlé (2012):

Expresa que no se trata de armar un espacio y disponer de materiales, sino de una intencionalidad pedagógica que genere contextos ricos en experiencias para los niños y que los maestros cuenten con la posibilidad de volver a pensar sus prácticas como un campo de experimentación de propuestas novedosas. Dosificar los estímulos y sentidos del juego y los juguetes con un propósito puede ser una de las tareas del adulto en el juego. Al observar el Juego como herramienta para el desarrollo, la intencionalidad se entiende como aquello que el adulto hace por un niño, y el sentido de por qué lo hace. (p.11)

El maestro de la primera infancia debe mostrar capacidades, compromiso y creatividad para llevar a cabo el reto de enseñar; debido que para usar el juego como medio de aprendizaje es un tema complejo que se requiere de interés e iniciativa para ambientar los espacios que promuevan la diversión, construcción, imaginación de los niños y niñas, de esta manera, se enriquece el saber pedagógico que conlleva a diseñar propuestas educativas que promuevan el diálogo, la libre expresión y la participación activa de los infantes, de igual manera, es importante que el maestro en medio de las interacciones establezca un lenguaje adecuado y comprensible para establecer empatía y comunicación asertiva que consolide un vínculo de apego, confianza y seguridad entre pares.

Desde el ámbito escolar, Pavía (2010): plantea

...La escuela es uno de los pocos lugares en que se lo alcanza distinguir como “espacio público protegido en donde se puede honrar el derecho a jugar de un modo lúdico”, es

decir, en donde las experiencias de juego planteadas por determinados docentes son pensadas, presentadas y atendidas. Esto hace que la escuela deba disponer de un saber específico: el saber acerca de la transmisión, en este caso del saber jugar. (p.128)

La escuela está abierta y diseñada para acoger a la infancia y adolescentes en un entorno de aprendizajes en que se le brinde una educación afectuosa y de calidad que permita crear seres pensantes y auto eficientes que puedan enfrentarse a la vida fortalecidos de experiencias y conocimientos que los trascienda a el desarrollo de habilidades sociales, comunicativas entre otras, así como también a una mejor calidad de vida. Con respecto a la educación infantil se resalta que es importante que el maestro utilice el juego como recurso pedagógico dentro de los procesos de enseñanza en el aula porque como mediador, instrumentador debe dar acceso al conocimiento de los niños con el diseño metodológico de nuevas creaciones para implementar escenarios que motiven e inviten al juego, donde el maestro se convierta en un guía de los niños para su enseñanza, de tal forma que le posibilite construir saberes.

Teniendo en cuenta a Freire (2018):

El autor detiene su mirada en lo que implica enseñar y pensar acertadamente al momento de enseñar. Es enfático en afirmar que enseñar no es transmitir conocimiento, sino que es el educando quien construye su conocimiento a partir de lo que el educador hace; lo cual no resulta ser una tarea sencilla, pues implica un balance constante sobre sí mismo; realizar frecuentemente ejercicios metacognitivos para identificar las fragilidades e inconsistencias del actuar, y mirarse una y otra vez para identificar lo que el aprendiz requiere para alcanzar la construcción de explicaciones. (p.115)

En este sentido, es importante que el maestro como mediador u orientador en el proceso de enseñanza permita la construcción de conocimientos promoviendo experiencias y entornos propicios para el aprendizaje a partir de las necesidades y el reconocimiento de los niños y niñas como sujetos de saber, esto le permite al maestro reflexionar del que hacer docente, a partir de lo que crea, dispone y propone en su práctica pedagógica.

## 5.9 Estrategias de aprendizaje

El aprendizaje no solo se transmite a través de contenidos sino también a partir de experiencias e interacciones con el entorno, por lo que las vivencias y sucesos permiten que la persona reflexione, analice e interprete nuevas concepciones o significados que los ayuda a conocer e interactuar con el medio, de tal forma que se confrontan los aprendizajes previos con los nuevos y se crean saberes partiendo de los ambientes y acompañamientos recíprocos.

En este sentido, Guilar (2009): Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural".

Se basa en la categorización o procesos mediante los cuales simplificamos la interacción con la realidad a partir de la agrupación de objetos, sucesos o conceptos (por ejemplo, el perro y el gato son animales). El aprendiz construye conocimiento (genera proposiciones, verifica hipótesis, realiza inferencias) según sus propias categorías que se van modificando a partir de su interacción con el ambiente. Es por todo esto que el aprendizaje es un proceso activo, de asociación, construcción y representación. La estructura cognitiva previa del alumno provee significado, permite organizar sus experiencias e ir más allá de la información dada. (p.23)

En suma, para adquirir aprendizaje es necesario colocar en juego procesos cognitivos como es la memoria, atención, imaginación y razonamiento; de esta manera se elaboran e incorporan la construcción de nuevos conocimientos que posibilitan al individuo adquirir aprendizajes significativos convirtiéndose en un ser activo, participativo con un pensamiento divergente.

En palabras de serrano (1990), citado por García (2012):

El aprendizaje es un proceso activo en el cual cumplen un papel fundamental la atención, la memoria, la imaginación, el razonamiento que el alumno realiza para elaborar y asumir los conocimientos que va construyendo y que debe incorporar en su mente en estructuras definidas y coordinadas. Como cita Kolb y Serrano el aprendizaje es un proceso activo en

el que se van a adquirir nuevos conocimientos que permitirán al sujeto descubrir y construir un aprendizaje significativo a través de una conducta mental debidamente estructurada. (p.148)

### **5.10 Rol del maestro**

Ruiz & Abad (2016):

...El rol del educador como adulto referente, no como director o animador del juego, sino como observador, reconecedor, documentador y relator de lo acontecido. El educador adopta en este modelo otro tipo de papel en el que aprender a observar, a saber, qué quiere ver, a saber, mirar, saber reconocer lo que sucede, registrarlo a través de las imágenes y de los parámetros elaborados previamente sobre lo que interesa ver, y saber darle valor para hacerlo visible es más importante que la intervención directa. (p.62)

En esta misma medida, cabe resaltar el rol del maestro en su práctica pedagógica, ya que en su papel de mediador es importante que construya a partir de las interacciones interpersonales y propuestas educativas un ambiente socioafectivo que genere confianza y seguridad en los niños y niñas para que se sienta reconocido y valorado, del mismo modo, se resalta la importancia del maestro que escucha, observa documenta y reflexiona, a partir de las experiencias propias de juego de los niños y niñas, puesto que, le permite descubrir las potencialidades, debilidades y destrezas que surgen en medio del jugar, así como también, reconocer las características, necesidades y particularidades, partiendo de las emociones, expresiones, comportamientos y aptitudes que los niños y niñas manifiestan.

Esta práctica conlleva a realizar estrategias pedagógicas intencionadas provocando situaciones retadoras que enriquezcan los procesos de desarrollo de los niños y niñas. Es por esto, que su desempeño es fundamental porque tiene la posibilidad de construir situaciones y ambientes que le dan lugar a esas experiencias que los niños y niñas vivencian.

Por su parte, Unicef (2018).

Los maestros y educadores de la primera infancia tienen un papel esencial en la prestación de servicios preescolares de calidad. Es importante que los maestros entiendan la importancia del juego y de la pedagogía centrada en el niño en el aprendizaje temprano, así como que estén dotados de las competencias y de la predisposición necesarias para poner en práctica un aprendizaje basado en el juego. También el resto del personal educativo, inspectores de educación, formadores de docentes, personal especializado y directores de los centros debe estar sensibilizado y suscribir el uso del aprendizaje a través del juego como una herramienta eficaz para favorecer el aprendizaje y el desarrollo del niño. (p.22)

## 6 Metodología

### 6.1 Tipo de investigación

La investigación es un proceso que busca dar cuenta de las situaciones, necesidades o intenciones del investigador a un tema en particular. De igual modo, se hace la recolección de información, datos, referencias y otras fuentes que buscan comprender de manera ampliada una problemática para brindar posibles soluciones, las mismas que pueden estar contenidas en los discursos, acciones, elementos, textos o narrativas, las cuales se adaptan a un proceso investigativo específico a la necesidad.

En este sentido, McMillan & Schumacher (2005), “una investigación es un proceso sistemático de recogida y de análisis lógico de información (datos) con un fin concreto” (p.11).

Por consiguiente, esta investigación se desarrolló bajo la metodología de investigación cualitativa, porque permite identificar, interpretar, valorar y comprender situaciones particulares y de sus actores. Así mismo, favorece a la recolección de la información, al trabajo con los estudiantes y docentes para reconocer y comprender la vinculación del juego en los procesos de enseñanza con los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de Desarrollo Infantil Garabateando, Municipio de Caucasia, Antioquia.

Como lo mencionan Rodríguez et al. (1996):

... Esto significa que los investigadores cualitativos estudian la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar, los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicada La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricas, imágenes, sonidos, que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. (p.10)

## **6.2 Enfoque de investigación**

La presente investigación se inserta en el enfoque de Estudio de caso, dado que permite identificar, interpretar, valorar y comprender como se vincula el juego en el proceso de enseñanza aprendizaje con los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de desarrollo infantil Garabateando, Municipio de Caucasia, Antioquia. Teniendo en cuenta las interacciones entre maestros y educandos y entre los mismos niños y niñas, de la misma manera, sus juegos libres, las propuestas de juego de las maestras, los ambientes, tiempos, espacios y materiales que dan lugar al juego en la educación inicial, en esta medida, se pretende conocer concepciones, experiencias y practicas pedagógicas que emergen e inciden en el proceso formativo de los infantes, por lo cual, no se busca generalizar, sino, explorar las situaciones y características propias de los actores involucrados en el proceso de investigación.

En palabras de Eisenhardt (1989) citado por Martínez (2006):

El estudio de caso es “una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares”, la cual podría tratarse del estudio de un único caso o de varios casos, combinando distintos métodos para la recogida de evidencia cualitativa y/o cuantitativa con el fin de describir, verificar o generar teoría. (p. 174)

## **6.3 Población**

La población participante para esta investigación está conformada por las maestras a cargo del grupo y los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro de desarrollo Infantil Garabateando del Municipio de Caucasia Antioquia.

### **6.3.1 Población y muestra**

Para la muestra a la investigación se escogieron 2 maestras que se encuentran a cargo de los grupos de 4 y 5 años conformados por 36 niños y niñas del Centro de desarrollo Infantil Garabateando ubicado en el Municipio de Caucasia Antioquia.

## **6.4 Técnicas de recolección de la información**

A continuación, se describen las técnicas e instrumentos de recolección de información seleccionados, los cuales permiten analizar, indagar, describir e identificar aspectos relevantes relacionados con el tema de estudio.

### **6.4.1 Observación no participante**

La guía de observación permite estudiar la realidad desde afuera, por lo cual, esta se da de manera más objetiva, puesto que al sistematizar un registro visual se puede describir, analizar y explicar una conducta humana que permita conocer y entender sobre el tema de estudio.

Campos y Lule (2012): Plantean que la observación es,

La forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica; a diferencia de lo que ocurre en el mundo empírico, en el cual el hombre en común utiliza el dato o la información observada de manera práctica para resolver problemas o satisfacer sus necesidades. (p.49) (...) Observación no participante se trata de una observación realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna dentro de los hechos; por lo tanto, no existe una relación con los sujetos del escenario; tan sólo se es espectador de lo que ocurre, y el investigador se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines. (p.53).

Esta técnica de recolección permite la observación como espectadores sin vinculación a la práctica educativa, por lo cual, posibilita una lectura del contexto, de los educandos y los maestros con el fin de comprender a través del análisis de lo observado, cómo se vincula el juego en los procesos de enseñanza con los niños y niñas de 4 a 5 años del CDI Garabateando del Municipio de Caucasia. También, conocer qué actitud presentan los niños y niñas frente a las

actividades propuestas por el maestro, las metodologías, estrategias y herramienta de intervención didáctica que utilizan, al igual que la posibilidad de observar los espacios, lugares y objetos con los cuales cuentan los niños y niñas para jugar. Del mismo modo, sus momentos de juegos para entender a qué juegan, como juegan, porque juegan y cuáles son los juegos que más predominan en su etapa. De esta manera, se tendrá un panorama más amplio de los procesos de enseñanza-aprendizaje que los maestros de la primera infancia utilizan en su quehacer docente y cuál es el lugar que se le otorga al juego en la educación inicial en el contexto estudiado

*Tabla 1. Guía de observación no participante*

<b>Guía de observación No participante</b>		
Fecha:	Hora de inicio:	Hora de cierre:
Nombre del maestro:		
Lugar donde se desarrolla la investigación:		
Número de asistentes:		
<b>El juego y el jugar</b>	<b>Ambientes/espacios</b>	<b>Saber pedagógico</b>
1. Tipos de juego que implementa el docente a cargo:	4. Materiales disponibles en el aula	6. Interacciones entre niños y niñas
2. Tipos de juegos que realizan los niños:	5. Espacios/lugares que tiene el centro de desarrollo infantil (CDI)	7. Interacción Docente/niños y niñas
3. Tiempos de juego:		8. Rol del maestro

*Fuente: Elaboración propia*

#### **6.4.2 Matriz de análisis**

Para este, se realizó una caracterización que busca en medio de la investigación identificar las características generales y particulares que posicionan al juego como eje central de enseñanza, así mismo, describir de forma cualitativa que ocurre en ese contexto educativo, como es la

estructura, las dinámicas internas entre el maestro y el niño, cuáles son esas experiencias, entornos, ambientes y acontecimientos que posicionan al juego como eje central en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Según lo planteado en el documento del Departamento Administrativo de Planeación Subdirección de Información y Evaluación Estratégica. (2019):

La caracterización en general consiste en un tipo de estudio de índole esencialmente descriptiva, la cual puede recurrir a la consecución de datos cuantitativos y cualitativos con el objeto de aproximarse al conocimiento y comprensión de las estructuras, características, dinámicas, acontecimientos y experiencias asociadas a un objeto de interés (Sánchez Upegui, 2010; Strauss & Corbin, 2002) A partir de la realización de un estudio del corte de una caracterización se obtiene la identificación de datos que, de una forma estructurada, brindan información sobre atributos generales y particulares acerca de un objeto que genera interés de conocimiento en un momento temporal determinado. (p.6)

#### ***6.4.3 Entrevista semi- estructurada***

La entrevista semiestructurada permite que el cuestionario sea flexible, porque según el interés del tema de estudio surgen otras preguntas que pueden ser anexas a las que ya están establecidas, lo que hace que la persona entrevistada se exprese libremente sin limitaciones a lo que quiera comunicar, por lo cual, genera motivación a los actores involucrados y posibilita ampliar el conocimiento al investigador.

Según, Díaz, et al.

Se considera que las entrevistas semiestructuradas son las que ofrecen un grado de flexibilidad aceptable, a la vez que mantienen la suficiente uniformidad para alcanzar interpretaciones acordes con los propósitos del estudio. Este tipo de entrevista es la que ha despertado mayor interés ya que “(...) se asocia con la expectativa de que es más probable que los sujetos entrevistados expresen sus puntos de vista... de manera relativamente abierta, que en una entrevista estandarizada o un cuestionario”. (p.63)

*Tabla 2. Entrevista semiestructurada*

<b>Guía de entrevista Semiestructurada</b>	
Fecha:	Lugar:
Hora:	Entrevistador:
<b>Datos personales</b>	
Nombre el entrevistado:	
Edad:	Género: F ( <input type="checkbox"/> ) M ( <input type="checkbox"/> )
Nivel de profesión:	
Años de experiencia laboral:	Años de experiencia en el CDI:
<b>Categorías</b>	<b>Preguntas</b>
<b>El juego y el jugar</b>	1. ¿Cómo define usted el juego? 2. ¿Cómo define usted el jugar? 3. ¿Qué pasa cuando las niñas y los niños juegan? 4. ¿De qué manera entiende el juego, como: <ol style="list-style-type: none"> <li>Herramienta</li> <li>Estrategia</li> <li>Fin en sí mismo</li> <li>Elemento de la cultura</li> </ol>

<b>Ambientes/espacios</b>	5. ¿A qué juegan las niñas y los niños? 6. ¿Qué objetos o materiales despiertan el interés, curiosidad y asombro de los niños y niñas en el jugar? 7. ¿Qué aspectos tiene en cuenta usted para la organización de los ambientes para jugar? 8. ¿Para qué tipos de juego crea espacios? 9. Seleccione qué estrategias pedagógicas utiliza <ol style="list-style-type: none"> <li>Instalaciones</li> <li>Rincones</li> <li>Nichos.</li> <li>Todas las anteriores</li> </ol>
<b>Saber pedagógico</b>	10. ¿Dónde aprendió lo que sabe sobre el juego y jugar? 11. ¿Cuál es el lugar que ocupa el docente al momento del jugar de los niños? 12. ¿Cómo, cuándo y dónde juega usted con los niños? 13. ¿Cómo registran las experiencias de juego realizadas por los niños?

*Fuente. Elaboración propia*

#### **6.4.4 Contextualización del proceso de investigación**

La presente investigación fue realizada en el CDI garabateando ubicado en el barrio pueblo nuevo del municipio de Cauca Asia Antioquia, específicamente con la población infantil de 4 a 5 años, con el objetivo de comprender la vinculación del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo cual, para la recolección de información y análisis, se utilizaron la entrevista semiestructurada y la observación no participante, al igual que un registro documental que diera cuenta como las maestras de la educación inicial planean y reflexionan sobre sus prácticas pedagógicas, pero este último no pudo llevarse a cabo por políticas internas del centro infantil en las que no se le puede dar acceso a registros educativos a las personas externas del centro, pero según la observación y entrevista se tiene un panorama de cómo trabajan y planean las maestras para llevar a cabo el proceso formativo con los niños y niñas.

Para contextualizar de forma general el campo de investigación es necesario resaltar que el CDI garabateando es nuevo en apertura en la localidad, por lo cual, inicia formalmente atención presencial el 17 de agosto del 2021, cuenta con un personal interdisciplinar que vela por el bienestar y protección de los niños y niñas, entre estos agentes se encuentra, la coordinadora, nutricionista, psicóloga, enfermera, maestras, entre otros agentes que acompañan el proceso educativo. El centro de desarrollo infantil garabateando, cuenta con 14 maestras en total, 7 de ellas atienden a los niños de manera presencial, 3 se encargan de la atención remota (atención en casa) y 4 son auxiliares de apoyo, cuenta con 215 niños y niñas y 60 de ellos se encuentran en atención remota.

Así mismo, cabe resaltar que el quehacer pedagógico de las maestras está orientado por cuatro ejes pedagógicos denominadas actividades rectoras, las cuales son juego, arte, literatura y exploración del medio. Las maestras trabajan a partir de proyectos que realizan cada mes y para la realización de estos, deben tener en cuenta el patrimonio sociocultural, los diferentes momentos cumbres del año, el fortalecimiento de valores, el reconocimiento a la infancia como sujetos de derechos que participan y poseen conocimientos, entre otros. Así mismo, para el desarrollo de sus

capacidades se tiene en cuenta el contexto, intereses, necesidades la diversidad cultural, étnica, social, económica de los niños y niñas.

En este sentido, para sus intervenciones realizan un proyecto mensual con un tema específico, a partir de aquí planean diferentes actividades con una intencionalidad formativa que llevan a cabo cada día de la semana, en medio de estas, realizan reflexiones, seguimientos, novedades, diarios de campo. Un proceso educativo acorde a las necesidades y particularidades de los niños y niñas.

A continuación, se resalta en este apartado como inicia el proceso investigativo.

En primera instancia, se cuenta con las orientaciones de la coordinadora encargada, para acercarnos al territorio y empezar a conocer el lugar y las formas de trabajo, luego se diligencia y se entrega a la corporación Coomaco los requisitos necesarios para entrar al campo, de esta manera, se cuenta con tres formatos los cuales son; consentimiento informado, cronograma de visitas y resumen de la propuesta de investigación que se llevará a cabo.

Después de tener el aval para iniciar con el proceso de investigación en el campo, se tuvo el primer acercamiento con las agentes educativas, los niños y las niñas, con quienes se iba a implementar los instrumentos de observación y entrevistas. Cabe resaltar que las entrevistas solo son realizadas a las maestras encargadas de los grupos. En la segunda y tercera visita que se realizó en el Centro de Desarrollo Infantil, se inició con la observación no participante, la cual fue dividida por categorías tales como, el juego, el jugar, ambientes, espacios y rol docente, las cuales fueron estructuradas de esta forma para poder tener presente lo que se debe documentar y no perder de vista aspectos importantes para la investigación. De igual modo, posibilitar la recolección de la información en la cual se logra caracterizar las propuestas y tendencias de juego para comprender cómo se vincula en el proceso de enseñanza-aprendizaje y de esta manera tener un acercamiento sobre el quehacer docente en el proceso formativo.

Por otro lado, es importante mencionar que durante la cuarta y quinta visita se estuvo aplicando la entrevista, proyectada de forma electrónica en un cuestionario de Google, pero debido

a que las maestras no contaban con red de internet, se implementó en un archivo de Word, por tal motivo, se le anticipó a la maestra que se necesitaba un espacio en la jornada para responder las preguntas, específicamente fueron 13 y para su diligencia se les dispuso un PC de marca Lenovo. De esta manera se realizó el proceso de entrevista aunque cabe resaltar que debido a la extensa jornada que se llevaba a cabo y la responsabilidad que tenían las maestras en atender a los niños y niñas en el Centro de Desarrollo Infantil, una de las investigadoras se hizo cargo de realizar la entrevista, mientras las otras acompañaban e interactuaban con los niños y niñas implementando algunos juegos dirigidos tales como “encuentra la pareja” la cual consistía en escoger una ficha y descubrir la imagen para encontrar la pareja, teniendo en cuenta que las fichas tenían imágenes de frutas y verduras, se realizó un ejercicio de enseñanza aprendizaje en el que se promovía buenos hábitos alimenticios, en este sentido, se fortalecieron procesos de concentración y memoria por medio de la participación puesto que se brindaron indicaciones y acompañamiento a los niños y niñas, de esta manera se pudo lograr que las maestras completaran la entrevista.

Gracias al proceso de observación que se realizó en el CDI Garabateando, específicamente en las aulas Garabateando la literatura y Garabateando el juego, con presencia de 2 maestras y un total de 36 estudiantes, 16 niñas y 20 niños, se puede esclarecer y conocer cómo es la función interna que permite el crecimiento personal y formativo de los niños y niñas de educación inicial y el desempeño que tienen las docentes en este proceso, al igual que las relaciones que se establecen entre pares y las formas en las que es vinculado el juego, teniendo en cuenta, espacios, tiempos, materiales, rol del maestro y experiencias propias de los niños y niñas en sus juegos.

#### ***6.4.5 Consentimiento Informado***

De acuerdo con los principios establecidos en los artículos 15 y 16 de la Resolución 08430 de 1993, el cual establece que en toda investigación que el ser humano sea objeto de estudio, deberá prevalecer el criterio de respeto a su dignidad y la protección de sus derechos y su bienestar, teniendo como base este principio este proyecto cuenta con el Consentimiento informado y por escrito de los actores educativos que participan de esta propuesta y el de los representantes legales del CDI Garabateando.

El artículo 14 de esta misma resolución entiende por Consentimiento Informado el acuerdo por escrito, mediante el cual el sujeto de investigación o en su caso, su representante legal, autoriza su participación en la investigación, con pleno conocimiento de la naturaleza de los procedimientos, beneficios y riesgos a que se someterá, con la capacidad de libre elección y sin coacción alguna.

Este proyecto se enmarca ante todo en el cuidado e integridad del ser humano, protección de la privacidad del individuo y los resultados aquí obtenidos serán de total confidencialidad y en caso de ser necesario publicar los resultados se hará solo bajo la autorización de los participantes.

Desde la perspectiva cualitativa este proyecto tiene como eje central plantear un hecho social y entender porque se da de esta manera, es en este escenario donde cobra mayor relevancia, ya que este trabajo permite no solo al investigador la auto comprensión del ser humano, cuestionamiento y posterior reflexión frente a esto; esta investigación se basa en el consentimiento libre, consiente y reflexivo, donde se le informo detalladamente los objetivos, términos y condiciones de la propuesta, de tal forma que los participantes entiendan el propósito, el sentido de realizar las entrevistas, proveer información y la forma como será utilizada la información aquí recolectada.

De igual forma, nosotros como investigadores nos comprometemos a proteger y custodiar la información recolectada, la identidad de los participantes, entre otros que puedan afectar el buen nombre de la institución.

## 7 Resultados y análisis

En esta fase se presenta el análisis de los resultados obtenidos en el proceso de investigación a partir del uso de instrumentos como la observación no participante, la entrevista semiestructurada y la matriz de análisis, para así comprender cómo se vincula el juego en los procesos de enseñanza- aprendizaje con los niños de 4 a 5 años del Centro Infantil Garabateando del municipio de Caucasia.

En este proceso, se tuvo en cuenta el documento “metodología de la investigación” del autor Hernández (2014) que explica de forma detallada cada uno de los pasos que se llevan a cabo en una investigación cualitativa, de las cuales se resalta que en la etapa de los resultados es necesario incluir ejemplos de unidades, como segmentos o citas textuales tomadas de entrevistas o sesiones grupales, de todos los grupos o actores (cuando son demasiados, de los más relevantes o significativos).

Así mismo, de los resultados de la investigación surgen categorías y subcategorías que le permiten a los investigadores clasificar, sistematizar y organizar los datos, que, al conjugarlos con las fuentes conceptuales, las voces de los instrumentos y el análisis de los investigadores permiten realizar lo que se denomina “triangulación de datos y fuentes” proceso que ayuda a establecer la dependencia y la credibilidad de la investigación.

Es importante esclarecer que los resultados que se presentarán a continuación están contruidos con base a las entrevistas, observaciones, conocimientos, experiencias y prácticas educativas, que posibilitan la recopilación de la información y un análisis detallado que estará sustentado con referentes teóricos previamente trabajados que permitan comprender la importancia del juego en la educación inicial.

### 7.1 El juego

El juego es indispensable en la vida del ser humano, es una experiencia significativa de gozo y diversión que puede ser desarrollada tanto de forma individual como colectiva. Estas

formas y modos de vivir los juegos suelen cambiar durante el transcurso de la niñez, puesto que inicia desde los primeros meses de vida cuando el niño o la niña tiene contacto con sus pares y experimenta a través de estímulos y sensaciones placenteras, las cuales pueden ser generadas por cosquilleos, balanceos, movimientos corporales repetitivos, tomar objetos, entre otros, todas estas acciones hacen parte del espíritu lúdico del bebé, así poco a poco mientras el niño y la niña va creciendo y desarrollándose adquiere habilidades autónomas para vivir sus propios juegos y descubrir los objetos de su entorno, que apropia y les da diversas funciones y construcciones según su imaginación y creatividad, es decir, son ellos los que le dan su propio sentido al juego, desde el jugar como forma de vida. De esta manera, el niño y la niña vivencia de modo seguro su juego, lo que hace que esté presente a lo largo de toda la vida del ser humano.

Por tal razón, el lugar del juego en la vida de los niños y niñas debe de ser privilegiado por lo que es importante generar las condiciones y espacios en la que ellos puedan encontrarse consigo mismos, descubrir, imaginar, socializar, lo que posibilitará el desarrollo de habilidades y destrezas, para descubrir la realidad y crear un mundo de posibilidades que les permite promover en ellos autonomía, autoestima y confianza.

Según el MEN (2014):

...Hablar del juego en la educación inicial es hablar de promover la autonomía, de reconocer la iniciativa y la curiosidad infantil como una fuente de comprensión del mundo que los rodea, situación que ha sido reconocida y acompañada por las maestras, los maestros y los agentes educativos. (...) Entonces, el juego se convierte en un “contexto de escucha” de las capacidades y potencialidades de las niñas y los niños, donde las y los maestros y los agentes educativos pueden realmente reconocerlos desde la multiplicidad de sus lenguajes, como sostiene Malaguzzi (2001). p.16

### ***7.1.1 Conceptualizando el juego***

Partimos de las definiciones de las maestras para poder entender lo que es y significa el juego para ellas, al preguntarles a las mismas, surgen dos definiciones, la maestra E1, define el

juego como *“aquella acción que permite a los niños y las niñas disfrutar de momentos agradables a través de la diversión, las expresiones, la sonrisa y el compartir con los demás”*. (J-D-E1). Planteando una concepción sobre el juego enmarcada desde una perspectiva socioemocional, debido a que se enfoca en las diversas expresiones y acciones que experimentan los niños y niñas al compartir y disfrutar a través de este. En este sentido, el MEN (2014) menciona que *“el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos”* (p. 15).

Por otro lado, la maestra E2 define el juego *“como una estrategia pedagógica que busca fortalecer las necesidades básicas de los niños y las niñas, entre ellas los vínculos de amistad”*. (J-D-E2).

Quizás, no sea solo una estrategia de enseñanza -aprendizaje, porque en el juego surgen necesidades que se expresan desde su interior, el placer y la cosmogonía de sentirse vivos para descubrir y descubrirse, convirtiéndose en una experiencia placentera en la que se fortalecen vínculos socio afectivos, promoviendo la construcción de lazos de amistad. Sin embargo, el juego va más allá de las posibilidades de encuentro, reducirlo, significa volver más pequeños a los niños y niñas, cuando su grandeza es evidente al momento de observarlos, escucharlos, documentar sus voces y reconocer sus aprendizajes en escena. L. Sarmiento (Comunicación personal, 29 de marzo 2022).

Por consiguiente, no quiere decir que es menos importante involucrar el juego como estrategia de enseñanza, al contrario, es vista como una forma de las múltiples que existen que promueven aprendizajes propicios, debido al potencial que tiene para la construcción de conocimientos, innovación y creación, así como también permite la interacción y comunicación que favorece el reconocimiento propio del ser y del otro tanto en comportamiento y pensamientos, teniendo en cuenta lo que se vive, se siente y se experimenta en el jugar. Por ende, al incorporar todo lo que se aprende a través del juego, posibilita la comprensión del mundo real. Es así como se convierte en una práctica relevante, interesante, llamativa e intencionada que tiene en cuenta lo social, cultural, psicológico y educativo. Componentes importantes en el desarrollo de capacidades y habilidades en los niños y niñas.

En esta medida, La cartilla 22 (2014): El juego en la educación inicial manifiesta que:

Dadas estas razones, no se puede, de ninguna manera, dejar de lado el juego en la educación inicial. Su presencia no se puede limitar a los momentos de “descanso”, a ser una simple motivación para una actividad, a servir de pasatiempo. No es posible encasillarlo bajo unos parámetros externos a él mismo, puesto que se traicionaría su esencia como actividad autorregulada y voluntaria. (p.16)

A partir de las voces de las maestras se comprende el juego por un lado, como una dinámica del sentir, en relación aquello divertido, social y emocional que se manifiesta mientras el niño y la niña juega, del otro lado, se enmarca lo que puede ser el juego como una mirada estratégica o instrumental en un proceso de enseñanza- aprendizaje, lo que posibilita a la maestra crear propuestas de juego con intencionalidades marcadas para proceder a su implementación en función a lo que es el juego para ella y los aprendizajes específicos que se establezcan en el contexto mismo y en el razonamiento con los niños y niñas.

Cabe destacar que el juego y el jugar más de ser un modo y un medio es una experiencia innata de la infancia que se vive de forma diversa, ya sea individual o colectiva en función a sus particularidades y ciclos de desarrollo, este a su vez puede ser dirigido acatando reglas, o desarrollada de forma libre, en la que la espontaneidad y autonomía son propias del sujeto que participa, también es ambivalente porque se puede basar en imitaciones a través del adulto, en la invención del niño y de sus propios comportamientos teniendo en cuenta espacios reales o imaginarios según sea concebido por el mismo niño o niña. Es multidimensional por ser potente en el desarrollo de todas sus dimensiones, es así como el juego tiene un fin en sí mismo, dado que es fuente de aprendizaje.

Por ello, Sarlé (2012): Menciona que:

Podríamos decir que el juego ‘ha entrado en escena’ en la enseñanza infantil, ha venido a quedarse y busca hacerse espacio. Esta afirmación no resulta novedosa. Todos los que nos

dedicamos a la educación inicial sostenemos el valor del juego como eje para pensar y diseñar las prácticas y como actividad rectora en la construcción del conocimiento en el niño pequeño. (p.19)

En relación con las dos concepciones de juego, se resalta el acercamiento que tienen las maestras con el mismo debido a que es visto como método de enseñanza que fomenta habilidades socio emocionales en la que los niños y niñas viven y experimentan momentos agradables. De este modo, el juego es primordial en la vida de los niños y niñas, puesto que le permite disfrutar y gozar de experiencias divertidas las cuales resultan beneficiosas para su desarrollo.

Por tal razón, es importante que el maestro reconozca el potencial que tiene el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que las experiencias por medio de este se vuelven más significativas y motivadoras porque los niños y niñas exploran, construyen y descubren el mundo por sí mismos, de esta manera, aprenden a conocer la vida jugando. Por lo cual, es una experiencia vital de la infancia que siempre debe estar presente la educación formal y no formal.

Por otro lado, se resalta que durante las observaciones realizadas se pudo evidenciar que las maestras (E1, E2) en la implementación de sus propuestas pedagógicas con relación al juego eran escasas y limitadas debido a que sus planeaciones estaban más orientadas a la motricidad fina, como manipular plastilina, rasgar, pegar, cortar, pintar, por lo que faltó fomentar otras formas o propuestas de esparcimiento de modo lúdico, recreativo. En esta medida, los juegos que eran realizados por las maestras estaban orientados en canti juegos y rondas infantiles.

### ***7.1.2 Tipos de juegos***

Durante las entrevistas y observaciones realizadas, las maestras destacan la relación del juego, la creación de espacios y los tipos de juego que emergen o se propician en el aula. En palabras de la maestra E1 propone “*Carreras de obstáculos en jornadas pedagógicas*”. (T-J-E1)

En esta medida la maestra concibe realizar propuestas de juego en jornadas pedagógicas, los cuales son momentos recreativos en el que se evidencia mayor esparcimiento de los niños y

niñas sin limitaciones a los tiempos rutinarios del día, pero al mencionar la maestra jornadas pedagógicas limita la creación espacios lúdicos en otros tiempos diferentes a jornadas recreativas, es así, como en su quehacer educativo pueden prevalecer otros métodos de enseñanza diferentes al juego. Del mismo modo, se resalta que, al mencionar carreras de obstáculos como tipos de juego, aún no tiene claro a qué tipologías corresponde dicha propuesta por lo que cabe mencionar que carreras de obstáculos son juegos de circuito o relevos, los cuales tienen un modo y orden específico de acción teniendo en cuenta las reglas establecidas y las orientaciones de lo que se puede hacer o no durante el juego, por lo cual hay un inicio y un fin para jugar. Este juego entra hacer parte de lo que son juegos dirigidos o instrucciones directas en el que el mediador crea el escenario y utiliza reglas y normas para su desarrollo. Es importante resaltar que en medio de este se fortalecen habilidades socioemocionales, motoras, de resistencia física, agilidad, resolución de problemas y búsqueda de alternativas, por ende, se convierte en vía de aprendizaje y potenciador de habilidades psicomotrices.

Según la maestra E2 refiere “*Creamos espacios para juego libre, juegos conjuntos con otras salas de desarrollo, juegos de roles y tradicionales*”. (T-J-E2).

La maestra E2 crea espacios para diversidad de juegos, de los cuales categoriza como libres, conjuntos, de roles y tradicionales. En efecto hay un reconocimiento de los juegos de los niños y niñas por lo que implica un saber de lo que son los tipos juegos, pero este no solo se debe basar en un conocimiento abstracto, sino la importancia de abrir espacio y tiempo para crear las condiciones seguras en el que se fomente el juego, de esta forma, se motiva y se incentiva a los niños y niñas a explorar y construir conocimientos a partir de sus modos y formas de concebir el juego desde la acción e imaginación de lo que quieren ser o hacer en medio de este.

En este sentido, para los juegos libres de los niños y niñas es necesario dejarlos ser, lo que promueve su autonomía, espontaneidad, libertad e iniciativa, debido a que instalan sus propias normas o reglas de juego donde experimentan, descubren y disfrutan. En cuanto a los juegos de roles en los niños y niñas desarrolla la capacidad de comprender el mundo desde lo real e imaginario por lo que a través de este simulan y representan situaciones o acciones de lo que viven, sienten, escuchan observan o experimentan en su vida cotidiana.

Otro tipo de juego de los mencionados son los de conjunto, desarrollados de manera colectiva en la que se pueden establecer reglas o en otros casos podrían ser realizados por iniciativa de los mismos niños, en el predominan las interacciones y relaciones socioafectivas en la que se fortalece el trabajo colaborativo, la comunicación, el diálogo, el compañerismo lo que contribuye a crear lazos de amistad entre pares. Con respecto a los juegos tradicionales, está enmarcado desde una perspectiva sociocultural ya que son transmitidos de generación en generación compartiendo características y formas del mismo contexto en el que se desenvuelven los niños y niñas, es así como estos se convierten en juegos que perduran y se mantienen durante el tiempo.

Cada uno de los juegos mencionados por las maestras son fuente de aprendizajes y constructores de conocimientos partiendo desde sus invenciones, particularidades y experiencias propias del niño o niña que participa, por lo cual, como agentes educativos es primordial hacer valer el derecho al juego durante toda la infancia para que los niños y niñas tengan un desarrollo sano y feliz.

Por otro lado, cabe mencionar lo observado y la información recolectada, por ello, se llega a un consenso en el que las maestras ven el juego como estrategia importante para el aprendizaje de los niños y niñas en el que se experimenta sensaciones placenteras y se fortalecen vínculos socio afectivos, pero al momento de diseñar escenarios, fomentar el juego libre, implementar estrategias lúdicas o juegos dirigidos con una intencionalidad pedagógica, se evidencia que no se involucra el juego de tal forma que se le de esa importancia que tiene en el desarrollo integral del niño, por ende, se enfocan más por una enseñanza más convencional que lúdico recreativa en la que la innovación y motivación para jugar sea el principal foco de enseñanza-aprendizaje.

En efecto, se muestra otra de las respuestas sobre la disposición y creación de espacios motivadores al juego.

**9. Seleccione qué estrategias pedagógicas utiliza**

1. Instalaciones
2. Rincones
3. Nichos
4. **Todas las anteriores**

**9. Seleccione qué estrategias pedagógicas utiliza**

1. Instalaciones
2. Rincones
3. Nichos
4. **Todas las anteriores**

## Evidencia entrevistada E1

## Evidencia entrevistada E2

Con relación a la información anterior, ambas maestras responden que utilizan todas las estrategias pedagógicas presentadas, pero teniendo en cuenta lo que se observó en las propuestas de juego no se evidenciaron escenarios, rincones, nichos u otros, tampoco hubo juegos dirigidos diferentes a las rondas y canti juegos, el reflejo de estas se daba de forma esporádica en momentos libres de los niños y niñas donde de forma autónoma construyen y transforman viviendo sus propios juegos según su imaginación y creatividad. (T-J-O)

Por tanto, según los diferentes tipos de juegos, se categoriza y se resaltan los juegos que fueron observados en medio de la investigación, entre estos; los realizados propiamente por niños y niñas y los propuestos por las maestras.

*Tabla 3. Caracterización Tipos de Juegos*

***Tipos de juegos***

<b><i>Ficción</i></b>	<b><i>Rondas infantiles</i></b>
<i>Zombis, Superhéroes</i>	El lobo
<i>El tiburón, Calamar</i>	La rueda
<b><i>Roles y simbólicos</i></b>	Jugo de limón
<i>Los animales, La familia</i>	<b><i>Canti juegos</i></b>
<i>La tienda, La mamá</i>	Soy una Taza
<i>La enfermera, El doctor</i>	Juan Paco pedro de la mar
<i>La profesora, El bombero</i>	Soy una serpiente
<b><i>Tradicional</i></b>	el cocodrilo dante
<i>El congelado, La golosa</i>	
<b><i>Construcción</i></b>	
<i>Construcción simbólica con arma todo</i>	

*Fuente: Elaboración propia*

Teniendo en cuenta los juegos observados durante la visita al centro infantil, cobra mayor relevancia los juegos libres de los niños y niñas en el que categorizados son más predominantes los juegos de roles, en la que el niño y niña imita, representando sus realidades, anhelos y fantasías según su imaginación y experiencias con el mundo real. Con respecto a los juegos de apoyo tecnológico o rondas infantiles, el que más prevalece son los canti juegos, aquellos dispuestos desde las pantallas del televisor, que generan explosividad y entretenimiento a los niños y niñas, puesto que en medio de este tienen una participación activa en la que cantan y bailan realizando diferentes movimientos corporales fundamentales para el reconocimiento del mismo, así como también ubicarse en espacio y tiempo, teniendo en cuenta lateralidad, equilibrio, coordinación psicomotriz entre otros, así mismo, fortalecen otras habilidades como la memoria, la escucha, la comunicación. De esta manera, los canti juegos se convierten en juegos lingüísticos, sensorial, motriz, auditivo e intelectual los cuales son destrezas que promueven el aprendizaje direccionado frente a la necesidad del agente educativo. En este sentido, las maestras para la organización de juegos musicales tienen buena disposición y motivación generando empatía y atracción del niño y la niña a participar, para ello también hacen uso de recursos digitales como bafle y televisor para atraer, entretener y motivar al movimiento individual y colectivo de los niños y niñas.

Es decir estas propuestas de juegos también influyen en el desarrollo infantil, pero no solo se debe limitar a los niños y niñas a la experiencia mediados por canti juegos y rondas infantiles, cuando existen diversidad de juegos en la se apropian y construyen conocimientos partiendo de sus realidades, fantasías, vivencias, deseos, intereses, de este modo, el jugar se convierte en una experiencia vital y natural del ser, que transforma, libera tensiones y emociones, perfila personalidades y promueve el continuo aprendizaje, es así como el juego y el jugar despliegan oportunidades en las que se fortalecen múltiples dimensiones del desarrollo de los niños y niñas. Por ende, la importancia de los ambientes para la resignificación de espacios lúdicos y creativos en las que se generen las condiciones, formas y maneras de vivir juegos seguros y propicios que desplieguen un mundo de posibilidades al saber.

## **7.2 Ambientes**

Surge el ambiente como una categoría que agrupa al espacio, el tiempo y los materiales. Esto es debido a las formas en las cuales las maestras expresan las formas y maneras de organizar nichos, rincones, espacios y propuestas de juego. Para ello, disponen de los recursos y materiales con los cuales cuenta la institución. Por ende, el ambiente cobra una mayor influencia dentro de las propuestas educativas y se soportan desde los lineamientos base, definiéndolos así:

Los ambientes deben contar con los elementos y materiales del contexto, los cuales cuentan con una riqueza enorme para el trabajo con los niños y las niñas. En la comunidad hay objetos que pueden ser reutilizados para convertirlos en juguetes, instrumentos musicales y artefactos mágicos que desaten la experimentación, la construcción de hipótesis y el goce de crear. Estos materiales deben estar al alcance de los niños y las niñas, organizados de tal manera que puedan darles diferentes usos, convocarlos a la acción, en donde todas y todos los comparten, exploran, combinan, desbaratan y reconstruyen. (MEN, 2017, p.124)

De este modo, cobran sentido el valor de crear ambientes enriquecidos de aprendizajes donde los niños y niñas exploran, experimentan, crean y transforman e interactúan con el medio, los objetos y los materiales. Son ellos quienes le dan vida a cada lugar con sus propias formas de jugar lo que les permite resignificar el espacio de forma autónoma, descubrir, disfrutar y desplegar su capacidad creativa e imaginativa con las que construyen conocimientos. A su vez es importante resaltar que no hay espacios definidos para el juego, su forma, color, características, intereses son propias del sujeto que participa. Así mismo es importante resaltar al maestro como agente que también participa, posibilita, crea y ofrece las condiciones en la que los niños y niñas puedan adquirir nuevas experiencias y aprendizajes, por lo cual, es fundamental que en el proceso de enseñanza-aprendizaje el maestro proponga, oriente, disponga, cree, resignifique, acompañe y organice ambientes, escenarios y los materiales o recursos adecuados, que motiven, despierten su curiosidad y asombro. De esta manera, los ambientes que se crean son propicios y significativos para el desarrollo integral de los niños y niñas, es así como este se convierte en un espacio protector y seguro que promueve el aprendizaje y les ayuda a fortalecer habilidades.

Según lo planteado por el MEN, El sentido de la educación inicial. (2014):

En la educación inicial, los ambientes se comprenden como los ámbitos espaciales, temporales y relacionales en los cuales cada niña o niño desarrolla sus propias experiencias de vida. De igual manera, los ambientes hacen referencia a los sujetos que intervienen, a las relaciones que allí se tejen y a la manera como se apropian y usan los espacios y materiales disponibles para provocar experiencias pedagógicas significativas. (p.70)

En esta medida, cabe resaltar que mediante la observación se evidencio un ambiente de acogida en el que se entretejen relaciones de respeto, puesto que en las interacciones entre niños, niñas y maestras comparten simultáneamente, es así, como en estas dinámicas de encuentro e interrelación y experiencias la entrevistada E1, demuestra empatía y buena comunicación desde el momento en que los recibe, así mismo se dispone a la realización de actividades con cierta posición de liderar en la que motiva y fomenta la participación de los niños y niñas, aunque este en ocasiones se dispersa, también recurre a una práctica de llamados de atención para aquellos que tienen mal comportamiento, en este caso los traslada a otra sala como forma de sanción para que mejore su conducta, esto lo hace porque le ha funcionado debido a que se han sentido separados de sus amigos. Sin embargo, estas no llegan hacer recurrentes entre sus vínculos y formas de expresión debido a que los niños y niñas demuestran cierto nivel de confianza y afecto hacia ella.

Por otro lado, la entrevistada E2, genera un buen ambiente de comunicación, ya que, se acerca a ellos para conversar u orientar lo que desea llevar a cabo, demuestra buena disposición para hacer el ejercicio de practica propuesta, les explica de forma clara, acompaña las actividades y les dispone los materiales necesarios.

Con relación a las experiencias significativas a través del juego, estas no son priorizadas en sus propuestas pedagógicas, por lo que escasea el tiempo para jugar, se limita el acceso a otros lugares en el que se motiva a la exploración, construcción y descubrimiento con el entorno, porque no salen de lo convencional en sus actividades y del espacio en el que creen que solo se puede propiciar aprendizaje como lo es la sala de desarrollo, por ello, entra en falta el reconocimiento de los ambientes y espacios motivadores, condicionados y resignificados para vivir experiencias transformadoras y constructoras de aprendizajes.

De esta misma manera, no se les da lugar a los juegos propios de los niños y niñas, ya que, se observó que las maestras no se disponen o sacan el tiempo para involucrarse, observar, escuchar, interactuar y acompañarlos en sus juegos, puesto que aprovechaban esos momentos para llenar fichas de seguimiento, organizar o gestionar otros asuntos relacionados con los formatos de registros educativos. Es así, como el ambiente a pesar de que hayan buenas relaciones pedagógicas entran en falta por el saber pedagógico, debido a que las maestras llegan a desconocer las potencialidades y destrezas que los niños adquieren mientras juegan, porque al no vincular el juego en el proceso de enseñanza –aprendizaje o no acompañar los juegos libres de los niños y niñas se desconoce lo vital e importante que es para el desarrollo de sus dimensiones, porque lo llegan a reconocer más por las teorías que por la práctica.

### **7.2.1 Espacios**

Según el MEN (2018):

El espacio es la realidad física que permite el descubrimiento de sí mismo y el encuentro con el otro. Se constituye en escenario en el que se viven relaciones particulares, que permiten construir la identidad propia y colectiva, así como potenciar la autonomía y la participación de las niñas y los niños. También está el espacio donde se desarrolla la práctica pedagógica, en el que se encuentra dispuesto y organizado el mobiliario y los materiales que constituyen la dotación y que cobran un valor especial al ser pensados para el grupo de niñas y niños que participan en la modalidad, como respuesta a sus características, particularidades e intereses. (pp. 12-13)

A continuación, se logra poner en evidencia diferentes espacios gracias a la observación realizada en el CDI, de los cuales clasificamos de la siguiente manera:

*Tabla 4. Caracterización de espacios*

<b>Espacios</b>		
<b>Internos</b>	<b>Intermedios</b>	<b>Exteriores</b>

Salas de desarrollo	Los pasillos	El parque
Sala audiovisual		La zona verde
Comedor		La huerta

*Fuente: Elaboración propia*

En esta perspectiva, se enfatiza en los espacios internos como aquellos que más frecuentan y son más comunes para los encuentros que se realizan. En ocasiones las maestras utilizan de manera individual y colectiva el espacio más grande porque cuenta con otros materiales y escenarios que posibilitan crear propuestas de baile, rondas y karaokes. También hay un espacio intermedio que es el pasillo, el cual es utilizado solo para transitar por lo que no ven otras posibilidades de interacción, de acción, de construcción en dicho espacio, este, puede ser resignificado y pensado para contener diversas propuestas de juego que planteadas entre maestros y con los mismos niños, podrían resultar maravillosas y con gran impacto, para ello, se puede partir de esas necesidades propias del maestro y los educandos para crear conjuntamente un escenario de juegos que motiven al hacer, experimentar, construir, con diversidad de materiales ya sean reciclables, naturales, estructurados, entre otros.

Así mismo, se resalta un espacio desde el afuera, entendiéndose este como los espacios que están en el exterior tales como el parque, la zona verde y la huerta, donde se pueden encontrar los niños y niñas para jugar, tanto así, que en estos espacios se pueden albergar propuestas más amplias para fortalecer destrezas motoras como correr, caminar, saltar, escalar, trepar, lanzar, entre otras y en la huerta se puede aprovechar este espacio para activar sus conocimientos previos sobre las diferentes plantas que conocen y sus frutos, así como también concientizarlos sobre la importancia de conservar y cuidar el medio ambiente, luego se les muestra imágenes de variedad de ellas para proponer juegos de concentración y memoria en la que encuentren la pareja identificando como es la planta en la que crecen, para finalizar se pueden involucrar a los niños y niñas en el proceso de plantar y cultivar semillas, de este modo, se puede llevar a cabo una práctica pedagógica intencionada en la que por medio del juego se le puede enseñar al niño y a la

niña el cuidado del medio ambiente, hábitos de vida saludable, se pueden compartir historias de vida sobre el tema, se promueven prácticas de cuidado en la que se realiza la siembra, entre otras posibilidades que surjan mediante la interacción.

Las anteriores son algunas propuestas de juego o modos de resignificar espacios dentro de lo que es el mismo ambiente de interacción y formación de los niños y niñas en el centro de desarrollo infantil, puesto que mediante las observaciones se identificó que muchos de estos espacios no eran utilizados cuando diseñaban o generaban propuestas educativas puesto que el juego no estaba involucrado en sus prácticas pedagógicas con énfasis algún tema en particular, es así como la motivación al juego se convierte más necesaria para los niños y niñas en este lugar, de tal modo, que al momento de salir de sus salas hacia el comedor muchos de ellos se desviaban hacia al parque para jugar, a su vez otros niños y niñas dentro del interés que se manejaba pedían permiso para ir al baño pero con la intención de quedarse jugando afuera, situación que asumen las maestras como un llamado de atención para que retornarán a la sala de desarrollo, lo que se observa que más allá de verlo como una posibilidad de juego de inmediatez y de encuentro frente a la necesidad que se manifestaba, se limitaba y se obstruía el paso al jugar como encuentro de interés propio.

Ahora bien, teniendo en cuenta los aportes de las maestras entrevistadas sobre los aspectos importantes para tener en cuenta para la organización de espacios para jugar. La maestra E1 plantea *“Juegos que involucren a los niños y las niñas y que les permita hacerlos partícipes”*. En suma, la maestra E2 refiere *“La edad de los niños y las niñas, un espacio apto para llevar a cabo las rondas infantiles, juegos tradicionales, entre otros, también el estado emocional de cada niño y niña”*, se puede apreciar que la maestra E1 concibe y propone los espacios de juego como un lugar donde los niños y niñas tengan participación activa. Por otro lado, la maestra E2 tiene en cuenta el estado de ánimo de los niños y niñas y su edad para saber que materiales o espacio es apto para propiciar aprendizajes y de esta manera hacerlos partícipes de las propuestas de juego que comúnmente realizan como juegos tradicionales y rondas infantiles.

En efecto, la maestra E1 se inclina más por el lado del hacer o accionar de los niños y niñas viviendo sus propios juegos y la maestra E2 tiene más un enfoque cualitativo teniendo en cuenta

las características de los niños y niñas y los juegos que emergen en su práctica pedagógica, por ende, es importante no desconocer que ambas maestras tienen un acercamiento sobre maneras o formas de crear espacios pedagógicos que fomenten aprendizajes puesto que se tiene en cuenta las diversas características que constituyen a los niños y niñas desde su accionar al modo de jugar, hasta sus particularidades. Pero en lo observado este saber queda abstracto porque se reconoce, pero no se implementa o se crean las condiciones en las que se fomente o se incentive al juego, por tanto, se pierden de las múltiples posibilidades que los niños y niñas viven sus juegos.

### 7.2.2 Materiales

Un aspecto clave para crear espacios que fomente la participación, creación e imaginación de los niños y niñas son los materiales adecuados según el curso de vida y las formas como es organizado, ya que estos son motivadores e incentivan al juego con las múltiples formas de uso y transformación. Es así como se vuelven elementos trascendentales para trabajar en las propuestas que se llevan a cabo con los niños y niñas del CDI.

Por consiguiente, se resaltan las respuestas de las maestras con relación a los materiales que utilizan en sus propuestas de juego, de este modo, la maestra E1 hace uso de los siguientes materiales “*plastilina, juguetes, balones*” (M-E1) y la maestra E2 “*títeres, arma todos, libros de imágenes sobre juegos, cuerdas y ula ula*” (M-E2). En este sentido, se puede entender que cuentan con muy poca dotación de materiales, pero estos como los que más utilizan en sus jornadas pedagógicas. De igual manera, no se puede dejar de lado que el uso de estos diferentes materiales posibilita el despliegue de nuevas alternativas de trabajo y permite enriquecer los espacios que se proponen para desarrollar todas las habilidades y potencialidades que tienen los educandos, por tanto, para el carácter de la investigación se trazarán 4 tipos de materiales que fueron clasificados de acuerdo con los datos obtenidos en la observación y entrevistas realizadas. Por lo cual se resaltan los siguientes materiales, entre ellos los estructurados, que son piezas u objetos que han sido diseñados y elaborados con una finalidad específica. Los no estructurados son los materiales que no han sido elaborados específicamente con fines pedagógicos, pero son empleados en los procesos de enseñanza-aprendizaje. También están los deportivos que tienen una funcionalidad concreta más desde lo corporal, y en la práctica física, además, permiten potenciar la motricidad

gruesa de los niños y niñas. Por último, encontramos los tecnológicos que son aquellos que facilitan la implementación de actividades audiovisuales, permitiendo proyectar y reproducir videos que sean de interés para el desarrollo de la sesión.

*Tabla 5. Caracterización de materiales*

<b>Clasificación de materiales</b>			
<b>Estructurados</b>	<b>No estructurados</b>	<b>Deportivos</b>	<b>Tecnológicos</b>
Arma todo	Plastilina	Cuerdas	Televisor
Carros	Colchoneta	Balones	Celular
Bolos	Libro de juegos	Pelota	Bafle
Peces de goma	Títeres	Aros	
Cometas		Ula ulas	
Pop hit		Colchonetas	
Burros Inflables			
Peluches			
Muñecos de trapo			

*Fuente: Elaboración propia*

Con relación a los materiales con los que cuenta el centro infantil, cabe señalar que son escasos debido a que es un jardín nuevo de apertura y no entraron en la dotación de materiales que realizó el ICBF en diferentes CDI del municipio, pero si bien sabemos, esto no limita u obstaculiza la acción al juego ya que el mismo surge con o sin materiales porque para jugar solo se necesita imaginar, crear, transformar, pero no se deja de lado que también los materiales son motivadores y promueven la construcción de otros modos de juego.

Es así como se destaca el papel del maestro como mediador, orientador y promotor a la construcción de saberes puesto que depende de su interés e innovación posibilitar entornos y espacios que fomenten el juego desde diversas acciones, sin dejar de lado que cuando se adecua

un espacio para juegos es necesario conocer y elegir los materiales apropiados en función de la edad y las necesidades de cada niña o niño. No hay que olvidar que ellos son los protagonistas del juego y que los juguetes o materiales que se dispongan o se les facilite han de ser un complemento más, no el centro de la actividad lúdica. Un espacio bien organizado con diversidad de juguetes, elementos naturales u otros, atrae y despierta en ellos curiosidad, lo que los incentiva a jugar, experimentar y crear.

### ***7.2.3 Tiempos***

Para el análisis de esta subcategoría, se tuvo en cuenta el instrumento de observación el cual permitió dar un orden de los tiempos y rutinas del día y así conocer como las maestras gestionan u organizan tiempos y espacios para generar propuestas motivadoras de aprendizaje a través del juego. En este sentido se resaltan de la siguiente manera:

El CDI cuenta con una jornada que inicia a las 8:00 am hasta las 4:00 pm. Por lo que, en un primer momento, se da la bienvenida a los niños y niñas acompañados de la oración, canciones y llamado a lista.

En un segundo momento proceden a organizar a los niños y niñas en hileras para el lavado de manos e ir al comedor a desayunar.

En un tercer momento organizan el espacio y los materiales necesarios para la implementación de actividad del día según el tema a tratar en el mes.

El cuarto momento es de espacio libre para el hacer, depende de la maestra que propone para realizar con los niños y niñas. En este espacio se evidenciaban más las rondas infantiles y canti juegos como “soy una serpiente, jugo de limón, juego el congelado, el lobo” y algunos juegos propuestos por los niños.

En quinto momento salen a almorzar, al regreso hay un espacio para la lectura de cuentos, participan y descansan por un tiempo estimado de 1 hora. Al despertar cuentan con otro espacio

libre y luego proceden a consumir la merienda, al regreso tienen organización personal y esperan la hora de la salida.

En este sentido, las jornadas se vuelven un poco complejas por los momentos de alimentación y sueño en los cuales trascienden el día, por lo cual, las propuestas de juego de manera libre o en este caso dirigidas son muy cortas para los niños, ya que priman acciones que se deben realizar en el cumplimiento de temáticas de la semana o del mes como elementos demostrativos al cierre de la jornada pedagógica.

De igual modo, cabe destacar que las prácticas pedagógicas se ven limitadas puesto que las jornadas mantienen una rutina y una secuencialidad que limita la productividad y riqueza que deben generarse en los espacios de encuentro, es aquí donde el maestro entra en cuestión a su labor docente regida por momentos y la que se debería reflexionar teniendo en cuenta los tiempos, materiales, ambientes y espacios que promuevan descubrir las potencialidades de los niños y niñas en el que se logre un ejercicio enriquecedor. Pero esta última en el proceso de investigación no fue evidenciada por lo que no priman el tiempo, espacio y lugar al juego porque según los momentos en que transcurre la jornada, los niños y niñas cuentan con dos espacios libres en la que en ocasiones se les brinda la oportunidad de jugar de forma libre y espontánea, pero estos no son acompañados o reformulados para implementar nuevas propuestas de juego.

Teniendo en cuenta al MEN (2014): Cuando menciona

... hay que darle tiempo al juego. A veces los adultos, al no estar realmente atentos al juego de las niñas y los niños, lo interrumpen o no dejan que dure lo suficiente para que ellas y ellos lo practiquen hasta volverse expertos o encontrar variaciones. También se deben respetar las particularidades de cada niña y niño, ya que todos tienen diferentes ritmos para entrar en el juego y para desarrollarlo. (p.36)

### 7.3 El jugar

Pensar el jugar por encima del juego podría ser la mejor forma de acompañar a los niños y niñas dentro de las propuestas de juego. Para ello, no se requiere de interrupciones, sino de atender a las necesidades de los mismos y al diseño de espacios que eviten accidentes y permitan la seguridad de todos. Aquí, confluyen los discursos de los maestros frente a su forma de entender el jugar. Según Pavía (2010):

...jugar de un modo lúdico se aprende, pero no se enseña. Al menos no desde la representación más tradicional que tenemos del acto de enseñar. Jugando descubrimos que hay un modo particular, llamado lúdico, de jugar. Este descubrimiento sería personal, en el sentido de propio e individual, a la vez que relacional, se aprende con otros. En relación con otros jugadores, que juegan de un modo lúdico, vamos descubriendo que, eureka mediante, existe un modo de jugar despreocupado, fantasioso, libre y no violento; construido mediante experiencias de intimidad y emociones. (146)

Así mismo, el jugar es un acontecimiento determinado por los niños y niñas y realizado en todos los lugares donde transcurre su vida, en la que deciden cuándo, dónde, cómo, con quién y con qué hacerlo; permitiéndoles fortalecer sus destrezas y capacidades como seres que imaginan, crean, descubren y transforman. También permite la relación e interacción con el otro, en donde se pueden generar procesos de resolución de problemas, búsqueda de alternativas, negociación, establecerse normas y reglas determinadas por ellos mismos o simplemente le dan total libertad y esparcimiento a sus formas y modos de jugar experimentando sensaciones placenteras de disfrute y diversión.

De esta manera, se presenta la definición de jugar mencionada por la maestra E1, “*Es un momento donde los niños tienen la oportunidad de explorar, disfrutar y donde puedan desarrollar destrezas*” (JR-D-E1). En suma a lo anterior, el jugar es concebido como aquellos momentos agradables de disfrute y placer en el que los niños y niñas desarrollan destrezas a través de la exploración. Por lo tanto, es tomado como ese espacio de encuentro y socialización en el que experimentan diversas sensaciones y acciones encontrándose con los demás o consigo mismo para lograr desarrollar habilidades que permitan potenciar su capacidad creativa e inventiva frente a lo que exploran y construyen.

En esta medida, la maestra E2 define el jugar de la siguiente manera, “*jugar es una experiencia significativa que ejecutan a diario los niños y las niñas*”. (JR-D- E2). En este sentido, se reconoce el jugar de los niños y niñas como una acción de experiencia significativa que se encuentra en su vida diaria, de este modo, se concibe que la vida del niño sin el juego no es percibida de ninguna manera porque el jugar es innato en su ser para la construcción de saberes que les permiten descubrir su entorno.

De allí parte la importancia de proponer y propiciar espacios en los que se creen experiencias enriquecedoras que permitan en el diario vivir de los niños y niñas su libre desarrollo para sentir la vida jugando, fortaleciendo así las relaciones interpersonales que se establecen con los demás, logrando el desarrollo de habilidades sociales y comunicativas para adquirir aprendizajes significativos partiendo de lo que hacen, construyen, sienten y piensan. Por tal razón, el juego y el jugar va más allá de lo abstracto y simple, ya que el juego es la forma y el jugar el modo, la acción que hace posible el juego, es así como el juego y el jugar forman parte esencial de la vida del ser humano, al jugar los niños y niñas manifiestan diferentes mundos tanto en lo real como imaginario, es así, como adquieren la capacidad de representar, resignificar y construir nuevas experiencias y saberes que amplían sus conocimientos al mundo real.

De acuerdo con lo anterior, Pavía (2014): plantea que

"forma" y "modo", constituyen dos variables fundamentales para caracterizar el juego que aquí interesa. La "forma" pertenece al orden estricto de la actividad (su estructura superficial y profunda), mientras que el "modo" pertenece al orden estricto del sujeto (su manera particular de vivir la situación). Estas variables nos están ayudando por el momento a repensar una didáctica del jugar, mientras que una cuestión todavía pendiente para nosotros es analizar con más detalle cómo interactúan, suponiendo que existen interferencias y "permeabilidades" entre modo, forma y contexto (físico, grupal, cultural, social). (p.1)

#### **7.4 Rol docente**

El rol del docente en el proceso de enseñanza-aprendizaje es fundamental en la forma en la cual el maestro guía, orienta, propone e interviene partiendo de las necesidades e intereses que manifiesten los niños y niñas, de este modo, posibilita que sea creativo, innovador, con capacidad de presentar otras formas de enseñanza en las que se generen aprendizajes relevantes que transversalizan, en este caso lograr crear ambientes enriquecidos y propuestas interesantes que despierten la curiosidad de los niños y niñas permiten la participación activa y la producción de juegos que transforman y constituyen conocimientos, así mismo se debe resaltar la importancia del maestro que se involucra en el jugar para conocer y descubrir todas las potencialidades que allí emergen y que benefician el desarrollo de los niños y niñas.

Además, se resaltan las posiciones que tienen las maestras del CDI garabateando, por lo cual, la maestra E1 menciona que el rol del maestro es ser “*Líder*” (R-D-E1) y la maestra E2 tiene presentes ser “*Animador e incluso ser un jugador más*” (R-D-E2). Al verse de líder como maestro genera una posición frente a los niños niñas en las que dirige y guía en el proceso formativo lo que entra en consideración de que hacer o no en su práctica educativa, mientras que la maestra E2 al verse como animadora o incluso un jugador más, reconoce desde el ser de los niños y niñas sus potencialidades, formas de pensar y ver el mundo lo cual posibilita que la maestra al involucrarse cree nuevas propuestas desde sus miradas, que motiven e incentiven al juego.

En palabras de Menese y Monge (2001). “El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos” (p.115).

Ahora bien, a través de las entrevistas realizadas se dio lugar a comprender ¿Dónde aprendió lo que sabe sobre el juego y jugar? De tal modo, que la maestra E1 responde “*En seminario y cursos*” y la maestra E2 “*he aprendido sobre el juego y el jugar en los momentos que trabajo con los niños y las niñas*”. Es decir que el saber pedagógico lo han construido a partir de los escenarios de formación continua, en el quehacer docente y prácticas educativas que han permitido la construcción de saberes acerca del juego en la medida que interactúan con los niños y niñas. Es así, que en los procesos formativos y prácticos es donde las maestras entrevistadas se apropiaron de conocimientos en los que reconocen la importancia que tiene el juego en el

desarrollo integral del niño. No obstante, es necesario que en sus prácticas promuevan escenarios seguros, condicionados y apropiados para llevar a cabo acciones pedagógicas intencionadas mediadas por el juego.

En este sentido el MEN, (2017): Plantea que

El saber pedagógico tiene su origen en la práctica, en los momentos que dedica cada maestra a planear y proyectar las experiencias; a vivirlas con las niñas, los niños y sus familias; a valorarlas una vez puestas en escena para saber si les permiten desplegar todas sus capacidades. Además de lo anterior, cada maestra debe reflexionar sobre su saber; es decir, volver sobre sus prácticas, preguntarse sobre ellas, comprender cuáles funcionaron y por qué, explorar cómo enriquecerlas y reconstruirlas. En últimas, debe indagar cómo hacer de su práctica un proceso intencionado y sistemático. (p.28)

En el quehacer pedagógico, es fundamental que el maestro esté dispuesto y motivado a crear, propiciar, incentivar, descubrir nuevas formas, condiciones, ambientes, en la que los niños y niñas tengan la posibilidad de crear nuevos mundos sin miedo a explorar, descubrir, experimentar y vivir sus propios juegos, por tanto, el maestro antes de planear, crear, disponer debe tener en cuenta el cómo, porqué y para que diseña propuestas que fomenten el interés, la participación activa y el disfrute de los niños y niñas.

Es así como sin duda alguna hay que reflexionar sobre la labor docente y pensar en el ¿qué? ¿para qué? y ¿por qué? enseñar, ya que el maestro tiene el reto de formar seres capacitados que se enfrenten a la vida de forma segura de lo que son y lo que quieren, por ende, hay que ser conscientes que mediante la labor docente e intervención pedagógica se puede obstaculizar o favorecer el aprendizaje de los niños y niñas, de tal forma, que si se quiere descubrir, conocer, aprender y escuchar, es primordial fomentar el juego e involucrarse en el mismo, es fundamental despertar en ellos su imaginación, creatividad, fomentar la curiosidad, el asombro, habilidades sociales, afectivas, emocionales que permitan desarrollar procesos cognitivos y afianzar su personalidad, es así que como maestros ocupamos un papel importante en el crecimiento y desarrollo del niño porque se hace parte de su proceso evolutivo en los primeros años de vida.

## 8. Discusión

Teniendo en cuenta, los resultados obtenidos y analizados, se procede a destacar aspectos que se proponen en consideración.

Como primera instancia, pensar el rol docente y su papel en el proceso formativo del niño permite ampliar las miradas de lo que es una apuesta educativa que transversaliza y aquella que se queda en un aprendizaje abstracto, teniendo en cuenta que, como maestros se tiene la ardua labor de formar seres autónomos, críticos y reflexivos que desarrollen un pensamiento divergente que le permitan apropiarse de conocimientos y posicionarse ante el mundo como seres capaces. Por tal razón, depende del quehacer docente fomentar el desarrollo de habilidades o se obstaculiza el proceso evolutivo del niño y la niña, puesto que el reconocer a la infancia desde sus características, potencialidades y particularidades parte ese interés propio del maestro de crear las competencias necesarias que contribuyan a un despliegue de posibilidades formativas y potenciadoras en las que se le brinde la oportunidad a los niños y niñas de participar, despertar su interés descubriendo y construyendo un mundo de posibilidades dentro de sus realidades y fantasías.

Por tanto, el interés de enseñar no se debe limitar al solo método académico, debe ser flexible ante las necesidades a los cambios y experimentación de los niños y niñas en el que según las necesidades surjan otros modos y formas de enseñar, debe ser situado al contexto, de allí surge el reconocimiento del juego como eje central de aprendizaje en el que se evidencia esparcimiento, autonomía, entusiasmo, interacción, autorregulación de emociones y el compartir recíproco entre pares, por ello, el maestro que dedica tiempo a observar, escuchar y descubrir todo lo que ocurre en los juegos de los niños y niñas desde sus formas de vivirlo hasta las debilidades, potencialidades y comportamientos tiene gran despliegue de competencias para brindar una enseñanza favorecedora y significativa.

En cuanto a la implementación de propuestas, es necesario pensar en la utilidad que les dan a los diferentes espacios que tiene el CDI, puesto que los lugares más frecuentados son las aulas y es ahí donde solo acontece las acciones formativas que están previamente planeadas, de este modo, se debe pensar críticamente sobre la funcionalidad y potencialidad que pueden tener los demás

espacios, incluyendo también sus salas de desarrollo. Puesto que no solo se debe enseñar desde lo rutinario si no convocar a generar cada vez nuevas experiencias de aprendizaje en las que se salga de esa zona de confort de lo que es un mismo espacio para enseñar o de lo que se cree que es apto, para ello, es necesario que el maestro no le tenga miedo al riesgo de lo nuevo e inesperado ni a los retos que se puede enfrentar y ver las múltiples maneras en las que el niño y la niña accede al conocimiento sin limitaciones a las formas y modos de hacer o ser para construirse como persona y sujeto pensante.

Con respecto a los materiales que pueden generar gran impacto en la creatividad e imaginación de los niños y niñas, es solo formas de pensar y concebir lo que puede ser necesario para fomentar aprendizajes, porque en realidad para enseñar no necesariamente se necesita que el espacio esté dotado de materiales u objetos, ya que aun sin tener nada, se pueden obtener grandes resultados y beneficios en pro al desarrollo del niño. Estos pueden hacer parte de su desarrollo, del interés y motivación por manipularlos, explorarlos y darles nuevos significados según la imaginación y creatividad de cada niño, pero no es el todo ni lo necesario para aprender, por tanto, el maestro tiene la oportunidad de generar nuevas posibilidades en las que sea el mismo entorno que motive al juego y el jugar como acción trascendental dando lugar y significado a todo lo nuevo que se descubra.

## 9 Conclusiones

Luego de haber realizado todo el proceso investigativo y en cumplimiento con los objetivos planteados, se presentan las siguientes conclusiones:

Se pudo determinar, que las maestras tienen conocimiento de la incidencia que tiene el juego en el desarrollo de habilidades de los niños y niñas, enfatizando lo socio emocional, expresivo y afectivo, pero a pesar de esto, muestran poco interés por implementar propuestas de juego dirigidas con una intencionalidad pedagógica o crear las condiciones seguras y propicias para fomentar la participación activa de los niños en el que se promueva la autonomía, esparcimiento e iniciativa al juego, en tal sentido, que se olvidan de lo importante que es involucrar el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otro lado, no piensan los espacios como una propuesta propiamente para el aprendizaje puesto que carecen de alternativas para motivar al juego, en las que no salen de lo rutinario y convencional con las rondas infantiles y canti juegos, en esta dinámica se olvidan de otras formas de jugar que transversalizan y propician experiencias significativas, lo que es trascendental para albergar múltiples propuestas teniendo en cuenta sus intereses, por ello, si se hace lectura y se observa detalladamente los espacios tanto internos, externos e intermedios, se puede transformar y crear acciones educativas que posibilite la inclusión a toda la comunidad propiamente del jardín, permitiendo así, que se logren concientizar de que hay lugares que pueden ser repensados y resignificados como un espacio para el jugar. Ya que, a pesar de que el juego es un derecho impostergable de la infancia y un pilar en el proceso de aprendizaje de la educación inicial, escasea el tiempo para jugar, puesto que las maestras, no le dan un lugar primordial en sus intervenciones pedagógicas.

En este sentido, se debe pensar reflexivamente sobre el rol que juega el maestro en la creación de propuestas de juego que despierten el interés de los niños y niñas para participar y crear un mundo posible para ellos, lo cual conlleva a no limitarse a crear, proponer, inventar por el simple motivo de no contar con suficientes recursos o materiales, porque esto podría truncar la

posibilidad de generar dinámicas de encuentros enriquecedores que permitan desarrollar habilidades sociales, emocionales, cognitivas y afectivas.

En esta medida, no es pensar los materiales solo por el potencial que tiene para los niños y niñas, porque quien tiene que entender cuál es el potencial, es el maestro, puesto que puede acudir a ellos si se tiene una adecuada intencionalidad y hallar así el sentido a cada objeto en el que se da lugar a los elementos dentro de su diversidad, también existen otros materiales naturales y reciclables los cuales se pueden utilizar para el diseño de escenarios, instalaciones o espacios lúdicos que permitan ver la esencia de convertirse en un juguete para el niño, en este caso, se puede elevar la capacidad imaginativa y creativa, puesto que si un maestro logra entender todo lo que eso tiene como potencial y lo dispone dentro del aula, permite en este caso proponer de diferentes maneras escenarios en los cuales los niños y niñas puedan comprender que allí hay una fuente elaborada, en el que se tomó un tiempo para preparar propuestas creativas en la que la disposición y organización puedan habitar en un mundo donde el color, las formas y los tamaños se puedan conjugar de la mejor manera.

## 10 Recomendaciones

Debido a la importancia que tiene el juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se hace énfasis en presentar algunas recomendaciones para que, durante su ejercicio profesional, puedan mejorar y fortalecer sus prácticas pedagógicas.

La invitación es reconocer a los niños y niñas como sujetos activos que pueden crear e imaginar sin necesidad de contar con muchos materiales, porque el juego surge con o sin ellos, aunque no se puede dejar de lado que los materiales también promueven su capacidad imaginativa pero no es el todo para las posibilidades de juego, por ende, se deben propiciar espacios para que ellos mismos sean los protagonistas de sus propias construcciones y creaciones.

De igual modo, no limitarse solo a crear propuestas con los elementos que tienen porque en ocasiones no les permitirá ver más allá de lo que hay y se verán determinadas por eso, lo cual, imposibilita generar otras dinámicas de encuentro, tanto así, que es recomendable, que en medio de la intervención, las maestras observen, escuchen, documenten y reflexionen sobre todo lo que sucede para poder implementar propuestas basadas en los intereses y motivaciones de los mismos niños y niñas y así desplieguen nuevos mundos de exploración y experimentación por medio de sus propias experiencias de juego. Además, es importante que las maestras reconozcan la riqueza que tienen los espacios, puesto que al no tener una concepción clara de lo que logra promover en los niños y niñas no se proyectan acciones dentro de las mismas, por lo cual, es necesario que hagan uso de los demás lugares del centro infantil y puedan apropiarse de los entornos en el que puedan surgir nuevas formas de vivir los juegos, puesto que es crucial y trascendental que forme parte sustancial de los objetivos, metas y estrategia de los planes de acción.

De igual manera, debido a la gran incidencia que presenta la propuesta para hablar del lugar que ocupa el juego en la educación inicial en el municipio de Cauca, permitir que los maestros en formación universitaria de otras cortes futuras puedan tomar de referente esta tesis y documentar como se viene vinculando el juego en los procesos educativos de la educación inicial del CDI Garabateando, con el propósito de que se apropien de conocimiento y promuevan estrategias activas, lúdicas, exploratorias y experimentales que le den espacio abierto al juego

permitiendo así, transformar las miradas acerca de este, validando a través del verbo (Jugar) y no del sustantivo (Juego).

### **Pregunta que daría lugar a otras investigaciones**

Cómo maestros de primera infancia y promotores de experiencias enriquecedoras en los niños y niñas ¿Qué propuestas de juegos se podrían crear para generar entornos significativos de aprendizaje?

## Referencias

- Arias, K., y Yamunaqué, M. (2017). *El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial*. Recuperado de:  
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27101/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres*. Recuperado de:  
<https://bibliodarq.files.wordpress.com/2014/11/caillois-r-los-juegos-y-los-hombres.pdf>
- Campos, G., y Lule, M. (2012). *La observación, un método para el estudio de la realidad*. Revista Xihmai vii (13), 45-60. Recuperado de:  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3979972.pdf>
- Comisión Intersectorial de Primera Infancia –CIPI (2013). *Estrategia de atención integral a la primera infancia Fundamentos, técnicos, políticos y de gestión*. Recuperado de:  
<http://www.deceroasiempre.gov.co/QuienesSomos/Documents/Fundamentos-politicos-tecnicos-gestion-de-cero-a-siempre.pdf>
- Conpes consejo nacional de política económica social. (2007). *Política Pública Nacional de Primera Infancia. Versión 109*. Recuperado de:  
[https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177832\\_archivo\\_pdf\\_Conpes\\_109.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-177832_archivo_pdf_Conpes_109.pdf)
- Decreto 057 de 26 de febrero de 2009. Recuperado de:  
[http://serviciosociales.integracionsocial.gov.co/SIRSS/adminVerBLOB?tabla=T\\_NORMATIVIDAD&p\\_NORM\\_ID=25&inputfileext=NORM\\_FILE\\_EXT&f\\_NORM\\_FILE=X](http://serviciosociales.integracionsocial.gov.co/SIRSS/adminVerBLOB?tabla=T_NORMATIVIDAD&p_NORM_ID=25&inputfileext=NORM_FILE_EXT&f_NORM_FILE=X)
- Díaz, L, Torruco, U, Mildred, Martínez, M, Varela, M. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>
- Documento específico DE-GINF. (2019). *Consideraciones y pautas técnicas para la elaboración de estudios de caracterización de grupos de valor, de interés y partes interesadas*. Versión 2. Recuperado de:  
<https://www.medellin.gov.co/irj/go/km/docs/pccdesign/medellin/Temas/PlaneacionMunicipal/observatorio/Shared%20Content/Documentos/2019/Pautas%20metodo%20de%203gicas%20caracterizaciones%20poblacionales%20Agosto%202019.pdf>
- Freire, P. (2018). *Formación docente y pensamiento crítico en Paulo Freire*. Recuperado de:  
[http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20181113025736/Formacion\\_docente\\_Paulo\\_Freire.pdf](http://biblioteca.clacso.edu.ar/clacso/se/20181113025736/Formacion_docente_Paulo_Freire.pdf)

- Fuentes, L. (2018). *El juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas del programa de primera infancia de la verda thule*. Recuperado de:  
[https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/9827/1/UVDT.EDI\\_FuentesFernaandezLuzAdriana\\_2018.pdf](https://repository.uniminuto.edu/jspui/bitstream/10656/9827/1/UVDT.EDI_FuentesFernaandezLuzAdriana_2018.pdf)
- Gallardo, J., y Gallardo, P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. España. Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/publication/327746069\\_Teorias\\_sobre\\_el\\_juego\\_y\\_su\\_importancia\\_como\\_recurso\\_educativo\\_para\\_el\\_desarrollo\\_integral\\_infantil](https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_importancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil)
- García, F., Alonso, L., Noriega, R., Romero, J., López, F y Antolín, A. (2012). *La enseñanza y el aprendizaje*. Recuperado de:  
<http://erevistas.uacj.mx/ojs/index.php/culcyt/article/view/782/748>
- Garón, D. (s.f). Recuperado de: <https://docplayer.es/21551660-Infantil-la-biblioteca-cuadernos-de-educacion-el-sistema-esar-en-ludotecas.html>
- Guilar, M. (2009). Las ideas de Bruner: "de la revolución cognitiva" a la "revolución cultural". Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/356/35614571028.pdf>
- Huizinga, J. (2007) Homo ludens. Recuperado de:  
<https://cursoshistoriavdemexico.files.wordpress.com/2019/07/huizinga-johan-homo-ludens.pdf>
- Llull, J. (2009). El juego y su metodología. Recuperado de:  
[https://www.researchgate.net/profile/JosueLlull/publication/292978306\\_El\\_juego\\_infantil\\_y\\_su\\_metodologia/links/56b34f0f08ae2c7d5caeced1/El-juego-infantil-y-su-metodologia.pdf](https://www.researchgate.net/profile/JosueLlull/publication/292978306_El_juego_infantil_y_su_metodologia/links/56b34f0f08ae2c7d5caeced1/El-juego-infantil-y-su-metodologia.pdf)
- Martínez, P. (2006). *El método de estudio de caso Estrategia metodológica de la investigación científica*. Universidad del Norte, Pensamiento & gestión. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/646/64602005.pdf>
- Martínez, P., Izquierdo, S., y Montes, L. (2020). *Uso del juego como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del proceso de adaptación y el desarrollo de la dimensión socioafectiva en niños de 3 a 4 años de la escuela San Nicolás de Cereté-Córdoba*. Recuperado de:

- <https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/31897/2021SadyIzquierdo.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martins, J. (2015). *Desarrollo infantil: análisis de un nuevo concepto*. Recuperado de: <https://www.scielo.br/j/rlae/a/37zgmVWz6vbm9YbBGTb5mbB/?format=pdf&lang=es>
- McMillan, J., y Schumacher, S. (2005). *INVESTIGACIÓN EDUCATIVA UNA INTRODUCCIÓN CONCEPTUAL*. 5.a edición. Madrid: Recuperado de: [https://des-for.infed.edu.ar/sitio/upload/McMillan\\_J.\\_H.\\_Schumacher\\_S.\\_2005.\\_Investigacion\\_educativa\\_5\\_ed..pdf](https://des-for.infed.edu.ar/sitio/upload/McMillan_J._H._Schumacher_S._2005._Investigacion_educativa_5_ed..pdf)
- MEN. (2009). *Desarrollo infantil y competencias en la Primera Infancia*. Recuperado de: [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-210305\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-210305_archivo_pdf.pdf)
- MEN. (2014). *El juego en la educación inicial*. Documento 22. Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- MEN. (2014). *El sentido de la educación inicial*. Documento 20 Recuperado de: <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N20-sentido-educacion-inicial.pdf>
- MEN. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. Recuperado de: [https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880\\_recurso\\_1.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf)
- MEN. (2018). *Ambientes pedagógicos*. Recuperado de: [https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-379705\\_recurso\\_12.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-379705_recurso_12.pdf)
- Meneses, M. Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Pavía, V. (2004). *Sobre el juego y el jugar, algunas reflexiones en torno a las variables "forma" y "modo" como categorías de análisis*. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd76/juego.htm>
- Pavía, V. (2010). *Formas del juego y modos de jugar*. Recuperado de: <https://scfe46c9894bc393b.jimcontent.com/download/version/1433025471/module/10053187983/name/Actividades%20ludicas%20paiva%20.pdf>
- Rodríguez, G., Gil, J., y García, E. (1996). *Metodología de investigación cualitativa*. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/44376485\\_Metodologia\\_de\\_la\\_investigacion\\_cualitativa\\_Gregorio\\_Rodriguez\\_Gomez\\_Javier\\_Gil\\_Flores\\_Eduardo\\_Garcia\\_Jimenez](https://www.researchgate.net/publication/44376485_Metodologia_de_la_investigacion_cualitativa_Gregorio_Rodriguez_Gomez_Javier_Gil_Flores_Eduardo_Garcia_Jimenez)

Ruiz de Velasco, A., y Abad, J. (2016). *Lugares de juego y encuentro para la infancia*.

Recuperado de: <https://ricoei.org/historico/documentos/rie71a02.pdf>

Salís, G. (S.f) *Juego libre de vez en cuando*. Recuperado de:

[https://www.waldorflibrary.org/images/stories/articles/gross\\_juegolibre.pdf](https://www.waldorflibrary.org/images/stories/articles/gross_juegolibre.pdf)

Sampieri, H. (2014). *Metodología de investigación*. Sexta edición. Recuperado de:

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Sarlè, P. (2012). *Juego y educación infantil*. Recuperado de:

[http://www.codajic.org/sites/default/files/sites/www.codajic.org/files/juego\\_y\\_educacion\\_infantil.pdf](http://www.codajic.org/sites/default/files/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf)

Tallis, J. (2012). *Juego y salud*. Recuperado de: [https://fnv.org.ar/wp-](https://fnv.org.ar/wp-content/uploads/2020/03/juego_y_salud.pdf)

[content/uploads/2020/03/juego\\_y\\_salud.pdf](https://fnv.org.ar/wp-content/uploads/2020/03/juego_y_salud.pdf)

The lego fundación Unicef. (2018). *Aprendizaje a través del juego*. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Unicef, (2006). *Convención sobre los derechos del niño*. Recuperado de:

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Winnicott, D. (s.f). *Realidad y juego*. Recuperado de:

<http://imago.yolasite.com/resources/WINNICOTT,%20Realidad%20y%20juego.pdf>

## Anexos

### Anexo 1. Consentimiento Informado



FACULTAD DE EDUCACIÓN  
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL  
TRABAJO DE CAMPO – PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO

Usted está siendo invitada para participar en el proyecto de investigación: La vinculación del juego en los procesos de enseñanza de las agentes educativas con los niños y niñas de 4 a 5 años del centro de Desarrollo Infantil Garabateando del Municipio de Caucasia Antioquia, adscrito a la Facultad de Educación de la Universidad de Antioquia, cuyo propósito es caracterizar las propuestas y tendencias de juego para comprender cómo se vincula en los procesos de enseñanza y de esta manera tener un acercamiento sobre el quehacer docente en el proceso formativo. Por tanto, se quiere lograr un acercamiento a usted por medio de la observación y entrevista como maestra de educación inicial.

La información escrita, verbal, (audios) será usada estrictamente para fines investigativos y académicos, respetaremos su derecho a retirar este consentimiento en cualquier momento de la práctica; garantizamos la confidencialidad y prometemos devolución de hallazgos y conclusiones una vez culminada la práctica.

#### CONSENTIMIENTO DE PARTICIPACIÓN

Estoy de acuerdo en que las estudiantes Angie Paola Camargo Murillo, Gladiz María Guerrero Villegas y Katia Kimberlys Plaza Mercado del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la universidad de Antioquia, observen, documenten, tomen nota y utilicen el registro necesario para llevar a cabo el proceso de investigación del que estoy participando.

**Lugar:** CDI Garabateando  
**Municipio:** Caucasia Antioquia  
**Fecha:** 12 /11/2021

**Anexo 2. Cronograma proyecto de investigación**

<b>Cronograma Proyecto de Investigación</b>						
<b>N.º de visitas</b>	<b>Actividad</b>	<b>Horario: 8: 00 Am – 12: 00 Pm</b>				
		<b>Lunes</b>	<b>Martes</b>	<b>Miércoles</b>	<b>Jueves</b>	<b>Viernes</b>
1	Presentación del proyecto y Caracterización	22 de noviembre				
2	Observación de campo		23 de noviembre			
3	Observación de campo			24 de noviembre		
4	Entrevista				25 de noviembre	
5	Entrevista					26 de noviembre

**Anexo 3. Entrevista semiestructurada: Entrevistada 1**

<b>Guía de entrevista Semiestructurada</b>	
<b>Fecha:</b> 25 de noviembre 2021	<b>Lugar:</b> CDI Garabateando
<b>Hora:</b> 2.00 Pm	<b>Entrevistador:</b> Angie Camargo, Gladiz Guerrero y Katia Plaza
<b>Datos personales</b>	
<b>Nombre el entrevistado:</b> Entrevistada 1	
<b>Edad:</b> 31 AÑOS	<b>Género:</b> F (X) M ()
<b>Nivel de profesión:</b> Normalista	

<b>Años de experiencia laboral: 6</b>	<b>Años de experiencia en el CDI: 1</b>
<b>Categorías</b>	<b>Preguntas</b>
<b>El juego y el jugar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>¿Cómo define usted el juego?</b> El juego lo defino como aquella acción que le permite a los niños y las niñas disfrutar de momentos agradables a través de la diversión, las expresiones, la sonrisa y el compartir con los demás.</li> <li>2. <b>¿Cómo define usted el jugar?</b> Es un momento en donde los niños y las niñas tienen la oportunidad de explorar, disfrutar y donde puedan desarrollar destrezas.</li> <li>3. <b>¿Qué pasa cuando las niñas y los niños juegan?</b> Se divierten, tienen la oportunidad de experimentar a través de lo que más les gusta.</li> <li>4. <b>¿De qué manera entiende el juego, como:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Herramienta</li> <li>b. Estrategia</li> <li>c. Fin en sí mismo</li> <li>d. Elemento de la cultura</li> </ol> </li> </ol>
<b>Ambientes/espacios</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. <b>¿A qué juegan las niñas y los niños?</b> soy una serpiente el lobo la rueda los animales la familia a la tienda</li> <li>6. <b>¿Qué objetos o materiales despiertan el interés, curiosidad y asombro de los niños y niñas en el jugar?</b> plastilina juguetes balones</li> <li>7. <b>¿Qué aspectos tiene en cuenta usted para la organización de los ambientes para jugar?</b></li> </ol>

	<p>Juegos que involucren a los niños y las niñas y que les permita hacerlos participes.</p> <p><b>8. ¿Para qué tipos de juego crea espacios?</b> Carreras de obstáculos Jornadas pedagógicas</p> <p><b>9. Seleccione qué estrategias pedagógicas utiliza</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Instalaciones</li> <li>2. Rincones</li> <li>3. Nichos</li> <li>4. <b>Todas las anteriores</b></li> </ol>
<b>Rol docente</b>	<p><b>10. ¿Dónde aprendió lo que sabe sobre el juego y jugar?</b> En seminarios, cursos</p> <p><b>11. ¿Cuál es el lugar que ocupa el docente al momento del jugar de los niños?</b> Líder, y se integra con los niños y niñas como si fuera uno más.</p> <p><b>12. ¿Cómo, cuándo y dónde juega usted con los niños?</b>  En toda la jornada pedagógica, en los momentos de introducción al contenido del tema del día.</p> <p><b>13. ¿Cómo registran las experiencias de juego realizadas por los niños?</b> Siempre es una experiencia significativa ya que se integra con los niños y niñas y se viven experiencias únicas.</p>

#### Anexo 4. Entrevista semiestructurada: Entrevistada 2

<b>Guía de entrevista Semiestructurada</b>	
<b>Fecha:</b> 26 de noviembre 2021	<b>Lugar:</b> CDI Garabateando
<b>Hora:</b> 3:00 Pm	<b>Entrevistador:</b> Angie Camargo, Gladiz Guerrero Y Katia Plaza
<b>Datos personales</b>	
<b>Nombre el entrevistado:</b> Entrevistada 2	

<b>Edad:</b> 31	<b>Género:</b> F (X) M ()
<b>Nivel de profesión:</b> Técnica en atención a la primera infancia	
<b>Años de experiencia laboral:</b> 7 años	<b>Años de experiencia en el CDI:</b> 6 meses
<b>Categorías</b>	<b>Preguntas</b>
<b>El juego y el jugar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>¿Cómo define usted el juego?</b> el juego se define como una estrategia pedagógica que busca fortalecer las necesidades básicas de los niños y las niñas entre ellas vínculos de amistad.</li> <li>2. <b>¿Cómo define usted el jugar?</b> El jugar se define como una experiencia significativa que ejecutan a diario los niños y las niñas desde juegos de roles o escenarios de diferentes personajes.</li> <li>3. <b>¿Qué pasa cuando las niñas y los niños juegan?</b>  Cuando los niños y las niñas juegan crean momentos de diversión, comparten roles de su vida cotidiana, interactúan con otros niños y queman esa etapa de su niñez.</li> <li>4. <b>¿De qué manera entiende el juego, como:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>e. <b>Herramienta</b></li> <li>f. <b>Estrategia</b></li> <li>g. <b>Fin en sí mismo</b></li> <li>h. <b>Elemento de la cultura</b></li> </ol> </li> </ol>
<b>Ambientes/espacios</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. <b>¿A qué juegan las niñas y los niños?</b> los niños y las niñas juegan a ser papá, mamá, juegos de roles como: el bombero, la enfermera, representan personajes de su vida cotidiana y en ocasiones e imiten su profe.</li> <li>6. <b>¿Qué objetos o materiales despiertan el interés, curiosidad y asombro de los niños y niñas en el jugar?</b> los objeto o materiales que despiertan curiosidad en los niños y las niñas son: títeres, arma todos,</li> </ol>

	<p>libros de imágenes sobre juegos, cuerdas y ula ula, ya que pueden crear otros juegos basados en su entorno.</p> <p><b>7. ¿Qué aspectos tiene en cuenta usted para la organización de los ambientes para jugar?</b> aspectos para tener en cuenta para la organización en los momentos de jugar es: la edad de los niños y las niñas, un espacio acto para llevar a cabo las rondas infantiles, juegos tradiciones, entre otros, también el estado emocional de cada niño y niña.</p> <p><b>8. ¿Para qué tipos de juego crea espacios?</b> creamos espacios para juegos libre, juegos conjuntos con otras salas de desarrollo, juegos de roles y tradicionales.</p> <p><b>9. Seleccione qué estrategias pedagógicas utiliza</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>a. Instalaciones</li><li>b. Rincones</li><li>c. Nichos.</li><li>d. <b>Todas las anteriores</b></li></ol>
<b>Rol docente</b>	<p><b>10. ¿Dónde aprendió lo que sabe sobre el juego y jugar?</b> he aprendido sobre el juego y el jugar en los momentos que trabajo con los niños y las niñas una de las actividades rectoras, como lo es el juego ya que es un pilar fundamental para el desarrollo de cada una de las dimensiones de los niños, según las necesidades que logro observar y percibir en cada uno de ellos, de esta manera se implementan ciertas estrategias pedagógicas.</p> <p><b>11. ¿Cuál es el lugar que ocupa el docente al momento del jugar de los niños?</b> El lugar que ocupa el docente al momento del jugar con los niños y las niñas es de animador, e incluso ser un jugador más, el cual le permita comprender los momentos evolutivos en los que se encuentra el niño o la niña según su rango de edad.</p>

	<p><b>12. ¿Cómo, cuándo y dónde juega usted con los niños?</b></p> <p>donde: en el pilar del juego ya que es un espacio de interacción con los niños y agente educativa, como: por medio de juegos rudimentarios, escenarios de personajes relacionados a su vida cotidiana, cuando: en momentos que se les dificultan estrechar lazo de amistad con otros niños y acatamientos de normas.</p> <p><b>13. ¿Cómo registran las experiencias de juego realizadas por los niños?</b></p> <p>Se registran por medio de estrategias pedagógicas basadas en felicitar aplausos cuando ellos logran cumplir con el objetivo propuesto, también se motivan a que participen de estos espacios de interacción entre compañeros.</p>
--	---

### Anexo 5. Observación no participante

Guía de observación		
<b>Fecha:</b> 23-24 de noviembre 2021	<b>Hora de inicio:</b> 08:00 am	<b>Hora de cierre:</b> 12:00 pm
<b>Lugar donde se desarrolla la investigación:</b> Centro de desarrollo Infantil Garabateando		
<b>Número de asistentes:</b> 36 estudiantes, 2 maestras.		
El juego y el jugar	Ambientes/espacios	Rol docente
<b>Tipos de juego que implementa el docente a cargo:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Ronda infantil con el juego lobo esta; la cual fue dirigida por la maestra y acompañada con música.</li> <li>✓ Juego stop, la cual consistía en colocar una canción movable, para</li> </ul>	<b>Materiales disponibles en el aula</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ El centro de desarrollo garabateando es de nueva apertura, fue inaugurado en febrero del presente año, pero inicia formalmente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La relación de los niños con las niñas es muy afectiva, todos se conocen y comparten los diferentes materiales, les gusta trabajar en equipo, jugar, se destaca la participación y la inclusión de niños que no quieren participar en las actividades.</li> </ul>

<p>que los niños y niñas bailaran en todo el espacio y cuando se pausara la música se dice la palabra stop y los niños quedaban como estatuas, hasta que otra vez sonara la música.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Canti juegos con la canción son una taza y otro canti juegos con la canción Juan paco pedro de la mar. en la cual se evidenciaron diferentes movimientos corporales acompañados de, risas, cantos.</li> <li>✓ Ronda infantil jugo de limón</li> <li>✓ Juegos patos para el agua y patos para la tierra</li> </ul>	<p>atención presencial el 17 de agosto , por lo cual, el CDI no pudo entrar en las dotaciones de materiales recreativos para los niños u otros como papelerías, por tal razón, los agentes educativos se han visto en la necesidad de reinventar y ambientar el espacio con materiales reciclables y conciben las maneras de tener juguetes u otros materiales con la ayuda de los padres de familia, en el que se le posibilita a los niños llevar sus propios juguetes desde casa.</p> <p>Entre estos juguetes se pudo observar los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Carros</li> <li>✓ Bolos</li> <li>✓ Arma todo</li> <li>✓ Pop it</li> <li>✓ Burros inflables</li> <li>✓ Pelotas</li> <li>✓ Balones</li> <li>✓ Peluches</li> </ul>	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Muñecos de trapo</li> <li>✓ Peces de goma</li> <li>✓ Cometas.</li> </ul>	
<p><b>Tipos de juegos que realizan los niños:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ En los juegos libres de los niños se pudieron observar diferentes roles y personajes fantásticos de películas, de los cuales se resalta; el juego el calamar los cuales ellos denominaban luz verde y luz roja, también se evidenciaron juegos imaginarios como zombis, superhéroes, el tiburón.</li> <li>✓ Otro de los tipos de juegos evidenciados encontramos el simbólico, como el rol madre, de enfermeras, doctores, profesoras, del mismo modo, hubo juegos con material flexible como la plastilina, con ello moldeaban y diseñan elementos de la cotidianidad, así mismo hubo juegos de construcción con arma todos y con diferentes juguetes como pop hit, pelotas.</li> </ul>	<p><b>Espacios/lugares que tiene el centro de desarrollo infantil (CDI)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Teniendo en cuenta los espacios y ambientes de juego se resalta que el CDI cuenta con un parque al aire libre que muy poco se utiliza, un pasillo en el que se pueden proponer nuevas formas de juego como los de circuito, también cuenta con una sala amplia y segura en el que en ocasiones utilizan para realizar jornadas pedagógicas colectivas de baile, rondas, karaokes.</li> </ul>	<p><b>Interacción Docente/niños y niñas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ La maestra E1, demuestra empatía y buena comunicación desde el momento en que los recibe, así mismo se dispone a la realización de actividades con cierta posición de liderar en la que motiva y fomenta la participación de los niños y niñas, aunque este en ocasiones se dispersa, también recurre a una práctica de llamados de atención para aquellos que tienen mal comportamiento, en este caso los traslada a otra sala como forma de sanción para que mejore su conducta, esto lo hace porque le ha funcionado debido a que se han sentido separados de sus amigos. Sin embargo, estas no llegan hacer recurrentes entre sus vínculos y formas de expresión debido a que los niños y niñas demuestran cierto nivel de confianza y afecto hacia ella.</li> <li>✓ La maestra E2, genera un buen ambiente de comunicación, ya que, se acerca a ellos para conversar u orientar lo que</li> </ul>

		<p>desea llevar a cabo, demuestra buena disposición para hacer el ejercicio de practica propuesta, les explica de forma clara y les dispone los materiales necesarios.</p>
<p><b>Tiempos de juego:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Las maestras cumplen con unos momentos pedagógicos que tienen en cuenta en toda la jornada educativa, los cuales se resaltan de la siguiente manera:</li> <li>✓ En un primer momento; se les da la bienvenida a los niños y niñas acompañada de oración, canciones y llamado a lista.</li> <li>✓ En un segundo momento proceden a organizar a los niños y niñas en hileras para el lavado de manos e ir al comedor a desayunar.</li> <li>✓ En un tercer momento organizan el espacio y los materiales necesarios para la Implementación de actividad del día según el tema a tratar en el mes</li> </ul>		<p><b>Rol del maestro:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Maestra tiene buena comunicación con los niños y niñas, sabe orientarlos y motivarlos, es un poco más autoritaria, en ocasiones dejaba a los niños a cargo de una auxiliar por que se encontraba gestionando otros asuntos relacionados con los formatos de registro educativo pero en sus tiempos con los niños se observa buena disposición para interactuar con ellos y en los tiempos libres de los niños opta más por entretenerlos con canciones infantiles, rondas y cantijuegos que por dirigir un juego o dejarlos que jueguen de forma libre, aunque en sus propuestas se observa que los niños participan y se divierten realizando diversos movimientos corporales</li> </ul>

<ul style="list-style-type: none"><li>✓ Como cuarto momento; es de espacio libre para el hacer, depende de la maestra que propone para realizar con los niños y niñas, en este espacio se evidenciaban más las rondas infantiles y cantijuegos como; soy una serpiente, jugo de limón, juego el congelado, el lobo y algunos juegos libres de los niños.</li><li>✓ En quinto momento salen a almorzar, al regreso hay un espacio para la literatura en la que se les lee un cuento, participan y descansan por un tiempo prolongado de 1 hora. Al despertar cuentan con otro espacio libre y luego proceden a consumir la merienda, al regreso tienen organización personal y esperan la hora de la salida.</li><li>✓ En este caso se puede decir que los niños y niñas según la jornada educativa cuentan con dos espacios libres en la que se les brinda la oportunidad de jugar, explorar y participar en otras acciones diferentes a lo planeado.</li></ul>		
---	--	--

Anexo 6. Fotografías

Juego libre



### Juegos dirigidos



### Actividades propuestas



## Espacios

