



IBERO

Planeta Formación y Universidades

2023

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA
PARA FORTALECER LOS DISPOSITIVOS BÁSICOS
DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE 3 A 5 AÑOS EN EL
COLEGIO SAN RAFAEL IED**

Nombre de los autores:

CAMILA ANDREA RIVERA HERRERA

Programa – Licenciatura

LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

IBEROAMERICANA

El juego como herramienta didáctica para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años en el colegio San Rafael IED

Camila Andrea Rivera Herrera

Corporación Universitaria Iberoamericana
Licenciatura en educación infantil



IBERO

Planeta Formación y Universidades

iii

El juego como herramienta didáctica para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años en el colegio San Rafael IED

Camila Andrea Rivera Herrera

Trabajo de Investigación Formativa presentado como requisito de grado para optar al título de Licenciada en educación infantil

Martha Liliana Heredia Peña

Licenciatura en educación infantil
Corporación Universitaria Iberoamericana
20 de mayo del 2023

iii

Agradecimientos

Le doy las gracias a Dios por llenarme de valor inteligencia y sabiduría para poder culminar mi proyecto de investigación de grado y obtener cada día conocimientos significativos y valores a lo largo de mi formación como docente.

Agradecerle a mi familia, son el motor de mi vida porque me dieron la oportunidad de formarme como profesional, apoyarme en cada proceso y obstáculo que se me presentara para poder llegar al lugar donde me encuentro el día de hoy.

Agradezco de todo corazón a la docente Martha Heredia por compartir cada conocimiento y enseñanza durante mi formación como licenciada en Educación infantil, por hacer posible esta meta y este gran sueño de culminar mi carrera.



El siguiente proyecto titulado “ El juego como herramienta didáctica para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años en el colegio San Rafael IED”este trabajo aborda la implementación de actividades lúdicas en el mejoramiento de los dispositivos básicos de aprendizaje: atención, concentración y memoria de los niños de 3 a 5 años, Se han propuesto actividades que pueden servir para demostrar la importancia del juego en la labor pedagógica, la cual tiene como objetivo principal fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje a través del juego como herramienta didáctica para este tipo de población. es importante considerar que el juego permite al docente realizar su labor pedagógica cuando considera las necesidades e intereses de sus alumnos, es decir. cuando reconoce que el entorno del niño está lleno de información. Y esto es lo que precisamente genera que se les dificulte centrar su atención, concentración y memoria en los estudios y actividades académicas se reconoce que la concentración es una de las habilidades básicas del proceso de adquisición de información y la capacidad de mantener tanto la atención como la memoria enfocada en un punto de interés específico, durante el tiempo que sea necesario, ya que es fundamental en el proceso de aprendizaje.

Es importante mencionar que la metodología implementada es de tipo cualitativo, ya que utiliza principalmente información directa, es decir, que se obtiene a partir del contacto con la fuente de información, en este caso, información recopilada a través de descubrimiento mediante la interacción con niños. El impacto que la docente en formación a observado es como los niños prestan mayor atención a las indicaciones cuando hay una motivación adecuada, cuando ay una instrucción clara y precisa, cuando se trabajan con los niños acerca de los dispositivos básicos de aprendizaje: memoria, atención, concentración donde se fundamenta a través de grupos focales y ficha de observación.

Palabras Clave: Dispositivos básicos de aprendizaje, juego, herramienta didáctica.



Abstract

The following project entitled "The game as a didactic tool to strengthen the basic learning devices in children from 3 to 5 years old in the San Rafael IED school" addresses the implementation of playful activities in the improvement of the basic learning devices: attention, concentration and memory of children from 3 to 5 years old. Activities have been proposed that can serve to demonstrate the importance of the game in the pedagogical work, which has as main objective to strengthen the basic learning devices through the game as a didactic tool for this type of population. It is important to consider that play allows teachers to carry out their pedagogical work when they consider the needs and interests of their students, that is, when they recognize that the child's environment is full of information. And this is precisely what makes it difficult for them to focus their attention, concentration and memory on their studies and academic activities. It is recognized that concentration is one of the basic skills in the process of acquiring information and the ability to maintain both attention and memory focused on a specific point of interest for as long as necessary, since it is fundamental in the learning process.

It is important to mention that the methodology implemented is of a qualitative type, since it mainly uses direct information, that is, information obtained from contact with the source of information, in this case, information gathered through discovery by interacting with children. The impact that the trainee teacher has observed is how children pay more attention to the indications when there is an adequate motivation, when there is a clear and precise instruction, when working with the children on the basic learning devices: memory, attention, concentration, which is based on focus groups and observation cards.



Translated with www.DeepL.com/Translator (free versión)



Introducción

El propósito de esta investigación es responder a la pregunta: ¿Cómo las herramientas didácticas fortalecieron las herramientas básicas de aprendizaje de los niños de 3 a 5 años? La falta de madurez cognitiva, atención, memoria y concentración se puede atribuir a factores internos como el equipamiento básico y el juego como herramienta didáctica. El análisis parte de la necesidad en el aula en relación con las habilidades de aprendizaje que no les permiten responder de manera óptima a las demandas académicas. Tanto la institución educativa como los docentes y padres de familia deben buscar estrategias que ayuden a resolver de manera convincente las dificultades mencionadas. Que permitan identificar las condiciones necesarias para el desarrollo de los procesos de adquisición de herramientas básicas de aprendizaje y lograr un desarrollo suficiente de esta competencia básica. el tema es interesante de analizar porque no se conoce una investigación profunda sobre los efectos que puede crear el desarrollo de dispositivos básicos y el juego como herramienta. Por lo tanto, se considera que el análisis de estos factores podría conducir al desarrollo de estrategias didácticas y metodológicas de fácil aplicación en el aula, que mejoren el desarrollo de las habilidades necesarias que inciden en el éxito académico de los estudiantes, considerando. considerar diferentes teorías. aprendizaje que adquiere un sentido de comunicación e interacción social.

Como objetivo general es fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje a través del juego como herramienta didáctica en niños de 3 a 5 años como objetivos específicos identificar las dificultades de los dispositivos básicos de aprendizaje que se tomaron en esta investigación que son (concentración, memoria y atención) mediante la observación directa en niños de 3 a 5 años. 2 implementar actividades de memoria, atención, concentración que mejoren el aprendizaje significativo de los niños de 3 a 5 años, 3 Realizar una muestra pedagógica donde se evidencie el fortalecimiento de las habilidades de los niños en justificación la herramienta didáctica (el juego) se refiere a un conjunto de actividades mentales que utiliza un sujeto para facilitar la adquisición de conocimientos en una situación de aprendizaje. Las herramientas didácticas son acciones realizadas por el docente, cuyo fin es facilitar la formación y el aprendizaje de los alumnos. por

lo tanto, el aprendizaje en este nivel debe ser dinámico y llamativo para despertar el interés de los niños en la clase, y las actividades pedagógicas deben estar dirigidas a los niños mejoren sus procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que habilita los dispositivos básicos de aprendizaje (atención, concentración. y memoria) y a su vez mejora el comportamiento y la convivencia. en general, la causa del problema es la falta de atención y memoria de los estudiantes y la falta de concentración durante un determinado período de tiempo, lo que conduce a un ambiente de trabajo desfavorable para el grupo que crea pedagógico, social. y dificultades académicas. el propósito de este estudio es abordar este aspecto a través de actividades didácticas para mejorar la concentración y la memoria, debido a que en ocasiones el niño no logra los mejores resultados, por lo que se procesan diferentes herramientas y equipos básicos para que los niños aprendan más rápido y divertido. También de esta forma, tienen un interés mucho mayor por seguir aprendiendo y saben trabajar en grupo, comunicarse mucho más y desempeñarse mejor.

Es importante mencionar que la estructuración de proyectos está relacionada con conceptos relacionados con la educación, la atención, el enfoque, las normas, la convivencia, el aprendizaje. Entre las dificultades que se deben abordar para mejorar el nivel académico y la vida social de los niños de 3 a 5 años se encuentran: la mala adherencia a las reglas y la falta de atención, concentración y memoria, ya que estos dispositivos son la base del aprendizaje. Buen desempeño de los niños.

Focalizar y mantener la atención es una de las áreas más difíciles en la infancia, debido a que se distraen fácilmente con estímulos internos o externos irrelevantes y tienen dificultad para elegir los elementos más importantes de la información, razón por la cual el niño pierde la atención al leer o escuchar



Tabla de contenido

Capítulo 1 descripción general del proyecto	1
Problema de investigación	1
Pregunta problema:	1
Objetivos	1
Objetivo General:	1
Objetivos Específicos:.....	1
Justificación.....	2
Capítulo 2.....	3
1.1 marco referencial	3
1.1.1 Internacional.....	3
1.2 Marco normativo.....	9
1.2 Marco teórico	13
Capítulo 2 Marco Metodológico	28
2.1 Tipo de estudio	28
2.2 Población.....	29
2.3Técnicas para la recolección de la información	29
2.4Técnicas para el análisis de la información.....	30
2.5 Consideraciones Éticas.....	31
Capítulo 3 Análisis de Resultados.....	32
3.1 Análisis de resultados de la ficha de observación	32
3.2 Análisis de resultados del (grupo focal objetivo 2).....	33
3.3 Análisis de resultados del (grupo focal objetivo 3).....	34
Capítulo 5 Discusión y Conclusiones	34
Lista de referencias	36
Anexos.....	40
Anexo 1	40
Anexo 2	45
Anexo 2.1	49
Anexo 2.2	50
Anexo 3	51
Anexo 3.1	54
Anexo 3.3	56

Capítulo 1

descripción general del proyecto

Problema de investigación

Es importante mencionar que la estructuración de proyectos está relacionada con conceptos relacionados con la educación, la atención, el enfoque, las normas, la convivencia, el aprendizaje. Entre las dificultades que se deben abordar para mejorar el nivel académico y la vida social de los niños de 3 a 5 años se encuentran: la mala adherencia a las reglas y la falta de atención, concentración y memoria, ya que estos dispositivos son la base del aprendizaje. Buen desempeño de los niños.

Focalizar y mantener la atención es una de las áreas más difíciles en la infancia, debido a que se distraen fácilmente con estímulos internos o externos irrelevantes y tienen dificultad para elegir los elementos más importantes de la información, razón por la cual el niño pierde la atención al leer o escuchar.

Pregunta problema:

¿De qué manera, el juego como herramienta didáctica fortalecen los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años?

Objetivos

Objetivo General:

- Fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje a través del juego como herramienta didáctica en niños de 3 a 5 años

Objetivos Específicos:

- Identificar las dificultades de los tres dispositivos básicos de aprendizaje mediante la observación directa en niños de 3 a 5 años.
- Implementar actividades de memoria, atención, concentración que mejoren el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 3 a 5 años
- Realizar una muestra pedagógica donde se evidencie el fortalecimiento de las habilidades de los niños

Justificación

La herramienta didáctica (el juego) se refiere a un conjunto de actividades mentales que utiliza un sujeto para facilitar la adquisición de conocimientos en una situación de aprendizaje. Las herramientas didácticas son acciones realizadas por el docente, cuyo fin es facilitar la formación y el aprendizaje de los alumnos. Por lo tanto, el aprendizaje en este nivel debe ser dinámico y llamativo para despertar el interés de los niños en la clase, y las actividades pedagógicas deben estar dirigidas a donde los niños mejoren sus procesos de enseñanza-aprendizaje, lo que habilita herramientas básicas de aprendizaje (atención, concentración, y memoria) y a su vez mejora el comportamiento y la convivencia.

En general, la causa del problema es la falta de atención y memoria de los estudiantes y la falta de concentración durante un determinado período de tiempo, lo que conduce a un ambiente de trabajo desfavorable para el grupo que crea pedagógico, social, y dificultades académicas. El propósito de este estudio es abordar este aspecto a través de actividades didácticas para mejorar la concentración y la memoria, debido a que en ocasiones el niño no logra los mejores resultados, por lo que se procesan diferentes herramientas y equipos básicos para que los niños y niñas aprendan más rápido y divertido.; También de esta forma, tienen un interés mucho mayor por seguir aprendiendo y saben trabajar en grupo, comunicarse mucho más y desempeñarse mejor.

Capítulo 2

1.1 marco referencial

Durante el desarrollo del trabajo de investigación se visitaron proyectos adicionales, de los cuales se encontraron proyectos de estudio y de grado con un tema y metodología que puede ser el antecedente de este trabajo de investigación:

1.1.1 Internacional

A nivel internacional dentro los procesos de recolección de datos se identifica la investigación de Lina Higuera Rodríguez “El juego como recuerdo didáctico en la formación inicial docente” En respuesta a estas necesidades, consideramos la importancia de los recursos y herramientas educativas, enfatizando su importancia y reconociendo que actualmente están revolucionando la práctica educativa y pueden ser aliados efectivos para lograr aprendizajes significativos.

así lo entendemos en nuestra investigación, destacando los juegos como recurso educativo y argumentando que es importante que los docentes fijen y establezcan estándares claros para incorporar estrategias de aprendizaje de alta calidad en la práctica del aula. por lo tanto, partimos de dos hipótesis: 1) los juegos utilizados como recursos de aprendizaje serán herramientas efectivas para motivar a los estudiantes e involucrarlos en su propio aprendizaje. 2) preparando a los docentes desde la formación inicial se pueden mejorar los juegos. uso efectivo como facilitador del aprendizaje. el juego como recurso educativo se apoya en la información proporcionada por diversos agentes que intervienen en la actividad educativa. interesante encontrar: uso de juegos y evaluación en la enseñanza por parte de los maestros; el papel y la prevalencia de la instrucción en las intervenciones en el aula; y los elementos idóneos de la formación inicial para prepararlos adecuadamente

Por otra parte, dentro los procesos de recolección de datos se identifican titulado “las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico” y objetivo principal es la capacidad de obtener información fácilmente para favorecer el aprendizaje de cualquier tema, mientras que la necesidad de aprender asegura el éxito en el aprendizaje, especialmente en el aprendizaje de idiomas. un hombre que tiene los mejores medios y tiene todos los medios a su alcance para la adquisición del conocimiento, piensa que no necesita esforzarse mucho para adquirirlo. sin embargo, la persona necesitada hará lo que sea necesario para aprender, por lo que desarrollará sus propias estrategias para lograrlo. la necesidad afecta la motivación, y cuanto más motivado está un estudiante, más utiliza los recursos disponibles para aprender, más estrategias utiliza para lograr sus objetivos, y cuanto más utiliza, más rápido y mejor aprende. las estrategias de aprendizaje permiten a los alumnos de mayor o menor capacidad intelectual alcanzar un mismo objetivo. el trabajo del maestro es lograr que todos desarrollen sus propias estrategias tanto como sea posible y lograr mayores y mejores resultados en el proceso.

el componente lúdico puede ser utilizado como fuente de recursos estratégicos porque ofrece muchas ventajas en la enseñanza-aprendizaje, puede funcionar como estrategia afectiva porque previene, relaja y motiva; estrategia de comunicación porque permite una interacción real en el aula; sobre estrategia cognitiva , porque en el juego necesitas concluir, concluir, hipotetizar; y estrategias de memoria, donde el juego consiste en repetir una estructura o un sistema de memoria para aprender vocabulario, por citar algunos ejemplos. los juegos ofrecen a los estudiantes la oportunidad de volverse activos, practicar el lenguaje en situaciones reales, ser creativos con el lenguaje y sentirse cómodos y enriquecidos en un entorno que les da la confianza para expresarse.

por otra parte, según perez (2016) destaca en su artículo “la atención a la diversidad en la primera infancia”. la propuesta refuerza diferentes discapacidades de aprendizaje de una nueva manera explicando programas y estrategias metodológicas, considerando al niño como un individuo único procesos de desarrollo, respetando su estilo y ritmo de aprendizaje, mejorando de alguna manera sus fortalezas de manera positiva, evitando sus

fallas tanto como sea posible, enfatizando sus fallas como aspectos; negativo, que puede llevar a la frustración, que puede llevar al parto comportamiento de rechazo en relación con sus procesos de desarrollo de habilidades. también hay que decir que durante la adquisición de la lectura y los procesos formativos la escritura juega un papel importante en habilidades como el habla y su funcionamiento a veces se logran arreglos relacionados en el desarrollo pronunciación de términos gramaticalmente desconocidos.

1.1.2 Nacional

A nivel nacional dentro los procesos de recolección de datos se identifica una investigación Erika Zulay Moreno Bueno (2020) titulada como “el juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero “dice que, debido a las dificultades en el proceso de lectura y escritura experimentadas en el primer grado, se abre el camino para la superación. en este sentido, es posible proponer el mejoramiento y fortalecimiento de la lectura y escritura, a partir de actividades de escolares relacionadas con funciones de juego, que incluyen actividades, mejoramiento de conocimientos y adquisición significativa de aprendizajes.

el objetivo de este estudio es fortalecer los procesos de aprendizaje de la lectura y la escritura en niños y niñas de 5 a 8 años a través del juego. la idea de que un juego no es solo para entretener al niño, sino a través de él, es posible enseñar con mayor facilidad y los contenidos de las diversas materias, fortalecer y establecer normas de colaboración., valores como compañerismo, solidaridad, respeto, responsabilidad, amor, amistad, entre muchos otros. a través de actividades lúdicas, las prácticas pedagógicas se transforman en un ambiente escolar agradable para estudiantes y docentes. el juego para niños es su medio de expresión que les permite ser más sociables, más autónomos, más creativos, expresar sus pensamientos con mayor libertad, vencer la timidez y lograr un buen rendimiento académico.

Por otra parte dentro los proceso de recolección de datos se identifica la investigación de Ana Roció Tirado Ríos (2016) titulada “estrategias lúdicas para mejorar los dispositivos básicos del aprendizaje como la atención y la concentración en los estudiantes del grado segundo de la institución educativa san Antonio de prado, sede mallarino” teniendo en cuenta que a través de la atención, la mente puede enfocarse en un estímulo e ignorar otros de todos los estímulos que lo rodean, es necesario entrenar y orientar a los estudiantes en estas habilidades y comprender que en el espacio de juego, se potencia este espacio para que se convierta en uno. se reconoce que la concentración es una de las habilidades fundamentales en el proceso de adquisición del conocimiento, y ser capaz de centrar la atención cuando sea necesario en un punto específico de interés es de fundamental importancia en el proceso de aprendizaje. sin atención y enfoque, los procesos de aprendizaje significativos son casi imposibles

por otra parte, cómo evoluciona la dinámica del compromiso y habilidad lectora de los niños de la clase 201, según mejía, muñoz y moreno (2015). es necesario asumir “otra mirada a la escuela: un cambio necesario para el siglo xxi” a la visión crítica como acto reflexivo que orienta el cambio en el contexto de las características actuales la escuela y la educación, teniendo en cuenta las especificidades de los contextos y las realidades moderno donde la niñez y la adolescencia corresponden a circunstancias específicas tanto como comunicarse con otros y con el aprendizaje relacional, analizar las funciones del marco procesos académicos y de socialización, identificando sus carencias y destacando sus carencias amplias oportunidades educativas que ofrece el entorno educativo niños y jóvenes. el autor analiza las posibilidades de la escuela para reaccionar ante los cambios sobre la familia como institución social, considerando cómo afecta sus actividades y expectativas establecidas para la tarea educativa. relación entre este artículo y el tema la realización de este estudio apoya la importancia de la familia en la adquisición procesos formales en la fase escolar. finalmente, se propone una visión alternativa de la escuela. y en la adolescencia se reflexiona sobre la misión social de la escuela, a partir de la cual es posible incentivar cambios en el estudiantado y, por tanto, en el marco de referencia social

adoptar la mirada crítica como acto reflexivo que impulsa el cambio las características actuales de la escuela y la educación, teniendo en cuenta las características especiales de la escuela en los contextos y realidades modernas de la niñez y la juventud.

1.1.3 Local

Dentro los procesos de recolección de datos se identifica la investigación de Diana Yamile Rodríguez Mahecha (2021) "Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de los DBA en niños escolarizados de 5 a 6 años del grado transición en el Club Playful – Bogotá" "su objetivo proceso de estrategias de enseñanza, para que los niños se sientan seguros y Motivación para sus tareas académicas. no solo sacar buenas notas

para lograr resultados positivos en sus instituciones y también como una actividad divertida y entretenida, Utilizar materiales didácticos reciclados. estas actividades tienen lugar en el Club PLAYFUL y en etapas diferentes. tales como sala, comedor, terraza. este programa de intervención docente es diseñado para generar un poco de autocontrol, emoción, haga una diferencia en su aprendizaje y asegúrese de que los niños lo logren en sus tareas estudios y vida diaria.

Por otra parte, dentro los procesos de recolección de datos se identifica la investigación de Luz Ángela Herrera Linares (2016) titulada "El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil" con naciente planteamiento se pretende albergar una irrealidad más amplia del encaje como medio ambiente esencial en el entrenamiento de niños, obteniendo beneficios, como el espuela de la creatividad, la memoria, la liberalidad y contribuyendo a una mejor convivencia en su escenario social. el encaje es el primer argumento creativo del individuo paternal y el empalme del bebé con su ingenuidad exterior, por clima del encaje, el bebé va logrando el arreglo de la ingenuidad, es decir, el

bebé crece a través del encaje y se prepara para el futuro, a través del encaje el bebé expresa sus deseos, temores, fantasías y conflictos, de esta manera como la contemplación que tienen de sí mismo y de otras personas y en conceptual del espacio que lo rodea. el encaje es un acto propio del individuo paternal y se presenta en todos los niños, no obstante, su capacidad varía adecuado a las recomendaciones culturales que los distintos grupos sociales ejercen. a quebrar del encaje se creó el apuro de implementar estrategias que dinamicen el entrenamiento de los números, tablas, gráficos que tiene como integrante esencial la estadística, para el bebé la mejor faceta de discernir es a través de actividades lúdicas, donde el bebé tenga camino y asocie las actividades de su historia diaria con la estadística, es la faceta más cercana de disfrutar las estadísticas creando una novedad faceta de entrada educativa. si observamos a nuestro cerca de las decisiones más importantes de nuestra historia se toman con apoyo en la observación de la estadística. la estadística brinda herramientas necesarias para captar la trascendencia de la instrucción, memorizar su correcta conveniencia facilita el quehacer laboral y alineamiento académica, sin embargo esta quehacer deuda armonizar de la capacidad de los docentes e implementar esta materia desde la primaria, donde el bebé inicio a baquetear nuevas actividades a quebrar de la conveniencia de números, es levantado transportar al bebé a vivenciar a través de actividades lúdicas, las cuales melodía pedazo esencial de la instrucción infantil. de allí la trascendencia de gestar esa erudición estadística dese temprana edad.

Por otra parte, En la tesis “Fortalecimiento de herramientas básicas de aprendizaje para los estudiantes habilidades cognitivas versátiles a través de rutinas de pensamiento como estrategia y educación inclusiva” (Triana, 2017), incluye la práctica diaria en el aula donde plantea la necesidad de desarrollar una estrategia de participación basada en rutinas de pensamiento reforzar las herramientas básicas de aprendizaje. entre los estudiantes y crear un ambiente de reflexión en la institución educativa, brindar herramientas que permitan a los docentes trabajar de manera óptima en la educación inclusiva que incluye el trabajo reflexión, observación, análisis y comprensión en equipo; permite el empoderamiento individual aprendizaje importante si tiene herramientas útiles que fomenten mantenerlos

de alguna manera en la institución educativa para lograr la meta de calidad de vida escolar y todos los días deseable en todos los ámbitos, aunque sea parte de la educación inclusiva capacidades diversas y un aula heterogénea

1.2 Marco normativo

1.2.1 Ley 115 de 1994

Esta ley establece las normas generales para la regulación del servicio estatal de educación para cumplir una función social acorde a las necesidades e intereses de las personas, familias y la sociedad. Se fundamenta en los principios de la constitución política en cuanto a cada derecho a la educación, libertad de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y su carácter de servicio público. En el artículo 15. Se refiere a la educación preescolar que corresponde a la que se ofrece a los niños a través de sus experiencias biológicas, cognitivas, psicomotrices, socioafectivas y espirituales de desarrollo social y espiritual, pedagógico y recreativo. Refiriéndose a ello el artículo 16. Menciona algunos objetivos específicos de la educación infantil tales como: a) conocer el propio cuerpo y sus posibilidades funcionales y adquirir identidad y autonomía b) desarrollar la creatividad, los talentos y las habilidades. propia edad y capacidad de aprendizaje; c) Posicionamiento espaciotemporal y entrenamiento de la memoria d) Desarrollar la capacidad de adquirir formas de expresión, relación y comunicación y fortalecer las herramientas básicas de aprendizaje y comprensión del texto narrado a través de la literatura infantil. niños de 3 a 6 años relaciones de reciprocidad y

participación según las normas de respeto, solidaridad y convivencia y participación en actividades de afición con otros niños y adultos.

1.2.2. Decreto 2247 de 1997 Educación Preescolar

En el artículo 10. Las instituciones educativas planifican un mecanismo de evaluación de la calidad, cuyo resultado se expresa en informes descriptivos que permiten a los docentes y padres de familia evaluar el progreso de la formación integral del estudiante, condiciones que no promover el desarrollo. de procesos y medios necesarios para superarlos. Tómese como referencia el artículo 11. Promueve principios de la educación infantil como la inclusión, la participación y el juego. También en el artículo 12 de la misma. trata el currículo como un proyecto de investigación constructivo y pedagógico permanente, los procesos curriculares se desarrollan a través de la implementación de proyectos y actividades lúdico-pedagógicos que toman en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: física, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitud y valorativa; ritmos de aprendizaje;

las necesidades de los menores con talentos o capacidades limitadas o excepcionales y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

1.2.3 Lineamientos Curriculares de Primera Infancia

La definición de estos lineamientos técnicos parte del reconocimiento en los logros que deben manifestarse en la primera infancia como condiciones y situaciones que se concretan en la vida de cada niña y cada niño y los hacen integrales. desarrollo posible. Este desarrollo integral, que es el objetivo principal de la estrategia cero a siempre, es posible a través de la acción en diferentes escenarios donde transcurre la vida de niños y niñas, como el fortalecimiento de herramientas básicas de aprendizaje , establecimientos públicos, establecimientos de salud, educación establecimientos, Por lo tanto, el marco de liderazgo técnico de la estrategia tiene como objetivo proporcionar herramientas para guiar las actividades en estos diferentes entornos desde una perspectiva de gestión holística y transdisciplinaria. En ese sentido, durante su preparación consideraron la primera etapa de la discusión nacional para crear un documento base, y en la segunda etapa que ahora estamos iniciando, estos documentos se llevarán a las regiones para crear. un importante debate nacional sobre los argumentos y la importancia de los diversos temas tratados en estos lineamientos y poder incorporar las propuestas, debates, discusiones y recomendaciones generadas por estas conferencias. La educación básica se reconoce como el derecho de todos los niños menores de 5 años a participar en escenarios enriquecidos que propicien aprendizajes a partir del reconocimiento de sus historias y contextos específicos, y en esa medida, promueva sus potencialidades. De modo que los primeros

años se convierten en oportunidades para potenciar sus procesos comunicativos, cognitivos, físicos, afectivos, sociales y artísticos, que son la base de sus estructuras posteriores. Está comprometido con la educación infantil de alta calidad y ha desarrollado un instrumento de diagnóstico de competencias básicas de transición, a partir del cual es posible observar, conocer y describir la competencia de los niños que estudian en esta clase a través de importancia. los cuales deben desarrollar importantes aprendizajes, no sólo en el corto plazo, sino a lo largo de su etapa escolar. Es una herramienta que el maestro de transición debe conocer y apoyar adecuadamente a sus alumnos, porque brinda información versátil y valiosa sobre el desarrollo de las competencias básicas de cada niño permitiéndole planificar y programar. de acuerdo con las necesidades especiales del estudiante del año académico y su interacción en el contexto de su comunidad de origen.

ley 1804 de agosto de 02 del 2016

Juego

Para muchos adultos puede ser desconocido que el juego es un derecho y una parte esencial en el desarrollo y aprendizaje de niños y niñas al ser una de las actividades rectoras de la primera infancia. Pero, además, el juego es uno de los principios fundamentales para Colombia en el marco de la política de Estado para el desarrollo integral de la primera infancia “De cero a siempre» (Ley 1804 de 2016). La importancia del juego como un derecho de niños y niñas en primera infancia En el marco de la atención integral, se considera que el juego es un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos donde el niño o niña vive su desarrollo y aprendizaje, desde el hogar, hasta entornos como el educativo, de salud, los espacios públicos, comunitarios y digitales etc. Esto implica, promover y garantizar el disfrute del juego en todos los entornos donde niñas y niños viven su desarrollo y aprendizaje bajo la premisa de que«la niña y el niño viven en el juego y para el juego» y que estos entornos deben adaptarse a esta condición vital. El juego es

importante para el desarrollo de niños y niñas pues a través este se generan escenarios y situaciones que promueven la comunicación, la cooperación, la construcción de normas y límites, el desarrollo de la identidad y la autonomía, la representación de la realidad, el conocimiento de los objetos y las relaciones de causalidad. Por esta razón es importante movilizar experiencias que permitan el disfrute del juego y de esta manera potenciar el desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños. Movilizar experiencias implica organizar, disponer y resignificar ambientes para que tengan potencial lúdico, es decir pensar en escenarios de juegos, objetos, enseres, utensilios y otros elementos que pueden ser transformados, manipulados, recreados y disfrutados desde las propuestas de las niñas y los niños. En cuanto al entorno educativo, entender el juego como una parte abecedarian del desarrollo en la primera infancia favorece un cambio de paradigma de una perspectiva escolarizante al reconocer experiencias que impulsen el poder que tiene el juego en el desarrollo integral y aprendizaje de las niñas y los niños. Esto quiere decir que agentes educativos y maestros deben posibilitar que los niños se sientan acogidos y valorados como parte de una familia, comunidad y el mundo donde puedan expresar sus ideas, pensamientos, emociones y sentimientos de manera genuina; obtengan diferentes significados sobre las situaciones, ocupaciones, fenómenos naturales y los diversos usos de las cosas que les rodean. Además, estas prácticas contribuyen al fortalecimiento de las capacidades del talento humano y de los adultos, de las familias de las niñas y niños en torno al juego y su correlación con los procesos de desarrollo y aprendizaje. Por esta razón hay que darle un lugar privilegiado al juego como una actividad seria y propia de las niñas y los niños

1.2 Marco teórico

1.3

1.3.1 dispositivos básicos de aprendizaje

Para un aprendizaje significativo es importante disponer de recursos que estimulen el aparato básico de aprendizaje (DBA), especialmente la atención, la percepción, la memoria, la atención y la motivación. En este sentido, DBA se define como características innatas que son importantes en el aprendizaje y que contribuyen a la habilidad de traer dos o más piezas de información al mismo tiempo, las cuales están relacionadas con la habilidad de la integridad de las operaciones cognitivas y de pensamiento. (Triana, 2017).

Por lo tanto, la clave para adoptar estos dispositivos es la calidad y la importancia de la información que llega a través de tus sentidos, lo que te permite desarrollar la capacidad de organizar, seleccionar e interpretar de manera significativa y lógica tu experiencia previa. A continuación, cada proceso que constituye los DBA y su impacto en el aprendizaje significativo se explica de manera específica. Es importante resaltar y definir los Dispositivos Básicos de Aprendizaje (DBA) porque son necesarios para generar aprendizaje en todas las edades; pero adquieren importancia en la primera infancia, cuando los niños y niñas están en proceso de maduración y desarrollo y logran gran parte de los aprendizajes más importantes de la vida. afirma que los DBA “son las condiciones del organismo necesarias para llevar a cabo cualquier tipo de aprendizaje, incluida la formación” los recuerdos, la atención, la motivación, el hábito y la percepción sensorial son fenómenos innatos comunes a humanos y animales, necesarios para todos los procesos de aprendizaje, y cada uno respaldado por la fisiología y el nivel estructural del sistema nervioso. los dispositivos básicos son: memoria, atención, concentración.

1.3.2 Atención

La atención se define como la capacidad cognitiva de un individuo para seleccionar estímulos y concentrarse en la información relevante, lo que permite una respuesta adaptativa. La atención, que da por hecho lo anterior, considera el origen y la naturaleza del estímulo, la tendencia pasiva o activa al evento, las manifestaciones motoras y fisiológicas manifiestas u ocultas, el interés del sujeto y la calidad de la actividad. estimulación sensorial (visual, cinestésica o auditiva). (Matute y otros., 2009) La atención se puede encontrar en dos conceptos: enfoque y enfoque, lo que significa reducir varias fuentes de atención a favor de uno o algunos tratamientos particularmente efectivos. Al trabajar en el aula, el primer desafío del docente es focalizar y dirigir la atención de los estudiantes hacia la tarea o actividad propuesta, considerándola como el primer paso o acceso a la información procesada cognitivamente Si esto no se hace, se logra, es casi imposible obtener información importante de la información.

1.3.3 Memoria

La memoria es una función de nivel superior que permite recuperar o eliminar datos. Se considera un almacén donde se acumulan los recuerdos; Sin embargo, esto requiere un proceso activo y complejo que carece de factores cognitivos, neurofisiológicos, emocionales e incluso culturales (Escobar, Moreno, & Reinoso, 2017). por otro lado, señalan que la memoria es explicada por el modelo de procesamiento de información en términos de tres funciones principales: registro sensorial, memoria a corto plazo y memoria a largo plazo. El proceso de la memoria comienza con el registro sensorial, que recoge la

información infinita que los sentidos reciben del entorno externo. Los registros sensoriales son como salas de espera donde la información entra y espera breves segundos para su posterior procesamiento; Por lo tanto, la información importante a la que se presta atención permite que se transfiera a la memoria a corto plazo. La memoria a corto plazo, por otro lado, puede almacenar elementos individuales tanto en tiempo como en contenido; en él se codifica y organiza la información, lo que permite utilizarla durante un breve período de tiempo (minutos o días como máximo). La actividad almacenada en la memoria a corto plazo debe revisarse y procesarse para continuar hacia la memoria a largo plazo; de lo contrario, los datos son rechazados.

La memoria a largo plazo almacena información durante períodos de tiempo más prolongados, desde días hasta décadas. La información que está lista para recuperarse en cualquier momento y que es necesaria para realizar funciones cognitivas complejas, como el aprendizaje, se almacena en la memoria a largo plazo. Según Escobar, Moreno y Reinosa (2017), en los procesos cognitivos se pueden distinguir los siguientes tipos de memoria: declarativa o explícita, que almacena información sobre conceptos, fechas, hechos y nombres; episódico, que reúne hechos del pasado, como recuerdos de la infancia; la semántica, que asocia un objeto con su nombre, que es fundamental para la formación de esquemas cognitivos, y la prospectiva, que proporciona la capacidad de almacenar y planificar todo lo que se hará en el futuro. Importantes tendencias de aprendizaje discuten sobre la participación de la memoria en los procesos de aprendizaje, pero se debe afirmar

que la memoria es un proceso necesario para asociar información, lo que promueve la memoria activa, y no procesos repetitivos sin sentido.

1.3.4 Concentración

Goleman (2018) menciona la importancia de mejorar la atención desde los primeros años. Para ello, es importante desarrollar la capacidad de ignorar las distracciones. Se vuelve muy difícil tanto para niños como para adultos porque tenemos muchas interrupciones debido a la tecnología. Hay miles de estímulos que provocan la degradación, y son especialmente atractivos para los niños. Pero debemos recordar que la atención es la base del aprendizaje. Con un buen control de la atención, los niños pueden dirigir voluntariamente su atención a un estímulo, incluso cuando hay otros a su alrededor que son más atractivos. Ignoran a estos otros y centran toda su atención en lo que se necesita: eso es a lo que ponemos atención. Sostenerlo por un momento se llama concentración.

Nuestras mentes están diseñadas para distraerse con problemas de desarrollo. Pero podemos devolverlo al ámbito de la atención al fortalecer nuestro enfoque cada vez que lo hacemos. Según Goleman, la concentración es como un músculo, por lo tanto, debe fortalecerse desde la infancia.

1.3.5 Aprendizaje significativo

Gagné (1985) define el aprendizaje como un cambio observable en las habilidades humanas, que es de naturaleza relativamente permanente, que no resulta solo de un proceso

evolutivo, sino que está influenciado por las demandas del entorno, indicando que cualquier diferencia o adquisición observada, de un individuo que no es el suyo, el resultado del proceso de maduración se debe al aprendizaje, cambia actuando frente a la situación encontrada sin mediar la adaptación y desarrollo del organismo. Sin embargo, las definiciones anteriores describen el proceso de aprendizaje en términos generales, pero no enfatizan los elementos y factores que pueden promover la adquisición de nuevos conocimientos en los entornos escolares, lo que se manifiesta a través del concepto de aprendizaje significativo. Las teorías aplicadas en el estudio refuerzan el concepto de aprendizaje basado en el rol activo del estudiante en la construcción del conocimiento y la necesidad de que el aula ofrezca métodos y estrategias que fortalezcan estas habilidades. Como lo señala Rodríguez (2011), revelando que estudiantes aprenden solo cuando le encuentran sentido a la información.

Una suposición de aprendizaje sensata es que el contenido se basa en la experiencia del estudiante y los conceptos previos, y los nuevos conceptos están vinculados a conceptos ya conocidos utilizando jerarquías de conceptos. Es fundamental que existan recursos didácticos que faciliten la superación de estas jerarquías.

Desde la perspectiva de Ausubel (1976), el aprendizaje significativo es un proceso mediante el cual se vincula un nuevo conocimiento o información a una estructura cognitiva que se aprende de forma no arbitraria y material o no verbal. En este sentido, la enseñanza se refiere a una entidad organizada de material importante, la estructuración y organización de la información en estructuras es particularmente importante para facilitar

la reorganización que ocurre cuando la materia interactúa con nueva información. Ausubel expresa la progresión de tipos de aprendizaje que promueven formas significativas:

Representaciones del aprendizaje: se basa en el aprendizaje de pequeños conceptos, especialmente cuando el niño adquiere vocabulario. Primero, aprende palabras que representan objetos reales significativos para él. Sin embargo, todavía no los reconoce como categorías.

Conceptos de aprendizaje: Basado en experiencias específicas, el niño entiende esas palabras y las generaliza para usarlas en otros contextos y situaciones. Esto también puede suceder cuando los estudiantes ingresan a contextos de aprendizaje en la edad escolar adquiriendo o descubriendo y comprendiendo conceptos abstractos.

Oraciones del estudiante: Si el estudiante conoce el significado de los conceptos, puede formar oraciones que contengan dos o más conceptos en las que se afirme o se niegue algo. Así, un nuevo concepto se asimila integrándolo en la estructura cognitiva con los conocimientos previos.

Con diferenciación progresiva: cuando un nuevo concepto se subordina a conceptos más amplios que el alumno ya conocía.

Mediación por integración: cuando un nuevo concepto se involucra más que conceptos que el alumno ya conocía. Por ejemplo, un estudiante sabe sobre perros, gatos, ballenas y conejos, y conociendo el término "mamífero" puede confirmar: "Los perros, gatos, ballenas y conejos son mamíferos".

Por combinación: cuando un nuevo concepto tiene la misma jerarquía que los conocidos, lo que implica un proceso de adaptación en su estructura cognitiva. En esta progresión de conocimientos, además de la calidad de los estímulos que le da el docente a través de herramientas y estrategias, el alumno trata conscientemente de

conectar los nuevos conocimientos con sus conocimientos previos. Pero es importante recalcar que este proceso también requiere de la participación afectiva del estudiante, que lo hace querer aprender lo que se le presenta, porque lo considera valioso, durante el cual el estudiante aporta estructuras cognitivas, funcionales al aprendiendo y afectivo (Rodríguez, 2011). De acuerdo con lo anterior, para lograr un aprendizaje significativo, el ambiente de aprendizaje debe ofrecer diversas perspectivas y experiencias que permitan una interpretación diversa de la realidad del conocimiento, considerando que cada individuo es un caso y una situación de aprendizaje especial. su experiencia se convierte en experiencia de la que se puede extraer conocimiento. Por otro lado, tal como se desarrolló en la sección anterior, los antecedentes de investigación muestran una estrecha relación entre el desarrollo de DBA y el aprendizaje significativo en el aula.

1.3.6 Juego como herramienta didáctica

El juego se define como un eje central en el logro de los aprendizajes, pues no sólo posibilita el desarrollo de los procesos cognitivos, sino que también incentiva al niño a explorar el medio que lo rodea y expresar sus sentimientos. La importancia cognitiva del juego, a partir de las investigaciones de Piaget, se reconoció la importancia de la relación social que se da en el juego, que requiere la compañía de pares y adultos significativos. En este orden de ideas, el juego se convierte en el principal medio de desarrollo y autorrealización, porque representa una oportunidad óptima para encontrar un equilibrio entre la información que se encuentra en el entorno y los procesos internos de aprendizaje (Morris y Maisto, 2005). La importancia didáctica del juego es que posibilita el desarrollo

global, cognitivo, social, motor y afectivo (Garofano, Conde, & Conde, 2002). Especialmente en el ámbito del aula, se considera que las posibilidades del juego como estrategia de enseñanza-aprendizaje se centran en que promueve el aprendizaje, pues la actividad del juego es espontánea, libre y creativa; promueve un medio de comunicación y socialización, estimula los sentidos, enriquece la creatividad y la imaginación Benítez (2009). En este sentido, el juego mostró buenos resultados en el aprendizaje en situaciones simuladas y en el desarrollo de herramientas básicas de aprendizaje, como la motivación interna, la atención, la memoria y, en general, el aprendizaje experiencial. (Mangado, 2017). En el contexto del aula, actualmente el juego proviene del concepto de juego, definido por gallego, Molina y Llorens (2011) como el uso de estrategias didácticas para lograr un objetivo propuesto a través de actividades lúdicas. objetivos, animando así a los participantes a participar, tomar decisiones, sentir que están progresando, asumir nuevos retos además de aprender los contenidos proporcionados. De esta manera de pensar, la aplicabilidad del juego en el campo de la educación sugiere que los estudiantes desarrollar correlaciones entre sí para adoptar conductas tales como el trabajo en equipo y la cooperación en el aula para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

1.3.7. Juego infantil

El juego infantil es una actividad que ocurre espontáneamente; Se puede utilizar como estrategia de enseñanza y aprendizaje porque ayuda a practicar hábitos mentales, físicos, sociales y morales. Según Ruiz Gutiérrez (2017), destacan que todas las actividades realizadas en los primeros meses de la vida humana son juegos. Que se ratifica en entre

otros, quien le da tal importancia que afirma que forma parte de la genética humana: El juego es, por tanto, una de las características definitorias más importantes del hombre. El común denominador de la especie humana es parte de su genética. Se manifiesta como actividades hedónicas que proporcionan a la persona un placer no deseado; dicha actividad.

Aunque codificada, es completamente libre y espontánea, potenciador de la creatividad, es el mayor estabilizador psíquico del hombre y también el mejor recurso educativo, Por lo tanto, parafraseando el párrafo siguiente, se destaca que el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo integral del individuo, especialmente en los primeros años de vida, pues los niños también necesitan estimulación de su cerebro para desarrollarse adecuadamente. en sus habilidades cognitivas, lingüísticas, emocionales y sociales; y también les permite descubrirse a sí mismos ya su entorno; por tanto, debe considerarse una canción central para el aprendizaje (Ruiz Gutiérrez, 2017, p. 19). Cabe señalar que en los primeros meses de vida predomina un tipo de juego: la exploración del cuerpo y de los objetos que lo rodean, a través del cual los bebés desarrollan la motricidad, porque controlan y coordinan sus movimientos, porque es; también una gran ayuda para superar obstáculos como encontrar su cuerpo en el desarrollo evolutivo, que puedan hacer cosas que antes no podían hacer; lo mismo con el espacio, porque tienen acceso a lugares que antes no podían. Esto se ve reforzado por el enfoque que se encuentra en: El juego en la primera infancia, que establece que los niños exploran su cuerpo a través de sus constantes movimientos y toman conciencia de sí mismos y de su entorno. Entonces no hay diferencia entre jugar y aprender, porque hoy en día el niño está abierto a superar diversos desafíos y

así adquirir nuevos conocimientos, y no tiende a aceptar todo lo que el juego le ofrece, porque Los niños juegan por; motivación intrínseca. Hacen las cosas por sí mismas y disfrutan haciéndolas. La actividad de un niño pequeño es el juego. Todos los niños y niñas, un total de veces y en todos los lugares, juegan cuando están sanos y cuando sus necesidades básicas están satisfechas Es importante mencionar que a través del juego el niño desarrolla habilidades sociales y crea conocimiento. La Guía del plan de estudios preescolar (1997) establece que: El juego es una actividad de desarrollo importante a esta edad. A través de estas actividades, el niño aprende, adquiere conocimientos sobre sí mismo y su mundo físico y social, y crea sus propias relaciones entre las personas y el progreso cultural de la humanidad Es por ello que la educación infantil juega un papel fundamental, ya que permite que los niños y niñas se comuniquen con su entorno y expresen sus sentimientos en idiomas. Estos factores son fundamentales para el desarrollo intelectual de bebés. En resumen: Las habilidades sociales, cognitivas y emocionales pueden desarrollarse a través del juego de tal manera que orienten la adquisición de conocimientos, donde no sólo hay disfrute, placer y creatividad, sino también una construcción continua. para el desarrollo integral en la primera infancia.

1.3.8. Tipos de juegos

1.3.8.1. Juegos Tradicionales

En la primera infancia, los juegos tradicionales suelen utilizarse como estrategia para entretener a los niños y niñas en clase o simplemente para tener un descanso activo;

Algunos de esos juegos son: el escondite, la gallina ciega, el juego de mesa, el ratón y el gato, los juegos de mesa, y otros, que son sólo un refugio para aquellos profesores que no creen nada importante. Respecto a estos juegos tradicionales, Sánchez (2001) señala que: Son esencialmente actividades lúdicas que surgen de la experiencia tradicional y están vinculadas a situaciones sociales, económicas, culturales, históricas y geográficas; son parte de una realidad concreta y específica que corresponde a un momento histórico específico; aquí hay que decir que toda cultura tiene un sistema de juego constituido por juegos, juguetes y tradiciones de juego que surgen de la realidad de esa cultura La importancia de este tipo de juegos es transmitir reglas para que los niños y niñas aprendan a seguir instrucciones simples o complejas; Este tipo de juego está saturado de cultura y ha sido creado de generación en generación para fortalecer destrezas, habilidades, valores y actitudes.

1.3.8.2 Juego de roles

los juegos de rol ayudan a niños y niñas a construir su papel en un grupo de amigos y la sociedad durante su infancia, imitando situaciones reales en la vida diaria de personas, y ayuda a desarrollar sus habilidades, pensamiento, voluntad., personalidad, independencia, lenguaje e imaginación. Cuando trabajan conscientemente, es decir, plenamente conscientes de sus puntos fuertes, otorgan poderes al DBA

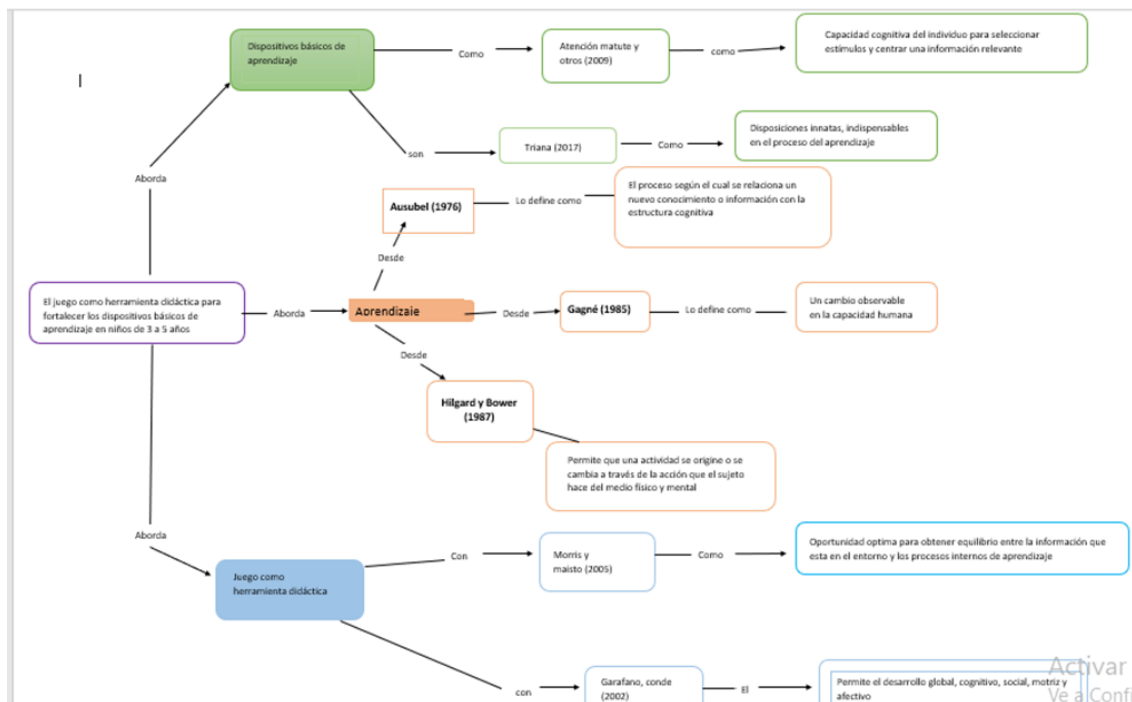
1.3.8.3 Juego cooperativo

Según Pérez Oliveras, (1998), dice: Son propuestas que pretenden reducir las manifestaciones de agresividad en los juegos fomentando la conciencia, la cooperación, la comunicación y la solidaridad. Facilitan el encuentro con las personas y el acercamiento a la naturaleza. Buscan la participación de todos y dominan las metas comunes sobre las individuales. La gente juega con otros, no contra otros; juegan para superar retos u obstáculos y no para superar otros. En este tipo de juegos, los niños y niñas no compiten, sino que buscan un objetivo común, que se puede lograr con la ayuda de todos los participantes (trabajo en equipo). Estos juegos fomentan la coordinación, la empatía, la confianza y la comunicación. Con el juego cooperativo el niño desarrolla y fortalece su memoria, imaginación y creatividad; por ejemplo, inventando juegos.

1.3.8.4. Juego simbólico

Este tipo de juego consiste en una combinación de hechos reales y ficticios. Se trata simplemente de un juego donde los niños y niñas transforman objetos de su entorno cotidiano o escolar en algo real, como un caballo con una escoba, donde el niño se imagina que es el jinete. El juego simbólico ayuda a los niños a desarrollar su imaginación y promueve el desarrollo emocional porque una de las funciones principales de este juego es actuar como un "catalizador" de las emociones del niño. A través del juego los niños y niñas muchas veces expresan sus necesidades, sentimientos, emociones, las mismas que no pueden expresar con palabras, y a través de este tipo de juegos pueden mostrar su realidad, su decepción, plasmar algo imaginativo en su realidad. Esta idea se completa con una parte

de Piaget, citada por García Fernández (2005), quien dice: En el juego simbólico, la realidad se interioriza en la forma de pensar del niño, creando así personajes, lugares y ambientes ficticios. , generalmente asociado con la imaginación, cuentos, películas, televisión, etc. Entonces juegan pistolas e indios, médicos que representan a la familia, etc. En este tipo de juegos podemos adivinar cómo el niño digiere el mundo de los adultos y cómo muchas veces lo cambia en determinadas circunstancias que no le parecen nada bien. para él El juego simbólico desarrolla la inteligencia al permitir la relajación con las experiencias vividas y dotar al sujeto de una personalidad y un lenguaje propio (su propio mundo), liberándolo para actuar.



Fuente: Elaboración propia



IBERO

Planeta Formación y Universidades

Capítulo 3

Marco Metodológico

Este proyecto de investigación se centra en la investigación cualitativa, porque los autores Blasco y Pérez (2007) señalan que la investigación cualitativa examina la realidad en su contexto natural y cómo se produce mediante la recopilación e interpretación de fenómenos según personas que a la vez generan ideas. y suposiciones que ayudan a comprender cómo la audiencia objetivo ve el problema y ayudan a definir o identificar alternativas relacionadas con el problema. de esta manera, el objetivo es describir y analizar la cultura y el comportamiento de las personas y sus grupos desde la perspectiva del investigador, este enfoque puede utilizarse para recopilar información.

2.1 Tipo de estudio

investigación acción participativa molinero (2017) dice que la investigación acción participativa (par) desde una perspectiva teórica y un ejemplo práctico. por ello, la primera parte del texto ofrece un panorama de los diversos métodos de investigación activa, desde su desarrollo histórico hasta las tipologías de las que se origina; también se presentan sus principales características y contextos, destacando su doble propósito, carácter colaborativo y método cíclico, derivando sus principales limitaciones, como el abuso, el simbolismo o la “nueva tiranía” que puede exhibir. la segunda parte trata de un caso práctico de IAP con las comunidades indígenas de la selva lacandona (México). a través de una descripción metodológica de la planificación, investigación, análisis y redacción de la tesis del autor, se examina la experiencia general del proyecto IAP y se responde a diversos desafíos. también discutimos los valores éticos que deben ser la base de la investigación conjunta y la necesidad de considerar el papel del investigador extranjero en los procesos de IAP. el resultado de esta reflexión muestra que es necesario trabajar con las comunidades locales para promover el turismo y descolonizar el conocimiento en un contexto indígena.

2.2 Población

Este proyecto está enfocado a la primera infancia que son los niños de tres a cinco años en el colegio san Rafael en el grado transición 4 con 25 niños, Los niños y niñas de 3 a 5 años aprenden muchas habilidades nuevas. Juegan, corren, trepan y empiezan a aprender números y letras. Pero puede ser difícil para ellos ver las cosas desde la perspectiva de otra persona. Según UNICEF (2015) la educación de la primera infancia fue incluida en los Objetivos de Desarrollo Sostenible, lo que confirmó su creciente importancia en la agenda internacional de desarrollo. Estos avances se basaron en iniciativas anteriores para incluir el desarrollo de la primera infancia en la Convención sobre los Derechos del Niño, que afirma que todo niño tiene derecho a desarrollarse en la mayor medida posible y reconoce "el derecho de todo niño a un cierto nivel, vive adecuadamente de acuerdo con su desarrollo físico, mental, espiritual, moral y social.

2.3 Técnicas e instrumentos para la recolección de la información

Con base en el abordaje a través de la observación participante (estudiantes) y el tipo de investigación, los medios de recolección de datos son:

- **Diarios de campo:** Los registros de eventos se evidencian mediante notas de campo. el uso le permite al investigador observar y capturar lo que considera importante y lo que la memoria puede olvidar, pueden registrar información, el tiempo del evento, una breve descripción de la caracterización y la interpretación del observador de los eventos registrados, por lo que es posible obtener resultados más claros a partir de la evidencia
- **Grupo focal:** los grupos focales son una estrategia metodológica viable aplicada porque valora la experiencia de cada participante, permitiendo la interacción grupal y el intercambio de experiencias. El análisis de contenido se considera una técnica capaz de revelar el sentido de estas conversaciones, con el rigor metodológico que requiere la investigación cualitativa. Es un enfoque colectivista más que individualista de la investigación que se centra en la diversidad y la diversidad de las actitudes, experiencias y

creencias de los participantes, y se lleva a cabo durante un período de tiempo relativamente corto

- Cartilla pedagógica: Son folletos informativos con un contenido mínimo, describiendo el tema de forma clara, concisa y gráfica. También deben diseñarse teniendo debidamente en cuenta al destinatario. A partir de implementación de una cartilla que ira por la casa de todos los alumnos para generarles una integración a los padres de familia y que puedan incluir estos juegos de dispositivos básicos de aprendizaje

2.4 Técnicas e instrumentos para el análisis de la información.

Las técnicas para generar el análisis de datos son:

Observación participativa grabación de video, Surge como resultado de resolver las necesidades de los estudiantes para lograr un aprendizaje pleno y efectivo de los contenidos necesarios para los estudiantes, a partir de las metas planteadas.

Instrumento: matriz de sistematización de datos a partir de la recolección de datos de herramientas didácticas y diarios de campo implementados al inicio y al final de cada clase

Instrumento 1: diario de campo Esta herramienta de recolección de datos facilita la agrupación de la información que necesita cada estudiante, permite desarrollar niveles descriptivos del proceso de investigación llevado a cabo en este proyecto, al mismo tiempo que analiza los problemas observados en cada clase. sesión nos permite implementar diversas estrategias pedagógicas que ayudan a los estudiantes a aprender más sobre la participación cultural y sus conexiones con las artes plásticas y visuales desde una edad temprana.

Instrumento 2: grupo focal: Como ventaja de esta técnica se destaca la posibilidad de incrementar el acceso a la información sobre el fenómeno, ya que los participantes ofrecen diferentes perspectivas que conducen a la percepción latente. De esta forma, fuera de este espacio, es difícil captar la totalidad de interacciones, creencias, sentimientos y perspectivas personales generadas a partir de los datos proporcionados por el grupo. El uso de este método es beneficioso para el investigador porque permite una actitud crítica y dialéctica, facilita el inicio de una discusión abierta sobre un tema determinado y, en

ocasiones, facilita la construcción y deconstrucción de conceptos. Al justificar el uso de grupos focales como opción metodológica, resalte las interacciones de los participantes que generan impulsos para respuestas importantes o nuevas ideas mientras estimulan puntos de vista opuestos. Además, su proximidad al tema ayuda a obtener las respuestas de las que todos hablan. Cabe señalar que existen varios métodos para analizar los datos obtenidos de las discusiones grupales, incluido el análisis de contenido, donde la unidad de análisis es el grupo mismo. Cuando se expresa una opinión, aunque no todos estén de acuerdo con ella, se denomina subgrupo a efectos de análisis e interpretación de los resultados, ya que estas actitudes se activan durante la interacción, a pesar de las diferentes actitudes relacionadas con el tema específico.

Instrumento 3 cartilla pedagógica: .es una publicación corta sobre un tema específico destinado a enseñar sobre el tema de interés. Puede utilizar imágenes, texto, gráficos, tablas, etc. ya Permítales llegar a su familia y amigos con este folleto. Parte del suelo:

- Portada: escriba un título creativo para su publicación. puedes agregar una imagen.
- Desarrollo: Insertarás la primera página de la presentación y En las próximas páginas colocará productos para cada zona, uno o parte depende de cómo lo structures y organices. Finalmente, Su página de inicio puede contener conclusiones sobre el tema Empezar.
- Reverso: el producto se libera con Primer, Escribe algunos pensamientos o conclusiones que quieras que tu audiencia considere

2.5 Consideraciones Éticas

Considerando los artículos 15 y 16 de la Resolución 8430 emitida por el Ministerio de Salud de Colombia en 1993, se considera necesario generar un consentimiento informado dirigido a los docentes participantes en el estudio y a los padres o tutores que actúen como representantes. sobre los estudiantes con los que se planea trabajar, procedimientos de publicidad, nivel de riesgo (Dada la naturaleza de la investigación, los beneficios están mínimamente definidos y la protección de datos está garantizada para los participantes.)

Los autores de este artículo de proyecto de investigación son responsables del uso ético, confidencialidad y uso adecuado de los datos

Capítulo 4

Análisis de Resultados

3.1 Análisis de resultados de la ficha de observación

A partir de lo mencionado por los docentes y los comportamientos de los niños, respondiendo al objetivo específico número uno, se puede conceptualizar que la mayoría de las docentes considera que el juego es una herramienta fundamental para los dispositivos básicos de aprendizaje desarrollan las habilidades con el entorno, favoreciendo a la participación de todos los estudiantes, ya que estos permiten relacionarse e intercambiar conocimientos.

de tal manera que cada uno aporte en el proceso de alcanzar los objetivos desde cada uno de los roles que tienen dentro los dispositivos básicos de aprendizaje. De modo que los docentes implementan en el aula actividades de atención memoria y concentración en los juegos, y como resultado, los y las estudiantes manifiestan al interactuar con sus pares tener buenas relaciones, enmarcadas en la buena comunicación, agrado, empatía, liderazgo, cordialidad, apoyo para la resolución de conflictos, expresando sus ideas sin discriminación y apoyo mutuo en las actividades

la educación la inclusión debe ser abordada teniendo en cuenta que cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje diferente y es necesario buscar estrategias didácticas, las cuales fortalezcan los conocimientos adquiridos de cada uno.

En definitiva, el juego en los dispositivos básicos de aprendizaje desde la mirada

docente, promueve la importancia de la atención concentración y memoria, permitiendo a los niños y las niñas aprender significativamente, reconociendo sus presaberes y a partir de estos mejorar sus propias habilidades, fortaleciendo las relaciones y sus valores al trabajar. por lo cual, el juego como herramienta didáctica fortalece los dispositivos básicos de aprendizaje, a través de este se crean vínculos afectivos de confianza, aceptación y es una gran estrategia para enseñar diferentes temas.

3.2 Análisis de resultados del (grupo focal objetivo 2)

Como se ha podido observar en la implementación de el grupo focal para verificar el segundo objetivo, Se evidencio mayor interés de los niños por participar activamente en las actividades realizadas por la docente en formación para fortalecer su memoria concentración y atención en el aula mediante el juego.

Los niños y niñas que manifestaron actitudes positivas al interactuar con sus compañeros deben señalarse que los dispositivos básicos de aprendizaje planteados como: “la telaraña”, “los medios de transporte”, “búscame y coloréame” sirvieron para que los niños se relacionaran entre ellos de forma dinámica.

Mediante estos tres juegos se puede evidenciar el cambio de comportamientos que se evidenciaron antes durante y después de realizar el juego propuesto.

Actividades de memoria, atención y concentración para que cada niño a través del juego pudiera tener un aprendizaje significativo Los y las estudiantes lo expresaron “este juego ayudo a unirnos más con mis amigos y nos pudimos concentrar mas no peleamos tanto”

Es importante llevar estos juegos al aula ya que los niños se expresan fácilmente y se desenvuelven mediante el juego y para que tengan un aprendizaje significativo desarrollando las habilidades que tienen como la memoria concentración y atención.

3.3 Análisis de resultados del (grupo focal objetivo 3)

Como se ha podido observar en la implementación del grupo focal para verificar el tercer objetivo Se evidencio mayor interés de los niños por participar activamente en las actividades realizadas por la docente en formación para realizar una muestra pedagógica donde se evidencie el fortalecimiento de las habilidades de los niños.

Los niños y niñas que manifestaron actitudes positivas al interactuar con sus compañeros deben señalarse que los dispositivos básicos de aprendizaje planteados como: “el cuento de las vocales enojadas”, “la lotería de las vocales”, sirvieron para que tengan un fortalecimiento en sus habilidades y mediante estos tres juegos se evidencio muchos comportamientos buenos durante estos tres juegos llevar estos juegos al aula ya que los niños se expresan fácilmente y se desenvuelven mediante el juego y para que tengan un aprendizaje significativo también las habilidades que tienen como la memoria concentración y atención. Es importante tener en cuenta que los niños tienen un método de enseñanza muy tradicional y por esto para el fortalecimiento de sus habilidades se pueden transmitir por medio del juego durante estos juegos se pudo ver que los niños son muy atentos y dispuestos a cualquier actividad que propone la docente en formación.

Capítulo 5

Discusión y Conclusiones

Esta investigación permitió identificar que el juego en los dispositivos básicos de aprendizaje tiene un papel fundamental en el desarrollo de cada niño , es bueno estudiar hasta qué punto los docentes han trabajado los dispositivos básicos de aprendizaje mediante el juego para fomentar el respeto y mayor conomiento de forma lúdica , En conclusión,

esta investigación pretende extender la razón de ser la corporación universitaria iberoamericana, promoviendo el desarrollo de los dispositivos básicos en colegios distritales que siguen con la escuela tradicional de esta manera, desde una perspectiva personal como docente en formación se aspira llevar a las aulas de clase esta transformación provocando un cambio, todo esto

aplicándolo desde la oportunidad de investigación de este proyecto y como atreves de la ejecución de estrategias adecuadas como lo es el juego como herramienta en los dispositivos básicos de aprendizaje para motivar y enseñar a los niños y niñas mediante el juego, el papel del educador influye en la preparación de estos ambientes para un mejor aprendizaje Los niños responden favorablemente al juego como método de enseñanza, expresándose fácilmente y desenvolviéndose de manera significativa en habilidades como la memoria, concentración y atención, también los juegos permiten una expresión más fácil por parte de los niños y su participación. Dando cuenta los objetivos uno, dos, y tres podemos evidenciar un cambio en su proceso llevando acabo estos juegos en el aula les ayudo entender más rápido los temas vistos a través del juego más ser más compañeritas y aprender de forma lúdica

Lista de referencias

Ausubel, D.P. (1976). Psicología Educacional. Una perspectiva cognitiva. México: rojo. Trino:

consolidada para el título de maestro Universidad de Cantabria].

Constitución política de Colombia{const}Art, 67,31 de agosto de 2022 (Colombia) de: <http://rodin.uca.es/xmlui/bitstream/handle/1098/777/3181115.pdf?sequence=1>.

Desarrollo específico del niño en la labor educativa [Tesis escuelas actuales. Revista Electrónica de Investigación e Innovación Educativa y Socioeducativa. Vuelo 3,

Garofano, V., Conde, C. y Conde, C. (2002) El juego como herramienta habilidades cognitivas diversas por medio de rutinas de pensamiento como estrategia para una educación inclusiva. Tesis de Maestría en Pedagogía. Universidad de La Sabana.

Herrera (2016)” El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil” (Trabajo Presentado Para Obtener el Título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica, universidad los libertadores)

Herrera, B. M. (2017). Aplicación de los Juegos Educativos como metodología de aprendizaje [Aplicación de los Juegos Educativos como metodología de aprendizaje]. Pensamiento matemático, 75-92. Obtenido de <https://n9.cl/fbtlk>

Higueras (2019)” el juego como recurso didáctico en la formación inicial docente” (tesis doctoral, universidad de Granda)

http://www.in.uib.cat/pags/volumenes/vol3_num1/rodriguez/index.html

<https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrez>

<https://www.efdeportes.com/efd9/jue9.htm>

Ley 115 de 1994. ley general de educación y desarrollos reglamentarios, Bogotá, D.C.: el congreso de la república de Colombia

Magíster en Educación, universidad autónoma de Bucaramanga }

Marta.pdf?sequence=1

Máster Universitario en Educación Infantil.

Mejía, B., Muñoz, C., & Moreno, N. (2015) Otra mirada a la escuela: el cambio necesario

Molinero. (2017) Características y retos de la investigación acción participativa (IAP)

<https://rua.ua.es/dspace/handle/10045/71309>

Moreno, E (2020) el juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero

Morris, G. & Maisto, A. (2005) Psicología. México: Prentice-Hall

nº 1. Páginas 29-50. Recuperado de:

para el siglo XXI. Revista Colombiana de Ciencias Sociales

para la adquisición del aprendizaje. Disertación. Facultad de educación. Universidad de Granada, recuperado

Pérez Oliveras, E. (1998). Esfuerzo, juegos cooperativos: Match games.

Pérez. N, (2016) Centrándose en la diversidad en la educación de la primera infancia: investigación, intervención y

Próximo examen de un caso que causó dificultades de aprendizaje, tesis

Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/29988>

Rodríguez (2011) Interesante teoría del aprendizaje: Una versión aplicable

Rodríguez (2021) ” Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de los DBA en niños escolarizados de 5 a 6 años del grado transición en el Club Playful – Bogotá “{trabajo de grado para optar el título de Licenciatura en Pedagogía Infantil, universidad nacional abierta y a distancia }

Ruíz Gutiérrez, M. (2017). El juego: una herramienta importante para el
Sánchez (2008) ”las estrategias de aprendizaje a través del componente lúdico” (memoria de máster. Universidad de 38lcalá)

Sánchez. (2001). Un conveniente centro de documentos virtual para entretenimiento, ocio y tiempo libre. Recuperado de <http://www.redcreacion.org/simposio2vg/Nsanchez.htm>

Tirado (2016) ” estrategias lúdicas para mejorar los dispositivos básicos del aprendizaje como la atención y la concentración en los estudiantes del grado segundo de la institución educativa san Antonio de prado, sede mallarino” {trabajo de grado para optar título de Especialista en Pedagogía de la Lúdica }

Triana, D. (2017) Fortalecimiento de los dispositivos básicos de aprendizaje en estudiantes con.

Unesco.(2018).Aprendizaje a través del juego
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Unicef.(2015) Desarrollo de la primera infancia <https://www.unicef.org/es/desarrollo-de-la-primer-infancia>



Anexos

Anexo 1

Anexos del primer objetivo (ficha de observación)

Docente: https://docs.google.com/forms/d/1LK3uMLdZZWC-xsUC-ZMOeafmEMt_yS3T6NAG0C44o7U/edit#responses

Estudiantes:

<https://docs.google.com/forms/d/1UBreywNUfrQGXPch488lUelQIDXQLExie0gqZhF7Xlg/edit#response=ACYDBNi8Hif5EJapeILx4qPlaoNk7b3j4J1aq->





[5YzqJPDSs0EE1TN44OBvii_toFoVPIFg](#)

PREGUNTAS	RESPUESTAS	ANALISIS E INTERPRETACION
1 Considera usted que los niños aprenden jugando.	D1: Siempre D2: Siempre D3: Siempre D4: Siempre	Los docentes en su mayoría desde su quehacer pedagógico consideran que el niño aprende jugando.
2 Con qué frecuencia aplica herramientas lúdicas en el aula de clases.	D1: Siempre D2: Siempre D3: Casi siempre D4: Casi siempre	En lo que se identifica los docentes en su mayoría aplican herramientas lúdicas en sus aulas de clases.
3 Considera usted que el juego incide en el aprendizaje.	D1: Siempre D2: Siempre D3: Siempre D4: Siempre	Los docentes en su mayoría desde perspectiva consideran que el juego en su mayor parte incide el aprendizaje.
4 Considera que los dispositivos básicos se adaptan mejor como estrategia de aprendizaje en la educación infantil.	D1: A veces D2: Casi siempre D3: Casi siempre D4: Siempre	Los docentes desde su experiencia piensan que los dispositivos básicos de aprendizaje son una buena estrategia en la educación infantil
5 Utiliza usted dispositivos básicos de aprendizaje para el desarrollo de sus clases.	D1: Siempre D2: Siempre D3: Casi siempre D4: Casi nunca	La mayoría de los docentes señalan que utilizan este método para tener un aprendizaje mas completo y significativo
6 Considera que se puede enseñar mediante los dispositivos básicos de aprendizaje cualquier tema.	D1: Si ya que son de gran ayuda D2: Si, por que son la base del aprendizaje y ellos permiten que el aprendizaje realmente sea significativo D3: Si, porque puede fortalecer todas las áreas de conocimiento D4: Si, porque están diseñados con temáticas que se pueden ajustar al tema que se necesite	Los docentes consideran que por medios de los dispositivos básicos de aprendizaje se puede enseñar cualquier tipo de tema ya que puede fortalecer todas las áreas de conocimiento y se podrá tener un aprendizaje realmente significativo

Fuente: elaboración propia



PREGUNTA Y RESPUESTAS	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN																		
<p data-bbox="544 422 917 472">esta atento a la explicación de la docente en formación</p>  <table border="1"><caption>Data for 'esta atento a la explicación de la docente en formación'</caption><thead><tr><th>Categoría</th><th>Color</th><th>Proporción Visual</th></tr></thead><tbody><tr><td>Siempre</td><td>Blue</td><td>~65%</td></tr><tr><td>Casi siempre</td><td>Orange</td><td>~25%</td></tr><tr><td>A veces</td><td>Grey</td><td>~5%</td></tr><tr><td>Casi nunca</td><td>Yellow</td><td>~5%</td></tr><tr><td>Nunca</td><td>Green</td><td>~0%</td></tr></tbody></table>	Categoría	Color	Proporción Visual	Siempre	Blue	~65%	Casi siempre	Orange	~25%	A veces	Grey	~5%	Casi nunca	Yellow	~5%	Nunca	Green	~0%	<p data-bbox="1039 346 1169 924">Los estudiantes del colegio san Rafael IED del grado transición 4 dan respuesta en su mayoría a la pregunta que esta atento a la explicación de la docente en su mayoría ponen cuidado a la información que da la docente y mas a los juegos interactivos</p>
Categoría	Color	Proporción Visual																	
Siempre	Blue	~65%																	
Casi siempre	Orange	~25%																	
A veces	Grey	~5%																	
Casi nunca	Yellow	~5%																	
Nunca	Green	~0%																	
<p data-bbox="544 955 852 997">Necesita de acompañamiento para realizar la actividad</p>  <table border="1"><caption>Data for 'Necesita de acompañamiento para realizar la actividad'</caption><thead><tr><th>Categoría</th><th>Color</th><th>Proporción Visual</th></tr></thead><tbody><tr><td>Siempre</td><td>Blue</td><td>~25%</td></tr><tr><td>Casi siempre</td><td>Orange</td><td>~35%</td></tr><tr><td>A veces</td><td>Grey</td><td>~15%</td></tr><tr><td>Casi nunca</td><td>Yellow</td><td>~20%</td></tr><tr><td>Nunca</td><td>Green</td><td>~5%</td></tr></tbody></table>	Categoría	Color	Proporción Visual	Siempre	Blue	~25%	Casi siempre	Orange	~35%	A veces	Grey	~15%	Casi nunca	Yellow	~20%	Nunca	Green	~5%	<p data-bbox="1039 934 1169 1218">En su mayoría de estudiantes no necesitan acompañamiento permanente de la docente en formación ya que con una o dos explicaciones entienden el tema sin expresiones verbales fuertes</p>
Categoría	Color	Proporción Visual																	
Siempre	Blue	~25%																	
Casi siempre	Orange	~35%																	
A veces	Grey	~15%																	
Casi nunca	Yellow	~20%																	
Nunca	Green	~5%																	

Fuente: Elaboración propia



<p>sigue la secuencia en las actividades</p>  <p>■ Siempre ■ Casi siempre ■ A veces ■ Casi nunca ■ Nunca</p>	<p>La mayoría de los estudiantes siguen al pie de la letra la secuencia de las actividades por lo que es muy fácil explicarle algún tema porque son demasiado juiciosos y con el tiempo mediante los juegos se ha expresado</p>
<p>Constantemente pide que repitan las instrucciones</p>  <p>■ Siempre ■ Casi siempre ■ A veces ■ Casi nunca ■ Nunca</p>	<p>Los estudiantes en su mayoría pocas veces piden instrucciones ya que ponen mucho cuidado y atención a lo que se les indican y son muy colaboradores con la docente en formación</p>

Fuente: Elaboración propia



Fuente: Elaboración propia




Fuente]: Elaboración propia

Anexo 2

Anexos del segundo objetivo (grupo focal)

Modelo Diario de Campo

	FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL – LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL	
UNIDAD: Coordinación Prácticas - Licenciaturas	
<p style="text-align: center;">FORMATO DE DIARIOS DE CAMPO</p> <p>El diario de campo se constituye como una herramienta de reflexión acerca de la experiencia, recoge en forma de prosa descriptiva los elementos complementarios a la acción, permite el cuestionamiento del ejercicio pragmático al contrastarlo con los postulados disciplinares. A través del diario de campo se ejercita la redacción previa al planteamiento del problema, hipótesis y formulaciones de soluciones alternativas.</p>	
Nombre docente en formación Camila Andrea Rivera Herrera	Programa: Lic. Educación Infantil Nivel de Práctica: 7º Semestre: 9º Período: 2022_01



Lugar: Colegio San Rafael IED
Participantes: Docente en formación
Objetivos del día: implementar actividades de memoria, atención, concentración que mejoren el aprendizaje significativo de los niños de 3 a 5 años.
Actividad desarrollada: los medios de transporte
Fecha: 17/04/2023
NIVEL DESCRIPTIVO
Observación General: Conocer los diferentes medios de transporte y diferenciar entre terrestre marino y aéreo
Observación Específica: INICIO: La docente en formación inicia su clase con un caluroso saludo de buenos días los niños responden y ansiosos por iniciar la actividad, la docente en formación les indica que se levanten de su puesto y en orden hagan un círculo cogidos de las manos la docente en formación les da un ejemplo de como se va realizar la actividad toma la lana y se la da a un estudiante la docente en formación dice "mi nombre es Camila Rivera y tengo 22 años" iniciamos la actividad con Samuel David mi nombre es samuel David y tengo 5 años él se la lanza a sara mi nombre es sara duarte tengo 5 años ella se la lanza a Emily mi nombre Emily Gabriela y tengo 5 años ella se la lanza a Jeremy mi nombre es Jeremy Steven y tengo 4 años él se la lanza a kaleth mi nombre es kaleth y tengo 5 años él se la lanza a Juan mi nombre es Juan David y tengo 6 años se la lanza a Salomé mi nombre es Salomé y tengo 5 años ella se la

lanza a Harris mi nombre es Harris y tengo 5 años él se la lanza a Eduardo mi nombre es Eduardo y tengo 5 años él se la lanza a yesisbed mi nombre es yesisbed y tengo 5 años ella se la lanza a jeicod mi nombre es jeicod y tengo 5 años él se lo lanza a yired mi nombre es yired y tengo 5 años ella se lo lanza a dominic mi nombre es dominic y tengo 5 años y él se lo lanza a Johan mi nombre es Johan y tengo 4 años él se lo pasa a Tiago mi nombre es Tiago y tengo 4 años y él se lo pasa a Matías mi nombre es Matías y tengo 4 años listo entonces esta actividad la hicimos para conocernos más quien sabe como me llamo yo si me pusieron atención Emily responde "Camila y tienes 22 años profe" después la docente en formación les pide que se desenvuelvan a medida de como se lo lanzaron Matías se lo da a Tiago, Tiago a Johan, Johan a Dominic, Dominic a Yired, Yired a Jeicod, Jeicod a Yesisbed, Yesisbed a Eduardo, Eduardo a Harris, Harris a Salome, Salome a Juan David, Juan David a Kaleth, Kaleth a Jeremy Steven, Jeremy Steven a Emily Gabriela, Emily Gabriela a sara duarte, Sara duarte a samuel David, Samuel a la docente en formación Camila Rivera les indica la docente en formación que se sienten que vamos hacer la otra actividad

DESARROLLO: la docente en formación les hace unas preguntas a los estudiantes ¿quién conoce los medios de transporte? ESTS: carros, aviones, trenes, camiones, helicóptero, DF: ¿Quién conoce los tres tipos de medios de transporte? En orden sin gritar levantan la mano el que quiera hablar Jeicod (barco, avión, carro) Juan David (autobuses, helicópteros, barcos) Harris (carro de policía, avión, barco) Samuel David (avión, carro policía, helicóptero) DF: ¿a ver esos medios de transporte que ustedes indicaron por donde van? ¿El helicóptero va por dónde?

ESTS: en el cielo DF: esos se llaman AÉREOS ¿el carro de policía va por dónde?

ESTS: por la carretera DF: esos se llaman TERRESTRES ¿el submarino va por dónde? ESTS: va por el mar DF: esos se llaman MARINOS

Voy a par por sus puestos entregándole estas hojas van sacando sus cartucheras y van a colorear de acuerdo al numero que corresponde les voy a dar un ejemplo el 1 esta de color ESTS: amarillo entonces van a colorear donde dice 1 el 2 de qué color esta ESTS: rojo DF: listo entonces así van a colorear de acuerdo al numero que les indique mientras yo voy pasando por sus puesto ustedes van hacer silencio el que hable no le entrego la hoja para que haga la actividad ESTS: podemos repartir DF: uno por mesa viene para que le de las hojas para sus compañeros mesa roja, mesa verde, mesa naranja, mesa amarilla, silencio están coloreando

Después cada uno iba terminando ponían su nombre en la hoja y la docente en formación las recortaba y las pegaba en un mural luego salieron a descanso y se realizo la última actividad después de descanso

CIERRE: para finalizar entraron de descanso y la docente en formación les indico que a medida que fuera entrando se sentaran en el piso al frente del tablero mientras que ella organizaba todo para la siguiente actividad luego de esto se les pregunto ¿quién sabe que es este juego? ESTS: El gato y ratón DF: Este juego se llama concéntrese ¿alguno de ustedes lo ha jugado? ESTS: si señora DF: listo niños entonces vamos a iniciar con el juego y pasan uno por uno el que este mas callado pasa DF: volteamos el 1 y el 5 de la misma línea donde son iguales y es el camión pasa la mesa verde volteamos la 9 cicla y la 6 letrero ¿son iguales? ESTS: no señora DF: bueno pasa la siguiente mesa la mesa amarilla 9 Cicla y la 11 cicla donde son iguales bueno seguimos hasta acabar el Concéntrese que fue el 1 con el 5, el 9 con el 11, el 2 con el 7, el 3 con el 6, el 4 con el 10, el 8 con el 14, la 12 con la 13 DF: ¿Cuántos medios de transporte había? ESTS: Carro, un avión, un letrero, un barco, un submarino, una bicicleta, un camión, un helicóptero, un yate.

Artista Winhmac



NIVEL ARGUMENTATIVO
<p>La docente en formación realiza este grupo focal para dar respuesta a su objetivo número 2 implementar actividades de memoria, atención, concentración que mejoren el aprendizaje significativo de los niños de 3 a 5 años. Los transportadores son vehículos encargados de transportar personas y mercancías de un lugar a otro. Probablemente sepas mucho, coches, aviones, trenes y barcos. Debido a que hay tantos tipos diferentes, generalmente se dividen en tres tipos según el viaje: tierra, mar y aire. tierra aire mar</p> <p>Estos son vehículos que viajan por encima del suelo o incluso bajo tierra, como un metro. Algunos vehículos terrestres son motorizados, como automóviles, motocicletas o camiones; en cambio, algunos no tienen motor, ¿puedes adivinar? Seguro que sueles utilizar la bicicleta para desplazarte, este es un buen ejemplo. Debemos hacer un uso responsable de estos medios de transporte porque algunos de ellos son muy contaminantes y pueden afectar al medio ambiente. Si es posible, deberíamos utilizar el transporte público donde compartimos el vehículo con otros usuarios para reducir nuestra huella en la Tierra. Recuerda que otra forma de moverte en distancias cortas es caminando, caminar es la forma más ecológica de moverte.</p>
NIVEL SÍNTESIS
<p>A partir de lo observado y la intervención la docente en formación evidencio el buen comportamiento de los estudiantes y lo bien que siguen las instrucciones se puede estimular mucho los dispositivos básicos de aprendizaje y tener mucha paciencia a cada niño y regularlos de una forma correcta</p> <p>Los medios de transporte (s.f) medios de transporte (página web) VideoQuExt. - ¿Qué medios de transporte conoces?</p>

**Anexo 2.1**

MATRIZ DE ANALISIS -GRUPO FOCAL		
Título de la investigación: El juego como herramienta didáctica para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años en el Colegio San Rafael IED		
Objetivo: implementar actividades de memoria, atención, concentración que mejoren el aprendizaje significativo de los niños de 3 a 5 años.		
CATEGORIA	DATOS OBTENIDOS	INTERPRETACION
Herramienta didáctica	Actividades de memoria, atención y concentración para que cada niño a través del juego pudiera tener un aprendizaje significativo	Se evidencio mayor interés de los niños por participar activamente en las actividades realizadas por la docente en formación para fortalecer su memoria concentración y atención en el aula mediante el juego
Dispositivos básicos de aprendizaje	Los y las estudiantes lo expresaron "este juego ayudo a unimos más con mis amigos y nos pudimos concentrar mas no peleamos tanto "	Los niños y niñas que manifestaron actitudes positivas al interactuar con sus compañeros deben señalarse que los dispositivos básicos de aprendizaje planteados como: "la telaraña", "los medios de transporte", "búscame y coloréame" sirvieron para que los niños se relacionaran entre ellos de forma dinámica.
Juego	Fortalecer su memoria concentración y atención en el aula mediante el juego.	Mediante estos tres juegos se puede evidenciar el cambio de comportamientos que se evidenciaron antes durante y después de realizar el juego propuesto.

Fuente: elaboración propia

Anexo 2.2


INSTRUMENTOS GRUPO FOCALES-ESTUDIANTES	
Título de la investigación: El juego como herramienta didáctica para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años en el Colegio San Rafael IED	
Duración: 2 horas	
Fecha: 17/04/2023	
Institución/curso: Colegio San Rafael IED / transición 4	
MOMENTO 1	
Se realizará una actividad de motivación la cual consiste en dar inicio y un primer acercamiento hacia el juego en los dispositivos básicos de aprendizaje, la dinámica de la telaraña permitirá llevar a cabo la presentación de cada niño y niña.	
Dinámica tejiendo mis hilos Consiste en hacer un círculo, en donde un estudiante debe situarse en el centro de este, el niño o la niña lanzara ovillo de lana al primer compañero, él o ella mencionara algo positivo del estudiante que se encuentra en medio y de esta forma lanzara el restante de lana, esto se desarrollara sucesivamente hasta terminar con cada uno de los integrantes del grupo.	
MOMENTO 2	
LOS MEDIO DE TRANSPORTE	
Desarrollo: se les explicara de que trata la actividad super Mario se ponen unas fichas en el suelo.	
Los estudiantes deberán voltear cada ficha, al momento de que la docente en formación de a señal deben voltear la pareja intentando que quede la misma imagen Esta acción se repetirá hasta que completen todas las imágenes.	
BUSCA EL NUMERO Y COLOREAME	
la actividad comienza explicándole a los niños que de acuerdo el numero en la imagen van coloreando según la docente en formación les indique. Cuando los niños terminen de colorear su imagen la recortaran y se pegara en un mural	
MOMENTO 3	
PLENARIA	
En unas fichas se les hará las siguientes preguntas	
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo se sintieron con la actividad, les gusto, se divertieron? • ¿ustedes piensan que esta actividad les sirve para su aprendizaje? • ¿qué podemos aprender con esos juegos? • Creen que estos trabajos que hicimos entre todos donde nos divertimos los podemos realizar si hubiese niños o niñas con discapacidad en el salón • ¿Cómo podríamos hacer estos juegos para que los puedan realizar niños con discapacidad? 	

Fuente: elaboración propia

Anexo 3

Anexos del tercer objetivo grupo focal

Modelo Diario de Campo

	FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN ESPECIAL – LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL	
UNIDAD: Coordinación Prácticas - Licenciaturas	
<p style="text-align: center;">FORMATO DE DIARIOS DE CAMPO</p> <p>El diario de campo se constituye como una herramienta de reflexión acerca de la experiencia, recoge en forma de prosa descriptiva los elementos complementarios a la acción, permite el cuestionamiento del ejercicio pragmático al contrastarlo con los postulados disciplinares. A través del diario de campo se ejercita la redacción previa al planteamiento del problema, hipótesis y formulaciones de soluciones alternativas.</p>	
Nombre docente en formación Camila Andrea Rivera Herrera	Programa: Lic. Educación Infantil Nivel de Práctica: 7º Semestre: 9º Período: 2022_01



Lugar: Colegio San Rafael IED
Participantes: Docente en formación
Objetivos del día: Realizar una muestra pedagógica donde se evidencie el fortalecimiento de las habilidades de los niños
Actividad desarrollada: las vocales
Fecha: 09/05/2023
NIVEL DESCRIPTIVO
Observación General: Conocer y reconocer las vocales mediante la lectura y el juego
Observación Específica: INICIO: La docente en formación inicia su clase con un caluroso saludo de buenos días los niños responden y ansiosos por iniciar la actividad, la docente en formación les indica que deben de prestar mucha atención ya que jugaremos tingo ,tingo, tango y dirán su color favorito a medida de que les toque la docente en formación les da un ejemplo y dice el color que a mi me gusta es el morado listo después de la explicación empezamos pasando la pelota y le toco a Juan David a mi me gusta el negro sigue la docente en formación diciendo tingo tango y le toca a Matías el dice a mi me gusta el amarillo sigue diciendo la docente en formación tingo tingo tango y le corresponde a samuel David el dice que le gusta el verde seguimos y le toca a Marx geremy y él dice que le gusta el azul sigue María Victoria y dice que le gusta el rosa sigue Sara Valentina y ella dice me gusta el color morado sigue Dominick Matías y el dice me gusta



el azul sigue aron estaban el dice que le gusta mucho el rojo sigue james joshue sigue maría salome y dice que le gusta el rosa bueno finalizamos y la docente en formación les pregunto que color le gustaba a ellas y la mayoría estaban atentos y dijeron que el morado,

DESARROLLO: Seguido de esto la docente en formación les indico que se sentaran en orden en el suelo porque ella iba a leer un cuento (el cuento las vocales enojadas) y les después de esto les dice que tienen que prestar mucha atención la docente en formación inicia a leer el cuento "una mañana las letras vocales se pelearon entre ellas, y se enfadaron tanto, tanto, que prometieron nunca más juntarse en las mismas palabras. Alarmadas, las consonantes del abecedario fueron a hablar con ellas, pero eran tan tozudas que no hubo manera de convencerlas. A los pocos días las vocales a y o, empezaron a sentirse mal. Como no se juntaban entre ellas, no encontraron 'compañía', 'solidaridad', ni 'amor' y, aunque la o tenía 'color', no podía contarlo. Las letras e y la i no volvieron a sentir la 'felicidad', se quedaron sin 'inteligencia' y no mostraban interés por 'nada'.

La letra u como perdió su buen 'humor', no podía hacer algo que le gustaría poder hacer: 'refunfuñar' y comerse las 'uñas'.

testarudas las vocales seguían sin dar su brazo a torcer. Con el tiempo se dieron cuenta de que habían perdido la 'euforia' de los primeros momentos, y que todas habían salido perdiendo con el enfado.

Un día llegaron Aurelio y Eulio, dos abuelitos que estaban algo reumáticos y que habían perdido todo su significado al llevar sus nombres todas las vocales, y les dijeron muy apenados: Si continuáis tan obstinadas en no juntaros, nos van a matar en vida. Desapareceremos. Nadie nos volverá a nombrar.

Las vocales reflexionaron ante las palabras de los dos abuelitos. Desaparecerían del mundo multitud de palabras preciosas; sería muy difícil expresarse y comunicarse con los demás si ellas seguían enfadadas.

Al fin las vocales hicieron las paces. El abecedario se puso muy contento y los abuelitos Aurelio y Eulio fueron otra vez felices sabiendo que no perderían su identidad, y sus nombres volverían a ser pronunciados. "

Seguido de esto les da unas hojas que contienen las vocales y los objetos que inician con cada una la docente en formación les explica y da un ejemplo con una hoja a ver quién pone atención después los niños colorean las vocales de colores y los objetos también al finalizar esta actividad la docente les pone una carita feliz en su manita.

CIERRE: para finalizar entraron de descanso y la docente en formación les indico que a medida que fuera entrando se sentaran en sus puestos porque les iba a pasar un tarjetón con ayuda de Aron Steven pasaron los tarjetones la docente en formación les pregunto si sabían que era ese juego algunos niños dijeron que era un bingo y otros una lotería entonces la docente en formación dio una breve explicación de cómo se jugaba y como ganaban ya entendido eso empezó a sacar los tarjetones y empezó el juego la docente dice i minúscula quien la tiene a medida que la tenía la ponían encima del tarjetón sigue I mayúscula quien la tiene y la ponían y así sucesivamente con todas las vocales y objetos que inician con las vocales la docente en formación como premio les da a cada niño que va terminando un lápiz con borrador y los niños. Muy felices dieron las gracias y se finalizo la clase.

NIVEL ARGUMENTATIVO



La docente en formación realiza este grupo focal para dar respuesta a su objetivo número 3 Realizar una muestra pedagógica donde se evidencie el fortalecimiento de las habilidades de los niños Algunos autores la definen como "una dimensión del desarrollo humano que promueve el desarrollo psicosocial, la adquisición de conocimientos y la formación de la personalidad, es decir, abarca un abanico de actividades donde se cruzan el placer, el disfrute, la actividad creativa y el conocimiento". Según Jiménez (2002)

NIVEL SINTESIS

A partir de lo observado y la intervención la docente en formación evidencio el buen comportamiento de los estudiantes y lo bien que siguen las instrucciones se puede estimular mucho los dispositivos básicos de aprendizaje y tener mucha paciencia a cada niño y regularlos de una forma correcta

Anexo 3.1



INSTRUMENTOS GRUPO FOCALES-ESTUDIANTES	
Título de la investigación: El juego como herramienta didáctica para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años en el Colegio San Rafael IED	
Duración: 2 horas	
Fecha: 09/05/2023	
Institución/curso: Colegio San Rafael IED / transición 4	
MOMENTO 1	
Se realizará una actividad de motivación la cual consiste en dar inicio y un primer acercamiento hacia el juego en los dispositivos básicos de aprendizaje, la dinámica de la pelota permitirá llevar a cabo que cada niño a medida que tenga la pelota vaya nombrando un color favorito. Consiste en estar en su puesto y la docente en formación va diciendo tingo, tingo tingo y cuando le toque la pelota el niño se levantara y dirá su color favorito los niños y niñas tendrán que prestar mucha atención ya que al finalizar la actividad la docente les preguntara que color le gusta a tu compañero .	
MOMENTO 2	
EL CUENTO DE LAS VOCALES ENOJADAS	
Desarrollo: se les mostrara que cuento vamos a leer en el día	
Los estudiantes se sentarán en el suelo con la docente en formación y ella leerá el cuento cuando finalice el cuento les hará las siguientes preguntas poniendo a prueba su atención sobre lo leído	
¿al enfadarse, que decidieron hacer las vocales?	
¿Como se llamaba los abuelos que fueron a ver?	
¿Por qué decidieron las vocales reconciliarse?	
Después de esto se les dará una hoja con las vocales y unos dibujos ellos deberán tener mucha atención y unirlo con el indicado	
LA LOTERIA DE LAS VOCALES	



la actividad comienza explicándole a los niños que de acuerdo a las vocales u objetos que saque la docente en formación tendrán que llenar el tarjetón con las fichas iguales de la imagen que tiene la docente al que va finalizando se le dará un premio cuando grite lotería

MOMENTO 3



PLENARIA

En unas fichas se les hará las siguientes preguntas

- ¿Cómo se sintieron con la actividad, les gusto, se divertieron?
- ¿ustedes piensan que esta actividad les sirve para su aprendizaje?
- ¿les gusto la lectura?

**Anexo 3.3**

MATRIZ DE ANALISIS -GRUPO FOCAL		
Título de la investigación: El juego como herramienta didáctica para fortalecer los dispositivos básicos de aprendizaje en niños de 3 a 5 años en el Colegio San Rafael IED		
Objetivo: Realizar una muestra pedagógica donde se evidencie el fortalecimiento de las habilidades de los niños		
CATEGORIA	DATOS OBTENIDOS	INTERPRETACION
Herramienta didáctica	Actividades de memoria, atención y concentración para que cada niño a través del juego pudiera tener un aprendizaje significativo	servieron para que tengan un fortalecimiento en sus habilidades y mediante estos tres juegos se evidencio muchos comportamientos buenos durante estos tres juegos llevar estos juegos al aula ya que los los niños se expresan fácilmente y se desenvuelven mediante el juego]
Dispositivos básicos de aprendizaje	Los niños y niñas que manifestaron actitudes positivas al interactuar con sus compañeros deben señalarse que los dispositivos básicos de aprendizaje planteados como: "el cuento de las vocales enojadas", "la lotería de las vocales"	Es importante tener en cuenta que los niños tienen un método de enseñanza muy tradicional y por esto para el fortalecimiento de sus habilidades se pueden transmitir por medio del juego durante estos juegos se pudo ver que los niños son muy atentos y dispuestos a cualquier actividad que propone la docente en formación.