

**IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DEL APRENDIZAJE EN
EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS.**



**PRESENTADO POR:
MARTHA MILENA MEDINA FRANCO
DIANA MARCELA CALVACHE RISUEÑO
DANIA LUCIA MEDINA MAMIAN**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA Y LA
ADOLESCENCIA
BOGOTÁ D.C.
2023**

**IMPORTANCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA DEL APRENDIZAJE EN
EL DESARROLLO DEL LENGUAJE EN LOS NIÑOS Y NIÑAS.**



PRESENTADO POR:
MARTHA MILENA MEDINA FRANCO
DIANA MARCELA CALVACHE RISUEÑO
DANIA LUCIA MEDINA MAMIAN

**Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de especialista en el
desarrollo Integral de la Infancia y la Adolescencia**

ASESOR:
JOSE ANTONIO CAMARGO BARRERO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
ESPECIALIZACIÓN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA Y LA
ADOLESCENCIA
BOGOTÁ D.C.

2023

INDICE DE CONTENIDO

Introducción.....	8
CAPÍTULO 1. Descripción General Del Proyecto.....	11
1.1. Problema de Investigación.....	11
1.2. Objetivos de Investigación.....	13
1.2.1. <i>Objetivo General</i>	13
1.2.2. <i>Objetivos Específicos</i>	13
1.3. Justificación.....	13
CAPÍTULO 2. Marco De Referencia.....	17
2.1. Antecedentes.....	17
2.2. Marco Teórico.....	20
2.2.1. <i>Teoría constructivista o sociocultural</i>	20
2.3. Marco Conceptual.....	23
2.3.1. <i>La enseñanza</i>	23
2.3.2. <i>El juego</i>	25
2.3.3. <i>El Lenguaje</i>	27
2.4. Marco Legal.....	29
2.4.1. <i>Artículo 17. Derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano</i>	29
2.4.2. <i>Artículo 28. Derecho a la educación</i>	29
2.4.3. <i>Artículo 29. Derecho al desarrollo integral en la primera infancia</i>	30
2.4.4. <i>Artículo 42. Obligaciones especiales de las instituciones educativas</i>	30
2.4.5. <i>Convención sobre los derechos del niño: versión para niños y niñas</i>	31
CAPÍTULO 3. Marco Metodológico.....	33
3.1. Tipo de estudio.....	33
3.2. Población.....	33
3.2.1 <i>La población muestra</i>	33
3.3. Procedimiento.....	34
3.4 Técnicas para la recolección de la información.....	36
3.5 Consideraciones Éticas.....	36
CAPÍTULO 4. Análisis de Resultados.....	38
4.1. Microanálisis y codificación a abierta.....	38
4.1.1. <i>Juego</i>	40

4.1.2. <i>Docentes</i>	43
4.1.3. <i>Compañerismo</i>	45
4.1.4. <i>Aprendizaje a partir del juego</i>	48
4.1.5. <i>Inconformidad con el juego</i>	50
4.1.6. <i>Conformidad con la clase actual</i>	52
4.2 Codificación Axial	56
4.2.1. <i>Dinámica relacional y pensamiento crítico del alumno</i>	58
4.2.2. <i>Dinámica relacional y dinamismo y activismo</i>	63
4.2.3. <i>Dinámica relacional y docente como facilitador del conocimiento</i>	68
4.3 Análisis fenomenológico de la importancia del juego en el aprendizaje.	70
5. Discusión	73
6. Conclusiones	74
7. Recomendaciones.....	75
8. Referencias.....	76
9. Anexos	79

Lista de tablas

<i>Tabla 1. Procedimiento</i>	35
<i>Tabla 2. Distribución de códigos</i>	38

Lista de Ilustraciones

<i>Ilustración 1.</i>	Juego.....	40
<i>Ilustración 2.</i>	Docentes	43
<i>Ilustración 3.</i>	Compañerismo	45
<i>Ilustración 4.</i>	Aprendizaje a partir del juego	48
<i>Ilustración 5.</i>	Inconformidad con el juego	50
<i>Ilustración 6.</i>	Conformidad con la clase actual	52
<i>Ilustración 7.</i>	Esquema Teórico de Relación Teoría/Códigos.....	57
<i>Ilustración 8.</i>	Relación códigos- pensamiento crítico.....	58
<i>Ilustración 9.</i>	Relación códigos- Dinamismo y Activismo	63
<i>Ilustración 10.</i>	Relación códigos- Docente como facilitador del conocimiento.....	68

Lista de Anexos

<i>Anexo 1.</i>	Ficha Resumen.	79
<i>Anexo 2.</i>	Rejilla Bibliográfica	89
<i>Anexo 3.</i>	Consentimiento informado Rector (formato en blanco).....	90
<i>Anexo 4.</i>	Consentimiento informado estudiantes (formato en blanco)	91
<i>Anexo 5.</i>	Prototipo de construcción de Guion.	92
<i>Anexo 6.</i>	Instrumento de recolección (formato en blanco).....	93
<i>Anexo 7.</i>	Transcripción y codificación de los datos recolectados	94
<i>Anexo 8.</i>	RAI (Resumen Analítico de investigación).	105
<i>Anexo 9.</i>	Presentación y Sustentación.....	105

Introducción

La presente investigación se realizó con el fin de comprender la necesidad que existe en los procesos de enseñanza-aprendizaje la implementación del juego como un método adecuado y eficaz para que se logre un aprendizaje positivo y apropiado dentro de las aulas de clase.

Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26). Lo cual indica que a través del juego los niños logran establecer conexiones mentales con mucha más facilidad, puesto que están en su zona de confort, permitiendo relacionarse socialmente, creando recuerdos y experiencias que estimulan su desarrollo integral.

Por lo tanto, el interés en apoyar y profundizar acerca de comprender la importancia del juego como una estrategia de aprendizaje durante la enseñanza en los niños y niñas fue la razón principal por la cual surgió el presente ejercicio investigativo, teniendo en cuenta que el implementar el juego en las aulas de clase para mejorar el aprendizaje y desarrollo del lenguaje en los niños y niñas en etapas tempranas del aprendizaje se hace necesario, pues esto permite además a los estudiantes participar dinámica y activamente durante los diferentes procesos.

En el ámbito profesional tanto en la docencia como en la psicología se evidencian durante procesos de intervención en los cuales se ha interactuado con niños y niñas que la implementación del juego como estrategia para llevar a cabo los mismos. Han mostrado resultados positivos y relevantes. Lo cual propicio un mayor interés por indagar más acerca de los beneficios del juego como estrategia durante el aprendizaje.

La investigación se encuentra respaldada por una teoría que fortalece la importancia de implementar durante cualquier tipo de actividad que implique aprender, estrategias que activen la interiorización de nuevos conocimientos.

Es así como se respalda en la teoría Constructivista o Sociocultural que apoya el presente ejercicio de investigación, teniendo en cuenta la interacción del conocimiento que se da desde un enfoque socio cultural. Señala además que un comportamiento sólo puede ser entendido si se estudian sus fases, su cambio, es decir; su historia (Vygotsky, 1979).

En el marco de la investigación cualitativa de corte fenomenológico se utilizó la entrevista a profundidad, la cual permitió que los niños y niñas expresaran sus experiencias positivas y sus necesidades e inconformidades con la enseñanza recibida actualmente. Durante el desarrollo de la entrevista los ítems que se llevaron a cabo tenían que ver con la conformidad e inconformidad de la forma como reciben ellos sus clases, sus anhelos académicos, frente a como les gustaría que fuese la dinámica dentro del aula y frente a la percepción que tienen ellos del juego en su vida cotidiana.

La finalidad y los objetivos de este ejercicio investigativo fueron indagar sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá, categorizar los datos recolectados en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá, analizar los datos recolectados en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá.

Por lo tanto, lo primero que se realizó fue la entrevista a los niños y niñas participantes, resaltando con ello lo que se quería recolectar, con el fin de hacer un análisis claro y preciso. Para continuar con el desarrollo de la actividad se transcribieron de manera ordenada y literal todo lo que los niños manifestaron, permitiendo de este modo hacer una tabla donde se discriminó lo más relevante de las expresiones manifestadas durante la entrevista, creando familias de códigos que permitieron la organización de la información para posteriormente ser analizada.

Finalmente, la manera como se transmite el conocimiento especialmente a los niños y niñas de 2° está relacionado con el dinamismo y creatividad que se infunde en la metodología utilizada dentro de las aulas de clase, con este ejercicio se logró comprobar a través de las narrativas de los niños y niñas la efectividad e importancia de estas estrategias de enseñanza en las cuales se utilizó el juego como medio y recomienda utilizar de manera más frecuente por parte de los docentes o agentes implicados en procesos de enseñanza-aprendizaje, estrategias de juego que vinculen al estudiante como protagonista de su conocimiento y por ende profundizar con agrado en los mismos.

CAPÍTULO 1. Descripción General Del Proyecto.

1.1. Problema de Investigación.

El problema de investigación es la necesidad de comprender la importancia del juego como estrategia del aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas.

El juego en los niños y niñas es fundamental para obtener un desarrollo adecuado, esto ayuda a fomentar habilidades no solo motrices sino además sociales puesto que obliga al niño y niña a tener contacto con sus pares fortaleciendo sus capacidades autónomas.

Siendo el juego un principio fundamental de la educación preescolar, son pocas las oportunidades en las cuales se utiliza en el aula de clase. Por lo general, se da prioridad al desarrollo de guías y a las actividades encaminadas a desarrollar la coordinación motriz fina, negando la oportunidad de realizar acciones diferentes. Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). Hay que comprender que no todos los niños y niñas aprenden de la misma forma, hay unos que son muy precoces en su aprendizaje, como existen otros que se les dificulta, por tal razón tener claro este tipo de características es esencial en el momento de crear estrategias para lograr lo que se desea.

Cuando se utiliza el juego como método de enseñanza surgen resultados positivos por esta razón el juego en el proceso del lenguaje en los niños y niñas es una herramienta que se debe utilizar para ayudar a mejorar las dificultades que se estén presentando. Según lo dice Piaget toda adquisición cognoscitiva incluido el lenguaje es una construcción progresiva, entiende al lenguaje como articulado socialmente transmitido por educación. (Ibáñez, S, Nolf. 1999). Innovar y buscar nuevas alternativas para el progreso del aprendizaje en los niños y niñas dentro de las aulas de

clase es una labor que se debe integrar en las instituciones educativas, esto con el fin de fortalecer las habilidades y de corregir falencias a quienes lo necesiten.

De acuerdo con lo manifestado por Galiano, (2014). En el medio manabita se considera el juego como la manera recreacional y especifica que tienen los niños y niñas para relacionarse con otras personas, con su entorno y con el mundo en general, lo adopta como una necesidad de interactuar y socializar con quienes lo rodean. Saber transmitir información de manera correcta y asertiva es el primer y más importante paso para crear en los niños y niñas competencias significativas que permitan el desarrollo integral para fortalecer las habilidades y fomentar en ellos la seguridad que les servirá para su desenvolvimiento en el futuro.

A partir de lo anterior, la pregunta de investigación es

¿Cuáles son las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá?

Por lo cual, se vuelve de suma importancia plantear las preguntas orientadoras las cuales son:

¿Qué implicación tiene el juego en el aprendizaje de los niños y niñas?

¿Qué relación existe entre el juego y el aprendizaje?

¿Es el juego una estrategia apropiada para la enseñanza?

1.2. Objetivos de Investigación.

1.2.1. Objetivo General.

Con el fin de responder la pregunta de investigación, se plantea como objetivo general el siguiente que es comprender las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2 °de un colegio público de Bogotá.

1.2.2. Objetivos Específicos.

Asimismo, se proponen los siguientes objetivos específicos, los cuales son:

Indagar sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá.

Categorizar los datos recolectados en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá.

Analizar los datos recolectados en torno al uso del lenguaje como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá.

1.3. Justificación.

Esta investigación nace a raíz de las evidencias y experiencias frente a la forma de enseñar actualmente en las aulas de clase, la monotonía y la repetición de patrones tradicionales durante la enseñanza son métodos que alejan a los educandos de una forma mucho más atractiva y eficaz a la hora de incorporar nuevos conocimientos, referirse al juego como una forma de aprendizaje y enseñanza es hablar de avance frente a los procesos de enseñanza, que de una u otra forma desarrollaran en los niños y niñas, de grado segundo quienes son los protagonistas principales de

este proceso investigativo. Aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

Para el autor, Vygotsky. El juego (simbólico) podía comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. En este proceso se operan un significado en las cuales se funden acciones y objetos reales”. Teniendo como base que para este el aprendizaje del niño se da a través de la interacción con el mundo que lo rodea.

De acuerdo con lo anterior, el juego permite al niño y niña reconocerse como individuo en el medio en que vive, para poder actuar desde su forma de ser, saber y hacer sintiéndose seguro, confiado, amado, respetado y, ante todo, libre para crear y recrear a partir de la exploración y el conocimiento, es decir, para aprender.

Es importante resaltar como el juego puede ser una forma de aprendizaje y enseñanza muy buenos para el desarrollo del lenguaje buscando así que los docentes empiecen a incluir en su plan de estudios diferentes juegos que lleven al niño y niña a reflexionar, a aprender, a analizar dejando así que el niño y niña por sí solo empiece a desarrollar sus diferentes relaciones con el lenguaje.

También se busca que los docentes además de implementar en su plan de estudios el juego también cambien la forma de enseñanza, dejando así que el niño y niña puedan expresarse libremente.

Las razones que llevan a realizar la investigación son que algunos docentes no miran al juego como una estrategia que los ayude al aprendizaje de los niños y niñas, sino más bien, solo como una diversión la cual no les va a dejar nada de aprendizaje; es por esto que se ve importante

realizar el presente trabajo, ya que las manifestaciones de algunos docentes son que ellos no sabe cómo hacer que los estudiantes miren al juego como una forma de aprender, ya que hasta los mismos docentes lo miran solo como una forma de diversión.

Otra razón es que el entorno ofrece al niño y niña las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego. Por su parte Piaget destaca la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Y Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Según Sarlé (2006) Afirma que:

El hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos supone. El acento este puesto en el lugar que tiene el juego como expresión del mundo cultural del niño y la creación de significado, y en la importancia de la enseñanza a la hora de ampliar la experiencia del niño y hacer posible su desarrollo y aprendizaje. (p.197)

Además del juego también es relevante considerar a

La enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intersubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en la secuencia lúdica, maestros, niños y niñas construyen el conocimiento a través de su participación conjunta y colaborativa en el juego. En los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños y niñas ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles (Sarlé, 2006, p.188).

Por lo anterior, el objetivo de esta investigación es comprender las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2°

desde la perspectiva de la educación, en la que se usará el juego para el desarrollo de las funciones: comunicativa, mediatizadora y reguladora del lenguaje en los niños y niñas.

CAPÍTULO 2. Marco De Referencia.

2.1. Antecedentes.

A continuación, se presentarán los antecedentes previos a este ejercicio de investigación y que se orientan al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje, aportes de vital importancia en la revisión bibliográfica que dan luz a las perspectivas propuestas aquí mencionadas.

Los estudiantes A Imba Imba, Katherin Yesenia Lombano Benalcázar, Michelle Alejandra, quienes realizaron un ejercicio de investigación “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo. Que tuvo como objetivo, analizar la incidencia del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de lengua y literatura, su modalidad de investigación mixta, de tipo correlacional, así como las técnicas de encuesta y entrevista, dando como resultado, que muy pocos docentes aplican el juego dentro del aula porque requiere de más preparación que las estrategias tradicionales. En este sentido el estudio aporta ideas de abordaje a las estrategias del juego en el área de lenguaje.

Así mismo en el artículo “La lingüística cognitiva: una aproximación al abordaje del lenguaje como fenómeno cognitivo integrado”. El autor Moreno, Javier Aníbal, quien tuvo como objetivo brindar una aproximación, a la cuestión: ¿por qué considerar la lingüística cognitiva un paradigma lingüístico funcional y experiencial en lo referente al abordaje del lenguaje como fenómeno cognitivo integrado? Este artículo se trabajó la modalidad de investigación cualitativa, lo que le permitió al autor dar respuesta a su cuestión, que el paradigma permite entonces una relación integrativa funcional y experiencial en cuanto lenguaje, pensamiento y realidad.

Es así como su pertinencia plantea la funcionalidad de la innovación en el lenguaje. Argumentando los conceptos que se inciden desde lo experiencial en la lingüística como lo es el juego, ya que se integran pensamiento y realidad. Es decir, la realidad del sujeto en cuanto sus experiencias funcionales e integrativas permea en su facilidad para la adquisición del lenguaje.

En la revista de: Mora, C, Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. Nodos y Nudos. Un ejercicio cualitativo que entre sus propósitos tuvo, utilizar el juego como un instrumento de comunicación y de socialización para estimular la cooperación entre pares, enfatizando en el juego de reglas como una forma de aprendizaje e interacción social y, de esta manera favorecer el autocontrol, la responsabilidad y la libertad, así como facilitar el autoconocimiento y el desarrollo personal. Logrando llegar a consensos acerca de la importancia del juego y la necesidad de abrir espacios para la lúdica. Es así como su relevancia tiene argumentos pertinentes a la indagación del juego como método de aprendizaje.

En el postulado que presentó Fonseca, Liliana; Migliardo, Graciela; Simiana, Marina; Olmos, Ricardo; León, José A. (2019). Estrategias para mejorar la comprensión lectora: impacto de un programa de intervención en español. Ejercicio que utilizó como método la estadística descriptiva y como objetivo propuso diseñar estrategias pedagógicas teniendo en cuenta las habilidades artísticas. Logrando identificar que solo el grupo que recibió la intervención mostró mejoras estadísticamente significativas en la comprensión lectora frente al grupo control. Este aporte es relevante pues la estimulación en el proceso comunicativo a partir de la innovación la creatividad y el arte son pilares fundamentales a la hora de planear estrategias como el juego.

A si mismo Moreira, M. A. (2017) Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza. Planteo una teoría comprensiva sobre; como los seres humanos

aprenden y retienen grandes cuerpos de conocimiento, en el salón de clases o en ambientes semejantes, siendo esta investigación cualitativa la cual concluye dando una visión renovada por el autor, desde una perspectiva crítica, subversiva y antropológica del aprendizaje significativo y la incidencia sobre las implicaciones del aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza y que no se trata de reglas duras que deben ser seguidas necesariamente.

En este sentido su relevancia en el presente ejercicio de investigación aporta desde su perspectiva crítica, una visión acerca de relación que existe entre el juego y el aprendizaje. Puesto que se plantea como cuestión al inicio del presente escrito. Así mismo argumenta la preparación de métodos a utilizar en las estrategias significativas para el aprendizaje.

Así también en la investigación cualitativa presentada por Bofarull, N. (2014). El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 2 ciclo de E.I. La cual en su objetivo propuso un planteamiento de mejora para trabajar la adquisición del lenguaje, y que entre sus conclusiones refiere que el juego es beneficioso en las rutinas diarias y que mediante él consiguen mejoras destacables en el lenguaje y en otras áreas del desarrollo infantil. También que, mediante la experimentación, manipulación, el aprender haciendo y jugando, se adquieren conocimientos que de otra forma serían más complejos de adquirir.

En este sentido los antecedentes anteriormente citados, inciden con una visión detallada que se ajusta al planteamiento de la presente investigación, mostrando otras perspectivas desde una temática en común como lo es el uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas.

2.2. Marco Teórico.

2.2.1. Teoría constructivista o sociocultural.

La teoría del constructivismo es de carácter cognitivo, postula los procesos de aprendizaje de una lengua, al igual que cualquier otro proceso de aprendizaje humano. Desde la construcción de nuevos conocimientos se da una reestructuración de los aprendizajes, estos basados en esquemas mentales que ya se tiene previamente definidos. Es así como esta teoría apoya el presente ejercicio de investigación teniendo en cuenta la interacción del conocimiento que se da desde un enfoque socio cultural. Señala además que un comportamiento sólo puede ser entendido si se estudian sus fases, su cambio, es decir; su historia (Vygotsky, 1979).

Del mismo modo manifiesta, Cabrejo Parra, E. (2022) “Toda la experiencia que uno ve del mundo exterior, del mundo social, lentamente la está escribiendo sin darse cuenta en su libro interno”. Su amplio bagaje por el conocimiento de los procesos y significados lingüísticos detallan la construcción individual, social y de actividades compartidas con el otro. Argumentando así el enfoque constructivista contemporáneo, el cual hace énfasis en la importancia de la interacción experiencial para que ocurran procesos cognitivos simbólicos y significativos a través de la escucha, la lectura, la música, pues cuando esto ocurre se inician procesos mentales tales como crear e imaginar.

El lenguaje tiene la propiedad fundamental de crear espacios entre la palabra y lo que es designado, un constructo imaginario de lo que se desea comunicar. La literatura, las ciencias y las prácticas culturales han sido bagajes socio-culturales que posibilitan el pensamiento, la memoria pues a través de estos el lenguaje es posible. (Cabrejo Parra 2020).

Argumentando lo anterior a la luz de otras perspectivas, sobre el lenguaje cabe mencionar que se entiende por lenguaje, el sentido restringido, el código o combinación de códigos compartidos por una serie de personas, que es arbitrario y que utilizamos para representar conocimientos, ideas y pensamientos, y que se vale de símbolos gobernados por reglas Owens, (2006). De acuerdo a lo anterior el lenguaje ha sido una forma de comunicación constructivista. Siguiendo a Owens, (2003) es un “código compartido socialmente o sistema convencional para la representación de conceptos mediante el uso de símbolos arbitrarios y reglas que gobiernan la combinación de estos símbolos” (pág. 2).

Así mismo Cabrejo Parra, E. (2020) aclara que el habla permite comunicarnos con los demás ya que se puede manifestar emociones puesto que en el habla existen procesos psíquicos que facilitan la exposición del dialogo. Permitiendo la construcción de saberes desde la interacción socio cultural argumento teórico en el presente ejercicio.

Cabe mencionar, que las formas que el lenguaje toma de manera natural de acuerdo a el medio que rodea el desarrollo del ser humano, puede estar ligado a los conocimientos culturales o formativos de un individuo, sin embargo, se trata de hacer un buen uso de la percepción sensorial, analizando las funciones que enfatizan en las formas de aprendizaje que se da en dichos procesos ya que es a partir de ello donde se inicia la adquisición simbólica del mismo. Proceso importante como estructura mental que fundamenta y facilita un variado patrimonio lingüístico, que se verá reflejado en el devenir individual y social del constructo de realidades del ser humano. (Cabrejo Parra, 2020).

Desde el constructivismo las características cognitivas para el uso y apropiación del lenguaje son procesos de adquisición donde se tiene en cuenta la edad, entre otras dimensiones del

desarrollo humano, de esta forma se incide en la construcción de conceptos a largo plazo. Así lo menciona Papalia, Martorell & Estévez (2017) “los niños y niñas en edad escolar pueden entender e interpretar, mejor la comunicación oral y escrita y hacerse entender”. En este sentido las edades escolares propician las diferentes formas de aprender a leer y escribir, dado que los aprendizajes desde los métodos constructivistas son apoyados por estrategias significativas, que apoyan la memoria a largo plazo.

Otra teoría que argumenta en la necesidad de indagar sobre la implicación que el juego tiene en el aprendizaje del lenguaje es la de Cardozo (1995) donde realiza una aclaración de lo que es el juego, en sus apreciaciones manifiesta que todo juego es un sistema de reglas, estas lo definen. Es de aclarar que las reglas no se pueden infringir hasta que este termine.

Al mismo tiempo el juego puede convertirse en un conjunto de restricciones voluntarias y aceptadas. Teoría que incide en los procesos cognitivos a partir de conocimientos previos para propiciar conceptos nuevos desde los esquemas simbólicos que el juego propone a través de límites o reglas que no se pueden infringir.

La palabra juego evoca entonces una expresión de libertad, pues incita al movimiento, actividades específicas implícitas que llevan a diversos intercambios socioculturales desde los límites que este establece. En este sentido la claridad que se da acerca del concepto de la palabra juego como tal, permite acercarse con facilidad al estudiante o individuo a la interacción, desde el conjunto de herramientas que este brinda. Es así como puede adaptarse a los procesos cognitivos desde un enfoque constructivista, ya que utilizando un intercambio social donde se establecen límites, reglas y una competencia en particular se puede motivar el aprendizaje a largo plazo de forma que motive el gusto por el lenguaje y los procesos que este conlleva.

2.3. Marco Conceptual.

Con el fin de describir y profundizar en cada uno de los temas propios de la investigación, se abordarán las siguientes categorías temáticas: a. La enseñanza; b. El juego; c. El lenguaje, para finalizar ahondando en el contexto propio de este estudio, las cuales nacen de un estudio documental propio.

2.3.1. *La enseñanza*

Transmitir nuevos conocimientos a quienes lo necesitan es la acción de instruir a alguien por medio de un objetivo claro, cabe resaltar que esta acción se encuentra ligada generalmente a lo académico, pero no es el único ámbito donde se logra este ejercicio, se enseña en el hogar, iglesias, clubes, grupos de amigos entre otros. Practicar la enseñanza es un proceso que pareciera sencillo pero que realmente es todo lo contrario, según Freinet los métodos de enseñanza antiguos y pasivos no generan en los niños y niñas motivación lo cual hace que el proceso de aprendizaje sea mucho más lento y menos enriquecedor.

Transmitir algún tipo de información o de enseñanza conlleva cierto grado de perspicacia, vocación, actitud y aptitud lo cual permite que dicha labor sea positiva y significativa cumpliendo así de manera efectiva el objetivo propuesto. Como lo señala Dewey el nuevo modelo educativo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, modificó el concepto antiguo de la pedagogía tradicional basado en los aspectos memorísticos, verbalistas, enciclopedistas y pasivos, en los cuales el maestro es el centro y la guía de la educación; ahora se hace necesario adoptar nuevas formas de enseñanza y de hacer que los niños y niñas aprendan a través de juegos, ideas y dinámicas, permitir que ellos sean de alguna u otra forma los protagonistas de su propio aprendizaje.

Los maestros en este caso son clave para que este proceso sea realmente positivo, Fenstermacher (1978) sostiene que, formar un profesor no consiste en inculcarle una base de conocimientos en forma de una serie específica de habilidades y capacidades docentes. Formar a un profesor es, más bien, establecer premisas sobre las cuales éste debe basar el razonamiento práctico acerca de la enseñanza en situaciones específicas, es decir crear estrategias propias que permitan que lo que se desea enseñar se reciba de manera eficaz, de modo que el receptor en este caso estudiantes capten la información dada y que aprendan de inmediato y que dicho aprendizaje sea duradero y significativo que realmente haya un impacto enriquecedor en su aprendizaje.

Como lo menciona Parra (2014) en su artículo El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, dice que:

la relevancia del papel que debe cumplir el docente, el cual requiere de capacitación, actualización permanente, un dominio de los procesos de enseñanza y aprendizaje para guiar de manera efectiva, promover la reflexión y mejorar la práctica educativa en cualquier entorno que se le presente, sea en aula regular, aula especial o escenarios no convencionales.

Dicho de otro modo, la forma, la pasión y el interés que se debe imprimir a la hora de enseñar es fundamental para lograr los objetivos propuestos, se puede saber mucho, pero a la hora de transmitir esos conocimientos si no se hace de manera adecuada va a ser muy difícil que quienes estén siendo parte de esa enseñanza reciban con claridad lo que se desea; la relación positiva entre docente y estudiantes es crucial para que exista una dinámica favorable dentro del aula.

Enseñar desde el afecto y la empatía se cree es la clave para que exista un desarrollo positivo y significativo en el aprendizaje de los educandos, no solo se trata de impartir conceptos nuevos es también generar en los niños y niñas un impacto positivo no solo a nivel cognitivo si no también afectivo.

Se dice que el colegio, y la escuela son el segundo hogar durante un largo periodo de la vida, por tal razón la importancia de que ese segundo hogar sea un refugio lleno de esperanza y tranquilidad donde no solo se viene a aprender si no que sientan que en ese lugar van a encontrar un maestro que no solo les enseña, sino que también los escucha y los comprende.

El papel del educador, pedagogo es una profesión bonita y a la vez de retos, pues no es fácil entender no solo las capacidades cognitivas de cada estudiante, sino que también las diferentes condiciones, culturas, y formaciones de cada uno.

Por tal razón enseñar es una labor humana, noble y afectiva, no todas las personas poseen las cualidades y dones para realizar dicho oficio. Un buen maestro debe ir en procura del bienestar de sus estudiantes, por esto es de resaltar y exhortar a que las personas que enseñan deben ser visibilizadas y exaltadas pues lo que hacen es realmente importante para el desarrollo no solo individual del ser, sino que también el de toda una sociedad.

2.3.2. El juego

Sanuy (1998) “la palabra juego, proviene del término inglés “game” que viene de la raíz indo-europea “ghem” que significa saltar de alegría en el mismo se debe brindar la oportunidad de divertirse y disfrutar al mismo tiempo en que se desarrollan muchas habilidades” (p.13). Para autores como Montessori, citada en Newson (2004) “el juego se define como una actividad lúdica organizada para alcanzar fines específicos” (p. 26).

La mayoría de los autores consideran que el juego es una actividad innata, que surge de forma natural, como bien lo mencionan Andreu y García en su artículo Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico (s.f); donde mencionan que:

El juego no lo hemos inventado los hombres; los cachorros de muchos mamíferos utilizan el juego para desarrollar habilidades que les van a ser necesarias a lo largo de la vida. Comportamientos como la persecución, la lucha y la caza se perfeccionan en una simulación jovial, carente de peligro y dramatismo, que constituye una actividad necesaria y eficaz en el aprendizaje para la vida.

Por otro lado, como lo indica Huizinga, en su libro *Homo ludens* (1996), citado por Ximena De Valdenebro, en el artículo el juego como una actividad libre;

Se juega porque se encuentra gusto en ello, se puede abandonar en cualquier momento, es una actividad superflua que produce placer, no es una tarea, no es necesidad física ni deber moral. El juego nos hace escapar de la vida corriente, es un "como si, oscila entre "en broma Y "en serio", se cambia en cosa seria y lo serio en juego, tiene sus propias reglas, establecidas por los participantes.

Dicho lo anterior se entiende que el juego es vital para la libertad de creación del niño, es importante fomentar espacios donde los niños y niñas logren explorar sus emociones, desarrollar sus habilidades permitiendo la adquisición de conocimientos de manera más eficaz.

De manera que el juego hace parte fundamental para el desarrollo no solo físico, motriz y social en los primeros años de vida del ser humano, sino que permite que a través de él se puedan generar espacios de aprendizajes mucho más significativos y relevantes para la construcción de saberes y/o nuevos conocimientos. El juego como método de aprendizaje es realmente positivo, puesto que por medio de él se puede enseñar de una forma más dinámica, practica y clara, involucrando todo aquello que permite que la atención de los niños y niñas este mucho más centrada pues el estímulo que están visualizando es de su gran interés forjando así un aprendizaje valioso, relevante y significativo.

Torres y Torres (2007) afirma que:

El juego como estrategia de aprendizaje ofrece al alumno la oportunidad de variar y enriquecer sus experiencias, concentrar su voluntad y su inteligencia, conocer sus limitaciones y potencialidades para la realización de determinadas actividades facilitando así su integración al medio que lo rodea (p. 47).

Como ha de evidenciarse el juego no solo está presente en la niñez sino durante todo el desarrollo humano desde la niñez hasta la adultes, esta acción permite afianzar y estimular procesos, motrices, creatividad, estrategias de autoaprendizaje y lo más importante el cooperativismo y el sentido social.

Teniendo en cuenta la literatura investigada se puede entender que durante el aprendizaje del lenguaje en los niños y niñas el juego es fundamental y de gran relevancia para que exista un mayor desarrollo educativo y social. Incorporar los juegos creativos, didácticos y profesionales en la enseñanza, despierta las competencias individuales de los estudiantes contribuyendo a incrementar sus capacidades intelectuales.

2.3.3. El Lenguaje

Para Chomsky el lenguaje se desarrolla sobre una base estructural común, por lo tanto, argumenta que la adquisición del lenguaje ocurre por la capacidad innata que permite la comprensión y producción de cualquier enunciado en cualquier idioma. Para Vigotsky (1986) y su teoría del Doble Origen del Lenguaje, afirma que desde un principio el habla es preintelectual y el pensamiento preverbal, ambas acciones se desarrollan de forma independiente hasta que en un momento se juntan y conforman una acción estructurada y racional.

El desarrollo del lenguaje es una etapa importante del ser humano, iniciar este proceso implica usar la capacidad cognitiva la cual permite la diferencia entre otras especies, se puede afirmar que mediante el lenguaje no sólo se transmite, sino que se crea el conocimiento. Según Partido M, (1994) a través del lenguaje se nombran y se reconocen las cosas que se encuentran en el espacio en el cual se está inmerso y de igual manera de poder participar en la cultura, pues la mayor parte de los encuentros con ella son sobre todo simbólicos, más que directos; en este sentido, el lenguaje constituye un medio de comunicación, y al mismo tiempo una forma de representar al mundo sobre el cual nos comunicamos.

La importancia de fomentar y crear en los niños y niñas un lenguaje claro y directo es la razón por la cual se busca a través de la enseñanza-aprendizaje un propósito fundamental, el cual es crear en los niños y niñas la capacidad de comprender y significar conceptos que le permitan formar nuevos conocimientos de manera mucho más significativos, y que tengan un impacto en su intelecto de manera que la información perdure en su memoria.

Según Jiménez, J. (2010) en su estudio *Adquisición y Desarrollo del Lenguaje* expone que el lenguaje posee dos dimensiones la primera se refiere a la dimensión funcional la cual explica que:

El lenguaje es concebido como una herramienta que se emplea para la comunicación y la interacción con los demás. Se usa con una intencionalidad comunicativa y puede tener funciones diversas como pedir información, explicar algún suceso, expresar los propios sentimientos, representar la realidad, establecer relaciones entre los objetos y eventos de un entorno más o menos inmediato, dar órdenes, formar e informar, expresar emociones, etc.

La segunda dimensión de la que habla el autor es la comportamental se refiere al lenguaje como comportamiento que realizan uno o varios hablantes y uno o varios oyentes cuando codifican y decodifican mensajes lingüísticos empleando un código común que aprenden progresivamente.

Estimular correctamente el lenguaje en los niños y niñas desde sus primeros años es decisivo para que haya una evolución adecuada, es importante tener en cuenta el desarrollo cognitivo, puesto que de esa forma se pueden crear estrategias con base a la condición individual de cada menor.

2.4. Marco Legal.

2.4.1. Artículo 17. Derecho a la vida y a la calidad de vida y a un ambiente sano.

Los niños y niñas, las niñas y los adolescentes tienen derecho a la vida, a una buena calidad de vida y a un ambiente sano en condiciones de dignidad y goce de todos sus derechos en forma prevalente.

La calidad de vida es esencial para su desarrollo integral acorde con la dignidad de ser humano. Este derecho supone la generación de condiciones que les aseguren desde la concepción cuidado, protección, alimentación nutritiva y equilibrada, acceso a los servicios de salud, educación, vestuario adecuado, recreación y vivienda segura dotada de servicios públicos esenciales en un ambiente sano.

2.4.2. Artículo 28. Derecho a la educación.

Los niños y niñas, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en

la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

2.4.3. Artículo 29. Derecho al desarrollo integral en la primera infancia.

La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años.

Desde la primera infancia, los niños y niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los infantes.

2.4.4. Artículo 42. Obligaciones especiales de las instituciones educativas.

Para cumplir con su misión las instituciones educativas tendrán entre otras las siguientes obligaciones:

Facilitar el acceso de los niños y niñas, niñas y adolescentes al sistema educativo y garantizar su permanencia.

Brindar una educación pertinente y de calidad.

Respetar en toda circunstancia la dignidad de los miembros de la comunidad educativa.

Facilitar la participación de los estudiantes en la gestión académica del centro educativo.

Abrir espacios de comunicación con los padres de familia para el seguimiento del proceso educativo y propiciar la democracia en las relaciones dentro de la comunidad educativa.

Organizar programas de nivelación de los niños y niñas que presenten dificultades de aprendizaje o estén retrasados en el ciclo escolar y establecer programas de orientación psicopedagógica y psicológica.

Respetar, permitir y fomentar la expresión y el conocimiento de las diversas culturas nacionales y extranjeras y organizar actividades culturales extracurriculares con la comunidad educativa para tal fin.

Estimular las manifestaciones e inclinaciones culturales de los niños y niñas, niñas y adolescentes, y promover su producción artística, científica y tecnológica.

2.4.5. Convención sobre los derechos del niño: versión para niños y niñas

28. Acceso a la educación

Cada niño tiene derecho a recibir una educación. La educación primaria debería ser gratuita. La educación secundaria y superior deben estar al alcance de todos los niños y niñas. Se debería apoyar a los niños y niñas para que asistan a la escuela hasta completar el grado más alto posible. La disciplina que se imponga en las escuelas debería respetar los derechos de los niños y niñas, y nunca se debe recurrir a la violencia.

29. Objetivos de la educación

La educación de los niños y niñas debe ayudarles a alcanzar el pleno desarrollo de su personalidad, sus talentos y capacidades. Debería enseñarles acerca de sus propios derechos y a

respetar los derechos, la cultura y las diferencias de los demás. Debería ayudarles a que vivan en paz y a proteger el medio ambiente.

CAPÍTULO 3. Marco Metodológico.

3.1. Tipo de estudio.

El enfoque de la investigación es cualitativo, es decir que las investigadoras indagan sobre las situaciones problemáticas, dando sentido o interpretando los fenómenos como lo afirma Jiménez (2000):

El estudio cualitativo parte del supuesto en el cual el mundo social se construye a través de significados y símbolos, por lo tanto, la intersubjetividad que se pueda incrementar dentro de un proceso de investigación le dará la opción de encontrar múltiples interpretaciones a los significados que socialmente se crean, en este sentido el objetivo de este tipo de investigación es demostrar a través de un análisis profundo el significado que se le está dando a una situación determinada (p. 7).

De acuerdo con el autor este enfoque de investigación hace una aproximación global de las situaciones, para dar diferentes interpretaciones y poder describirlas y comprenderlas de manera inductiva.

De este modo determinamos que el tipo de investigación sería fenomenológico ya que Según Husserl (1998)

Es un paradigma que pretende explicar la naturaleza de las cosas, la esencia y la veracidad de los fenómenos. El objetivo que persigue es la comprensión de la experiencia vivida en su complejidad; esta comprensión, a su vez, busca la toma de conciencia y los significados en torno del fenómeno.

De acuerdo con lo anterior, en esta investigación se va a analizar e interpretar las situaciones de los niños y niñas en como ellos desarrollan su lenguaje por medio del juego.

3.2. Población.

3.2.1 La población muestra

El presente ejercicio de investigación se tiene como población inicial un muestreo no probabilístico por conveniencia, niños y niñas y niñas del grado segundo de primaria de un colegio

de Bogotá con edades de 7 y 8 años cursando segundo grado de primaria, ellos poseen características similares que dan cuenta de una afinidad al respecto de su relación con el aprendizaje y de sus rutinas en el área de lenguaje, también su relación con el otro muestra dificultades, en la interacción con dinámicas lúdicas de retroalimentación que se relacionan con el juego. Es evidente que son niños y niñas con cualidades y dificultades diferentes, pero convergen en su gusto por el juego además que han presentado dificultades en lo relacionado a la escritura, la lectura y la relación con sus pares por ello se tienen en cuenta como muestra focalizada se define con 10 estudiantes.

Dado lo anterior se precisa sobre la definición de la población en el presente ejercicio de investigación cualitativa, las características relevantes que permitieron hacer una asociación de factores en común y que fueron posibles para focalizar. (Rodríguez y Gil 1994) Mediante la observación detallada, la cual es una técnica en la investigación cualitativa que propicia identificar, comprender, explorar y describir ambientes, contextos además de generar hipótesis. Esta es la etapa más interesante del proceso de investigación puesto que supone, esfuerzo pertinente a la indagación. En este sentido, se realizó el seguimiento atento del comportamiento de la población, sin voluntad de cambiarlo, siguiendo un procedimiento adecuado, que consistió en observar el fenómeno de manera que pueda ser analizado.

3.3. Procedimiento.

Con el fin de dar cumplimiento a los objetivos planteados, se precisan actividades, instrumentos, responsables y fechas que permitan responder a la pregunta de investigación.

Tabla 1. Procedimiento

Objetivos	Actividades	Instrumento	Responsable	Fecha
Objetivo 1	Entrevista a los	Entrevista a	Estudiantes a	nov-2022
Indagar sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas	estudiantes	profundidad	cargo de la investigación.	
Objetivo 2	Categorizar	Categorizar	Estudiantes a	Diciembre 2022
Categorizar los datos recolectados en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas	datos	datos	cargo de la investigación.	
Objetivo 3	Analizar los	Analizar los	Estudiantes a	Enero- 2023
Analizar los datos recolectados en torno al uso del lenguaje como estrategia de aprendizaje en el	datos	datos	cargo de la investigación.	

desarrollo del lenguaje

en niños y niñas

Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

3.4 Técnicas para la recolección de la información.

La entrevista a profundidad: La Entrevista cualitativa se constituye como un encuentro íntimo con el-los entrevistados (s), el cual debe desarrollarse en un ambiente (físico y emocional) adecuado, que permita al investigador en ejercicio propiciar un ambiente de comunicación. Teniendo en cuenta a Barriga (2007) la entrevista a profundidad permite un acercamiento al sujeto de estudio de forma objetiva ya que en la producción de cuestionarios o realización de preguntas se puede inferir de manera natural hacia lo que se desea saber o analizar. Dado lo anterior esta técnica posibilita y apoya el ejercicio de investigación fenomenológica.

3.5 Consideraciones Éticas.

La presente investigación y de acuerdo con el Acuerdo 11 de la Res. 008430 de 1993 del Ministerio de Salud en el Artículo 8, protegerá los datos e informaciones referentes a la identificación e imagen de los participantes. La presente investigación tiene como objeto principal comprender la importancia del juego como estrategia del aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas.

De igual manera se sustenta que desde el artículo 9 esta investigación no representará riesgo en la integridad física, psicológica y/o moral de quienes participen.

Igualmente, y conforme al acuerdo 10 el dirigente y colaborador del proyecto se compromete a identificar los tipos de riesgo a los que pueden estar expuesto los participantes de esta investigación.

Acorde con el Acuerdo 11, literal (a) esta investigación no presenta riesgo dado que son estudios que emplean técnicas y métodos de investigación documental retrospectivos y aquellos en los que no se realiza ninguna intervención o modificación intencionada, los métodos utilizados para la recolección de información son: entrevistas, cuestionarios y otros, en los que no se le identifique ni se traten aspectos intrínsecos de su conducta, por último, se velará por el bienestar de los participantes cumpliendo con los artículos 12, 13, 14 y 15 de la misma resolución.

De igual forma se tiene en cuenta la resolución 8430 de 1993, donde prevalece la normatividad con respecto a investigaciones donde se estén teniendo como objeto de estudio seres humanos; según el Ministerio de Salud (1993) en el artículo 5, dicta que en toda investigación donde el objeto de estudio se involucren seres humanos deberá prevalecer el criterio del respeto a su dignidad, es decir tener autonomía, sin que sea maltratado o vulnerado donde pueda gozar de sus derechos e integridad.

De acuerdo con lo anteriormente dicho se puede concluir que, si algún participante de la investigación no desea seguir, está en todo su derecho a abandonar la participación del proceso en desarrollo.

CAPÍTULO 4. Análisis de Resultados

4.1. Microanálisis y codificación a abierta

Con el objetivo de responder a la pregunta ¿Cuáles son las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá? Se desarrolló una tabla que analiza la entrevista realizada a los estudiantes y en la cual se vertió aquellos denominados “códigos” que son expresiones que constantemente fueron usadas por los niños, a dichos “códigos” se les asignó una “familia de códigos”, es decir que se agruparon por categorías, a fin de comprender a que aspecto hacían referencia cuando usaban dichas expresiones.

Tabla 2. Distribución de códigos

Código	Total, de códigos	Familia de códigos
Estado emocional alegre	27	
Percepción sobre la importancia del juego	4	
Preferencia Espacios abiertos	23	JUEGO
Uso de tiempo libre	8	
Juego en Casa	12	
Pedagogía negativa	22	
Ancianos	2	
Poca asimilación en la enseñanza	17	

Regaños	12	PROFESORES
Pedagogía atractiva positiva	6	
Desarrollo de amistades	27	
Respeto	7	COMPAÑERISMO
Unidad familiar	13	
Reflexión	23	
Sujeción a las reglas	11	APRENDIZAJE A PARTIR DEL JUEGO
Mayor concentración	11	
Agente Distracción	5	
Generador de desorden	4	INCONFORMIDAD CON EL JUEGO
Conforme	10	
Percepción de aprendizaje	9	CONFORMIDAD CON LA CLASE ACTUAL
Conforme pero con varias cosas por mejorar	8	
Influencia de aspecto físico del colegio	12	

Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

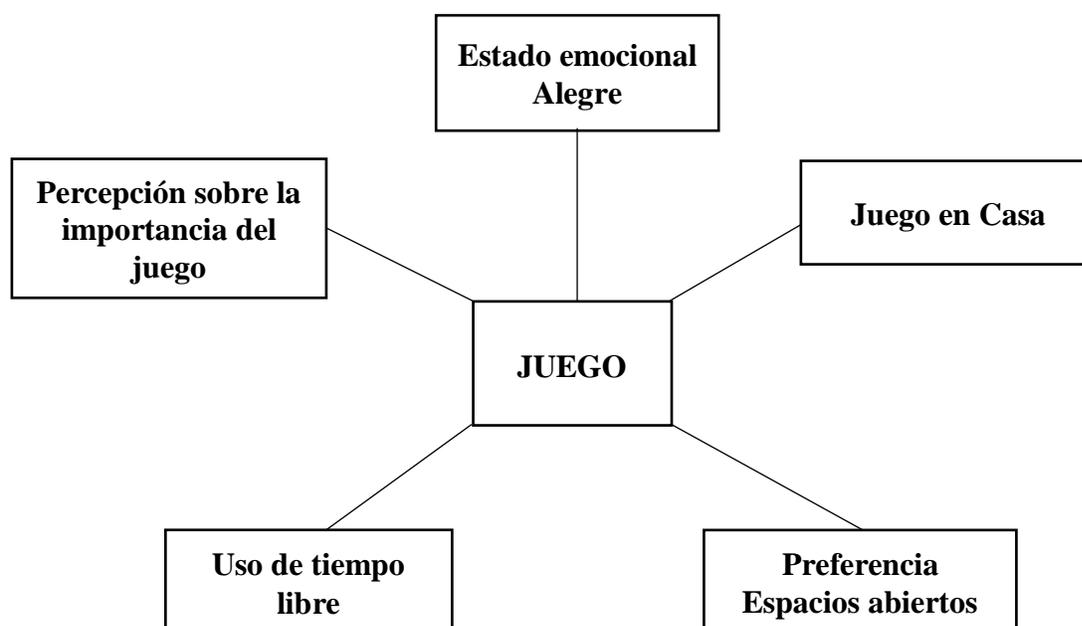
Como se puede observar en la tabla 2 existen 3 columnas: la columna 1 contiene las expresiones (posteriormente mejor **conceptualizadas**) de los niños a cada una de las preguntas que se realizaron en la entrevista. Por ejemplo, en la primera casilla de la columna código se lee “estado emocional alegre” allí se agruparon todas aquellas expresiones que los niños usaron como por ejemplo “jugar me hace sentirme alegre” o “jugar me hace feliz”. La segunda columna se

desarrolla bajo el título “total de códigos” y para cada una de las casillas hay un número, que indica a cantidad de niños que usaron la misma expresión o sinónimos. Para seguir con el ejemplo, el primer número de la columna “total de códigos” es 26, es decir que un aproximado de 26 niños usaron por lo menos una vez la palabra “alegre” o sinónimos de esta para expresar lo que el juego les hacía sentir. La tercera columna se desarrolla bajo el título “Familia de códigos” es decir que esas expresiones que los niños usaron fueron respondidas a una categoría específica, en el caso de la primera categoría presentada en esa columna es: juego. En resumen, analizando la primera casilla de cada una de las columnas después del título, se puede decir que aproximadamente 10 niños de los encuestados utilizaron sinónimos de “alegría” para expresar lo que el juego les hace sentir.

A continuación, se desglosarán las familias de códigos

4.1.1. Juego

Ilustración 1. Juego



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

La familia “juego” surge debido a que uno de los objetivos de la entrevista era conocer si los niños percibían el juego como una forma acertada de aprender, para dicha pregunta muchos de ellos agregaban a sus respuestas casi que invariablemente sinónimos de alegría. Lo que demuestra su atracción y gusto por el juego, y como este produce en ellos estados de satisfacción, como se evidencia a continuación:

“Si profe porque jugando todo es más divertido”

“La cancha, el parque y en el colegio en el polideportivo es muy divertido” (Entrevistado 1)

“si porque así podemos aprender más y con más diversión” (entrevistados 2)

“Si profe, porque así se aprende con más felicidad jugando y compartiendo. (Entrevistado 3)

En términos generales, aunque la pregunta acerca del juego iba orientada hacia es este una estrategia para aprender mejor, los sinónimos de alegría como diversión y felicidad entre otros, no pudieron ser olvidados por los niños, lo que deja en evidencia que piensan en el juego como un elemento que les produce satisfacción, y alegría.

Si bien otros niños se remitieron exclusivamente a responder si creían que el juego era una estrategia útil para lograr una mayor receptibilidad de conocimiento, como se observa a continuación:

“¿La estrategia es jugar en clase?” puede ser, “SI” (Entrevistado 4)

“si” (Entrevistado 5)

Si bien lo anterior es verdad, se debe enfatizar que la mayoría de ellos no se limitaron a responder la pregunta de manera cerrada, sino que expresaron dentro sus respuestas lo que el juego les hace sentir.

Por otro lado, se pudo evidenciar que el juego es un aspecto constante durante el crecimiento de los niños tal y como quedo en claro durante la entrevista. No solo se da en el colegio, sino que se desarrolla con invariablemente fuera de ella como en la casa

“juego con mi hermana, con mis padres, gatos, hermanos y amigos” (entrevistado 5)

“Con mi familia jugamos con cartas, a las adivinanzas” (Entrevistado 6)

“Con mi familia si, jugamos mucho” (entrevistado 7)

Algunos de ellos y debido a los tiempos de diversidad de aparatos tecnológicos hacen uso de estos para jugar

“cuando termino jugar en el computador de mi mamá” (entrevistado 6)

Llama la atención, sin embargo, que las referencias a juego en aparatos tecnológicos fueron muy escasas, cuando hablaban de juegos en lugares en los cuales los aparatos tecnológicos pudieran ser utilizados, es decir, en casa, la mayoría de niños hizo referencia a jugar en espacios abiertos o con juegos tradicionales de mesa

“Mi juego favorito es jugar en el parque y en el patio” (entrevistado 6)

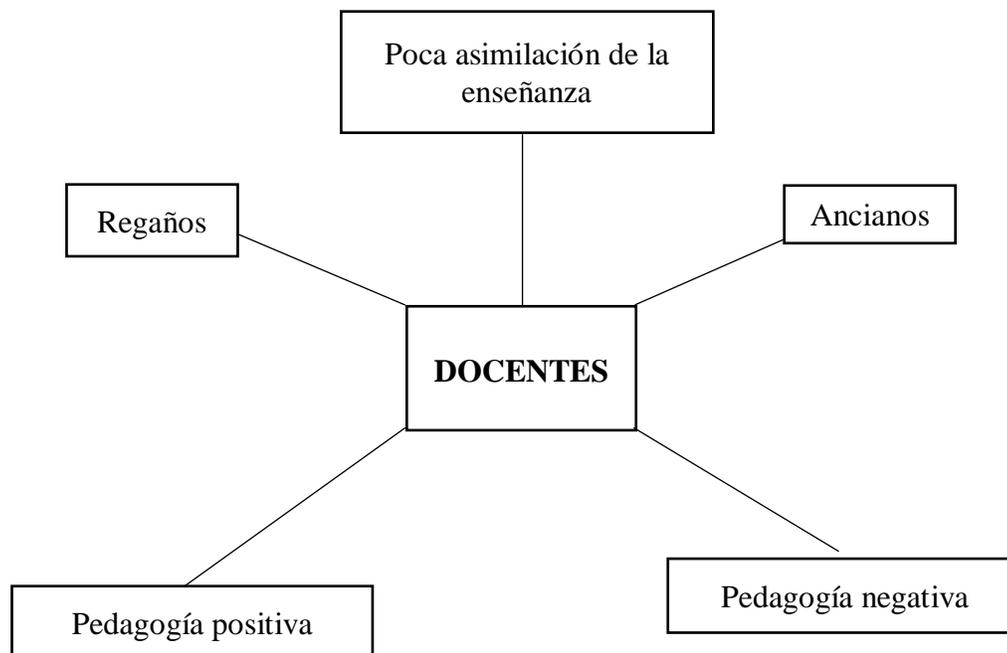
“Mi juego favorito es el juego en el parque, en el pasto” (entrevistado 7)

“mmm... eee me gusta mucho jugar con mis muñecas” (entrevistado 10)

En términos generales en el uso del tiempo libre de los niños entrevistados el juego es una de las actividades constante.

4.1.2. Docentes

Ilustración 2. Docentes



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

La familia de códigos “docentes” era un aspecto que debía abordarse de manera obligatoria, ya que al hablar de la teoría constructivista el rol del maestro es de vital importancia como facilitador de las herramientas que el niño necesita para aprender y mediador entre el conocimiento y el aprendizaje. Si el docente no abandona su metodología pedagógica tradicional no se puede hablar de constructivismo ya que en esta última el docente era autoritario y su clase se caracterizaba por una exposición o intervención continua del maestro, el constructivismo permite al estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Dicho lo anterior, la percepción de los niños entrevistados acerca de sus maestros es que su método en enseñanza no es atractivo, aunque literalmente fue descrito como “aburridor” y que les generaba cansancio.

“hay profes muy serios” (Entrevistado 8)

“Mmmm me gustaría que las clases fueran más divertidas, que los profes no sean aburridos y nos expliquen más claro, por ejemplo, el profe de matemáticas es solo en el tablero pone números habla y ya” (entrevistado 1)

“mis profes porque ellos me regañan y no me gusta, a la profe de español no, ella si es bonita” (entrevistado 2)

“le cambiaria los tableros porque nos hacen escribir mucho y las manos se cansan” (entrevistado 8)

“algunos profesores hablan muy rápido y casi no les entiendo lo que me dicen.” (Entrevistado 10)

En algunos casos, el aburrimiento fue asociado a la edad de los docentes

“los profes son aburridos y ya viejitos (risas)” (Entrevistado 1)

“solo escriben y dicen copien eso y explican enredado y si uno les pregunta dicen no entienden lean bien los profesores más mayores son así los otros no tanto” (Entrevistado 1)

Otra de las características destacadas por los niños fueron la seriedad y los regaños de los docentes:

“mis profes...me regañan y no me gusta” (entrevistado 1)

“No estoy conforme con los profesores, ellos son muy rápidos y regañan y solo escriben me gustaría que hicieran juegos con diversión para aprender” (entrevistado 3)

“hay profes muy serios” (entrevistado 8)

“mmmmmm la clase de educación física porque el profe es muy bravo” (entrevistado 4)

Con respecto a la aprehensión del conocimiento por parte de los estudiantes, una característica no generalizada a todos los docentes, pero si presente en muchos estudiantes con respecto a profesores específicos es que no comprenden sus enseñanzas.

“A mí no me gusta ingles porque no entiendo y la profe habla rápido, por eso no me gusta”
(entrevistado 3)

“no hicieran ingles ni sociales no me gusta, porque es difícil y no entiendo y por eso me regañan siempre” (entrevistado 2)

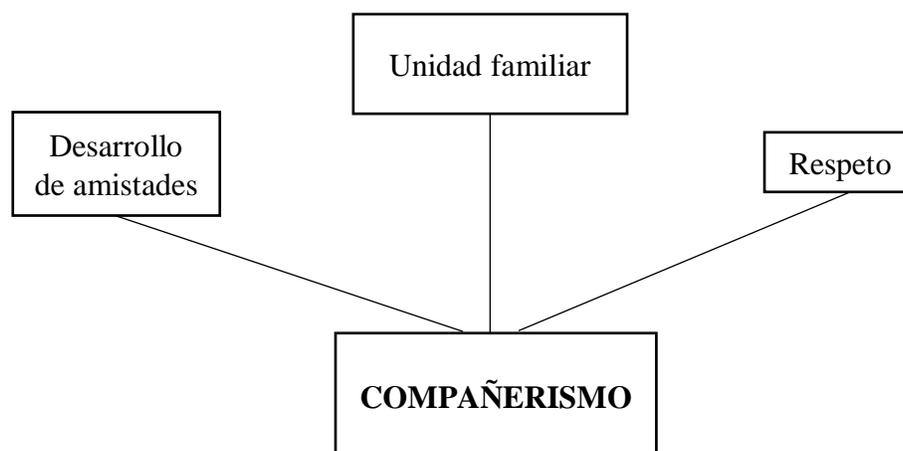
“les cambiaría la clase de ciencias sociales, porque a veces no entiendo algunas cosas”
(entrevistado 9)

“En la clase de lenguaje se me dificulta los dictados” (entrevistado 9)

“algunos profesores hablan muy rápido y casi no les entiendo lo que me dicen.” (Entrevistado 10)

4.1.3. Compañerismo

Ilustración 3. Compañerismo



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

El compañerismo es otra familia de códigos que se destacó en la respuesta de los estudiantes en relación lo que el juego promueve aparte de ser divertido. Esto genera una reflexión que no es ajena a las investigaciones acerca de cómo el juego puede influir de manera positiva en el desarrollo de la sociedad.

Dentro de los códigos característicos de esta familia se encuentran el “respeto” si bien no fue el que tuvo la mayor puntuación, si fue lo suficientemente mencionado como para tenerlo presente, toda vez que los niños perciben el juego con sus compañeros con límites en los cuales a pesar de que es un juego se debe respetar al compañero como las reglas de este.

“en el juego hay amistad, hay respeto y también escuchar al compañero para poder haber respeto”
(Entrevistado 2)

“no se me dificulta cumplir las reglas del juego, porque si uno no hace las reglas pues no lo dejan jugar” (Entrevistado 1)

“uno jugando no le pega al compañero ni lo empuja hay que respetar al compañero y compartir con el entonces ahí está la amistad” (Entrevistado 1)

“las reglas, es para que no se haga trampa entonces toca hacer las reglas” (Entrevistado 2)

“uno aprende a no ser envidioso con los otros niños” (Entrevistado 3)

“El juego me enseña a respetar a mis compañeros a ser amigos para no pelearnos” (Entrevistado 5)

Otro código que pertenece a esta familia de códigos es la “unidad familiar” que se fortalece a través del juego de acuerdo a las respuestas de los niños. Fueron pocos los que no destacaron este rasgo en sus hogares y esto se debió a que sus padres estaban ocupados

“veces vienen mis tíos y primos más grandes y jugamos fútbol con ellos también” (Entrevistado 1)

“Con mi hermanito juego con sus carritos y su balón, con mis papas casi no porque ellos trabajan y llegan cansados a dormir” (Entrevistado 2)

“Con mi hermano que es más grande jugamos juegos de mesa y con mis papas a veces también” (Entrevistado 3)

“con mi familia jugamos mucho” (Entrevistado 8)

“si, jugamos con mis hermanos y mis padres a veces a las escondidas y casi nunca me encuentran (risas)” (Entrevistado 9)

El siguiente código de la familia “compañerismo” fue el que mayor referencia tuvo por parte de los niños entrevistados, a saber “desarrollo de amistades” casi todos los estudiantes afirmaron que uno de los aspectos más importantes del juego es que fomenta el desarrollo de relaciones sociales a través de afirmaciones tales como:

“a uno lo invitan a jugar y hay más niños si me entiende que no son mis amigos y entonces ahí ya hay otros amigos, por eso yo tengo muchos amigos porque me gusta jugar (risas)” (Entrevistado 1)

“jugando tengo amigos nuevos y puedo compartir” (Entrevistado 2)

“cuando juego a veces invito a jugar a otros niños y después ya jugamos siempre” (Entrevistado 12)

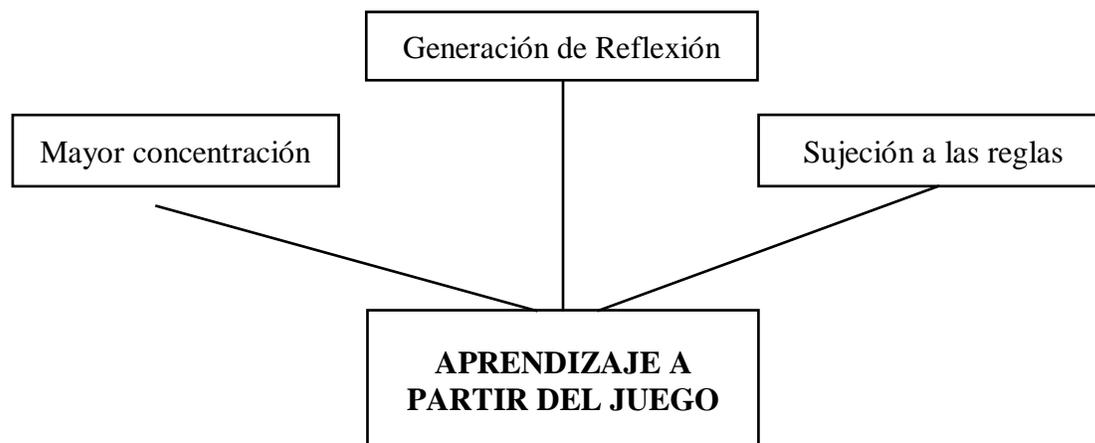
“mmmm...porque jugando a veces en el parque hago amigos” (Entrevistado 11)

“cuando yo les presto mis muñecas a otras niñas ellas se vuelven mis amigas y siguen jugando conmigo” (Entrevistado 10)

Es así como la percepción que los niños tienen del juego, en términos generales, es sumamente enriquecedora de sus experiencias, principalmente observan esta actividad como un componente de importancia vital para desarrollar las relaciones sociales y fortalecer la unidad familiar.

4.1.4. Aprendizaje a partir del juego

Ilustración 4. Aprendizaje a partir del juego



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

Uno de los aspectos más importante del juego como estrategia de aprendizaje es precisamente que logre su objetivo, que es precisamente el de que los estudiantes aprendan. El mal uso del juego en el contexto escolar puede ser un agente distractor o simplemente un espacio para el entrenamiento, que, aunque no está mal, no será útil cuando de lograr un mejor aprendizaje se trate. Los códigos de esta familia son “mayor concentración” “Sujeción a las reglas” y “Generación de Reflexión”

Acerca del código “mayor concentración” esta fue una característica que los niños tuvieron presente, indicando que el juego no los distrae del su objetivo de aprendizaje:

“sí, me gusta mucho aprender jugando” (Entrevistado 10)

“el juego de sopa de letras me enseña a buscar palabras” (Entrevistado 8)

“Si profe, porque así se aprende con más felicidad jugando y compartiendo” (Entrevistado 3)

“La estrategia quiere decir como un plan cierto profe, así como cuando juego play con mi primo que busco estrategia para ganar, entonces creo que si porque así podemos aprender más y con más diversión” (Entrevistado 2)

“se aprende porque jugando todo es más divertido” (Entrevistado 1)

Orto código constantemente presente en la percepción de los estudiantes tiene del juego es la “sujeción a las reglas” es decir que entienden que incluso en actividades como el juego, donde todo es diversión, existen reglas que deben ser cumplida para que el mismo sea del mayor disfrute posible. Al respecto, algunas de las respuestas de los niños fueron:

“las reglas, es para que no se haga trampa entonces toca hacer las reglas” (Entrevistado 2)

“yo siempre hago caso para que me dejen jugar porque si no entonces me sacan del juego” (Entrevistado 3)

“en el futbol no se puede golpear al compañero porque lo sacan del juego” (Entrevistado 7)

“yo siempre sigo las reglas de los juegos” (Entrevistado 10)

“siempre me gusta seguir las reglas de los juegos” (Entrevistado 12)

Finalmente, quedo en evidencia que el juego para la muestra encuestada es un “generador de reflexión” código que también hace parte de esta familia, y que indica que los niños cuando juegan comprenden que por encima del juego existe la amistad, el respeto, la intensión de ganar limpiamente entre otros. A preguntas de este tipo, algunas de las respuestas fueron:

“Jugando aprendo el valor de la amistad” (Entrevistado 12)

“jugando aprendo a compartir y a respetar a mis compañeros” (Entrevistado 11)

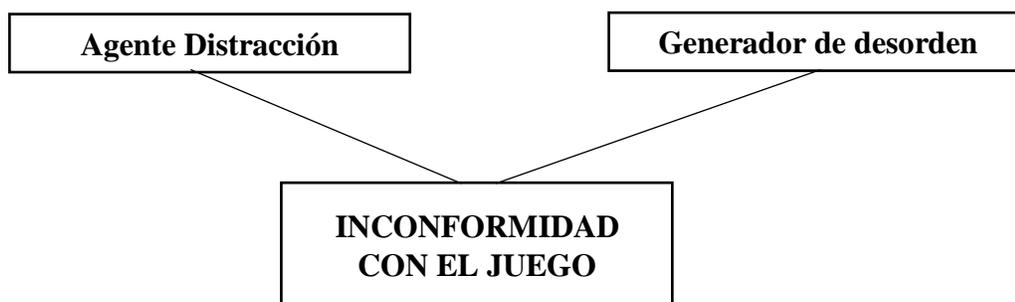
“en el juego aprendo a respetar a mis amigas” (Entrevistado 10)

“el juego nos enseña a respetar a los compañeros, a no pelear” (Entrevistado 9)

De esta familia de códigos evidencia, una vez más, que el juego trasciende las emociones de alegría, y que fomenta un espíritu de disciplina que se sujete a las reglas, pero también desarrolla el valor del respeto por el cuidado del compañero al cual es claro, se según las respuestas de los niños, que por más que sea un juego, la personas debe ser respetada. Pero adicionalmente a lo anterior el juego para los niños no representa un elemento de distracción en contra del aprendizaje, sino por el contrario una herramienta de estimulación que permite que la clase sea más dinámica como sugiere la teoría constructivista.

4.1.5. Inconformidad con el juego

Ilustración 5. Inconformidad con el juego



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

Este es una familia de códigos que tiene importancia porque si bien la mayoría de estudiantes tiene una percepción positiva acerca del juego, algunos otros no, y fueron precisamente algunas afirmaciones de estos acerca del negativo que es el juego dentro de las horas de clase que le dieron lugar al desarrollo de esta categoría.

El primer código que presente es “generador de desorden” es decir que muchos no respetan las reglas u observan que otros no lo cumplen, esto los lleva a pensar del juego como una actividad

que fomenta el desorden en lugar de una estrategia de facilita el aprendizaje, al respecto algunas afirmaciones son:

“A veces sigo las reglas” (Entrevistado 9)

“durante el juego a veces enojo porque sofi mi prima a veces me lastima y me duele y eso me enoja” (Entrevistado 11)

“A veces algunos hacen trampa” (Entrevistado 4)

“cuando jugamos en clase es chévere pero los niños gritan mucho” (Entrevistado 4)

Por otro lado, algunos otros niños se muestran inconformes con el juego porque lo consideran un agente “distractor” y no una ayuda:

“A veces los juegos distraen” (Entrevistado 4)

“no se aprende muy bien porque no entiendo algunas cosas en los juegos” (Entrevistado 5)

“jugar en el salón entretiene y a veces no deja concentrarse en lo que explica la profe” (Entrevistado 6)

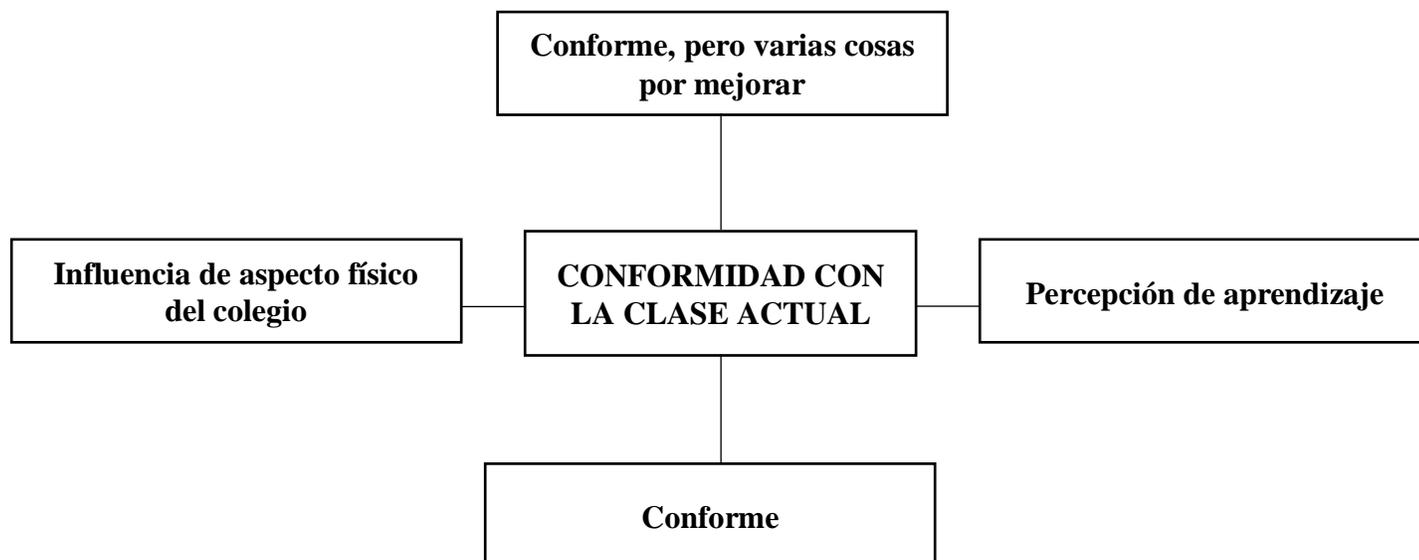
“si yo fuera profesor no los dejaría jugar (risas) es difícil explicar profe” (Entrevistado 8)

“prefiero que la profe me explique en el tablero” (Entrevistado 11)

Es decir que el juego no es percibido por todos de igual manera, aunque en la muestra la mayoría de los estudiantes si decienten su práctica y vinculación dentro de los métodos pedagógicos de aprendizaje, sin embargo, para algunos cuantos, el método de enseñar sin esta actividad resulta mucho de mejor de asimilar.

4.1.6. Conformidad con la clase actual

Ilustración 6. Conformidad con la clase actual



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

La última familia de códigos “conformidad con la clase actual” contiene las expresiones de los estudiantes en relación a su gusto por cómo se están dando las clases en la actualidad desde sus experiencias. Esto es útil porque ofrece al investigador un análisis general de lo que los niños experimentan. Algunos niños si bien están conformes no se encuentran completamente satisfechos y creen que aún hay cosas por mejorar, el código que recibe todas estas apreciaciones se denomina “Conforme, pero varias cosas por mejorar” acerca de este código mencionamos algunas afirmaciones:

“Mmmm, me gustaría que las clases fueran más divertidas, que los profes no sean aburridos y nos expliquen más claro, por ejemplo el profe de matemáticas es solo en el tablero pone números habla

y ya! nunca nos pone un video o un juego el profe de biología si lo hace y por eso me gusta mucho esa materia” (Entrevistado 1)

“estoy conforme con mi profe de biología sí, porque él si nos trae videos guías para colorear y dibujar, también con plastilina a veces hacemos cosas él es muy chévere, los otros no, solo escriben en el tablero hacen quiz y ya” ((Entrevistado 1)

“me gustaría que mi salón que fuera más grande y bonito que las paredes fueran de colores y con dibujos y también que no haga calor” (Entrevistado 2)

“me gustaría cambiar a mis profes porque ellos me regañan y no me gusta, a la profe de español no, ella si es bonita” (Entrevistado 2)

“No estoy conforme con los profesores porque ellos son muy rápidos y regañan y solo escriben me gustaría que hicieran juegos con diversión para aprender” (Entrevistado 3)

“mmmmmm me gustaría cambiar la clase de educación física porque el profe es muy bravo” (Entrevistado 4)

“le cambiaria a mis clases el uso los cuadernos” (risas) (Entrevistado 6)

“a mis clases yo le cambiaria los tableros porque nos hacen escribir mucho y las manos se cansan” (Entrevistado 8)

Si bien muchos de estos niños, en otras respuestas fueron muy positivos, no por ello dejaron de notar algunas cosas que para ellos podrían cambiar o mejorar. Otros, por el contrario, manifestaron que no tiene queja alguna acerca de sus clases, y se sienten conformes tal y como se está llevando la pedagogía en la actualidad.

“estoy conforme con mi clase si porque algunos profesores son divertidos” “entiendo todo” (Entrevistado 11)

“estoy conforme con los profesores que nos hacen jugar su porque así aprendo más” (Entrevistado 10)

“los profes explican bien y les entiendo” (Entrevistado 9)

“me gustan los profes porque nos enseñan y cuando sea grande me gustaría ser profesor de educación física” (Entrevistado 7)

“me gusta mucho venir a la escuela porque aprendo y los profes enseñan muchas cosas” (Entrevistado 6)

Este código demuestra que, pese a que muchos se muestran inconformes debido a los regaños, o los métodos poco atractivos para generar aprendizaje, existe también un pequeño grupo que se encuentra conforme con sus clases.

El siguiente código “Influencia de aspecto físico del colegio” fue mencionado en varias oportunidades lo que es un claro ejemplo de que en muchos casos el aspecto físico del colegio puede influir de manera positiva o negativa en los estudiantes. De esto leemos:

“mi escuela es bonita” (Entrevistado 9)

“mi escuela es muy bonita y me gusta” (Entrevistado 7)

“mi escuela es bonita y me gusta” (Entrevistado 4)

Si bien, hay diversidad de opiniones con respecto a lo que los estudiantes le cambiaron a su escuela, tales como la cancha, la ludoteca u otros escenarios de juegos, es importante resaltar esta coincidencia en la que algunos alumnos utilizan la misma palabra para describir su lugar de estudio, esto puede percibirse como positivo en términos generales en lo que se refiere al aspecto físico de la escuela.

Finalmente, el código de percepción de aprendizaje arrojó respuestas como las siguientes:

“Uyy matemáticas y ingles (risas) es muy difícil y aburrido los profes son aburridos y ya viejitos (risas)” (Entrevistado 1)

“Algunos profesores se les entiende, otros no porque solo escriben y dicen copien eso y explican enredado y si uno les pregunta dicen no entienden lean bien los profesores más mayores son así los otros no tanto” (Entrevistado 1)

“Algunos profesores son claros otros no, enseñan normal en el tablero colocan cosas y copiar y ya. Hay otros que si levan videos y cosas así hacen preguntas y así” (Entrevistado 2)

No todos se les entiende, hay unos que no explican bien y hablan rápido y borran el tablero rápido y no alcanzamos a copiar y nos atrasamos” (Entrevistado 3)

“los profesores explican bien, en el tablero, con videos, con juegos en matemáticas, pero en los juegos en lenguaje casi no los entiendo” (Entrevistado 8)}

“algunas cosas no se entienden bien como las sumas” (Entrevistado 9)

“Algunos profesores hablan muy rápido y casi no les entiendo lo que me dicen.” (Entrevistado 10)

“algunos profesores no les entiendo porque nos gritan y eso me distrae” (Entrevistado 12)

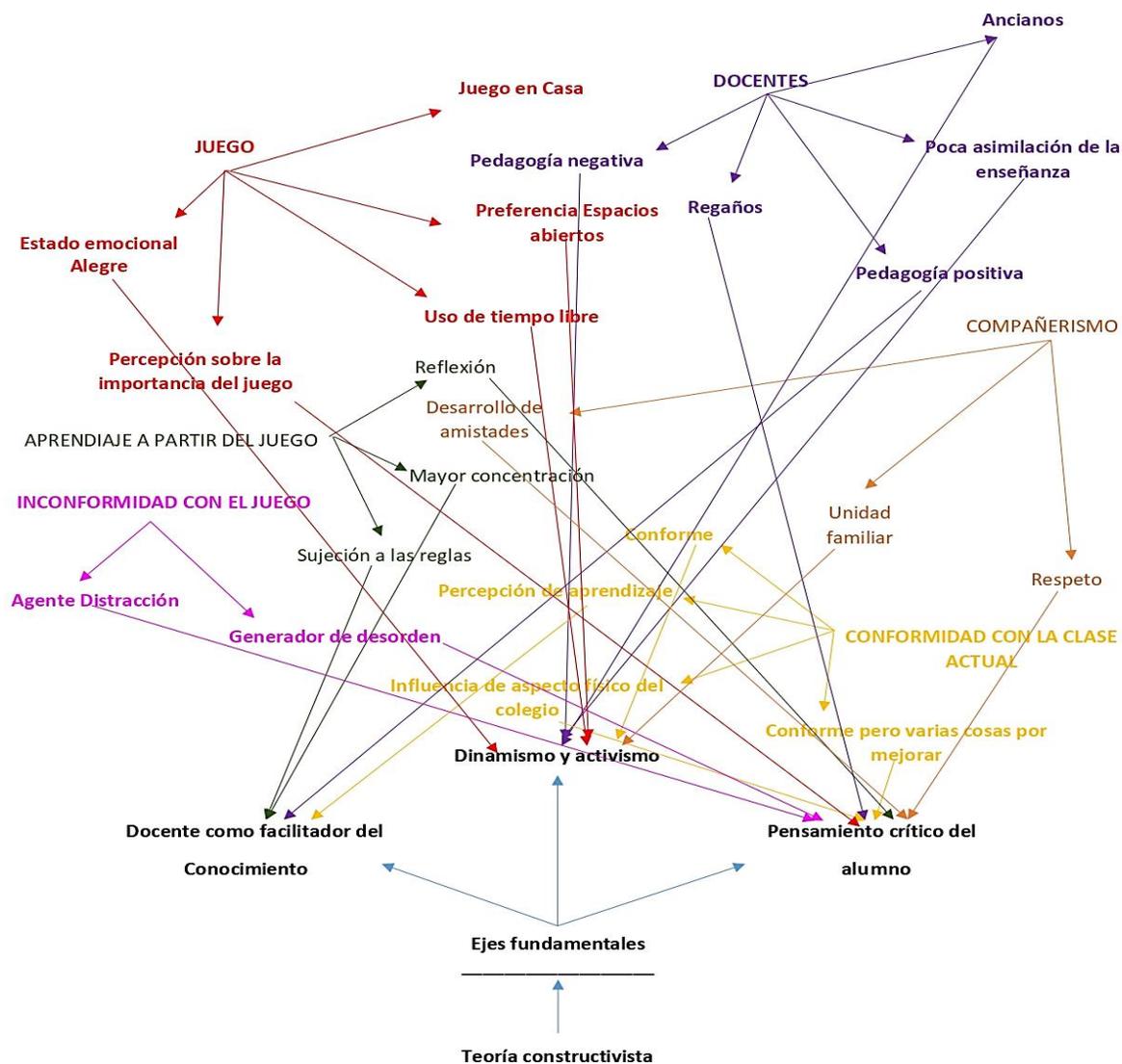
Esta familia de códigos deja en evidencia, que si bien existen aspectos atractivos en el aspecto físico de la escuela, que generar una conformidad con la clase actual, e incluso se evidencia, según los relatos de los estudiantes, que hay docentes que tiene una manera de hacer pedagogía muy atractiva que permite una atracción de los niños por la clase actual, sin embargo hay otros docentes que generan cierto malestar debido a que usan mucho el tablero, o son muy serios y regañones, lo que interfiere con el aprendizaje y por su puesto con la comodidad del modelo pedagógico que se desarrolla actualmente en el aula.

4.2 Codificación Axial

Realizado el microanálisis y la codificación abierta, Habiendo dado ese paso se podrá llegar a responder a partir de la relación entre las experiencias de los niños y la teoría, a la pregunta problema formulada para esta investigación.

A partir de la codificación axial, se da paso es el análisis de la teoría central con sus categorías y los diferentes códigos se podrá dar respuesta a la pregunta ¿Cuáles son las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños y niñas de 2° de un colegio público de Bogotá? De ahí la importancia de relacionar todas estas variables como se muestra en la Ilustración 9.

Ilustración 7. Esquema Teórico de Relación Teoría/Códigos



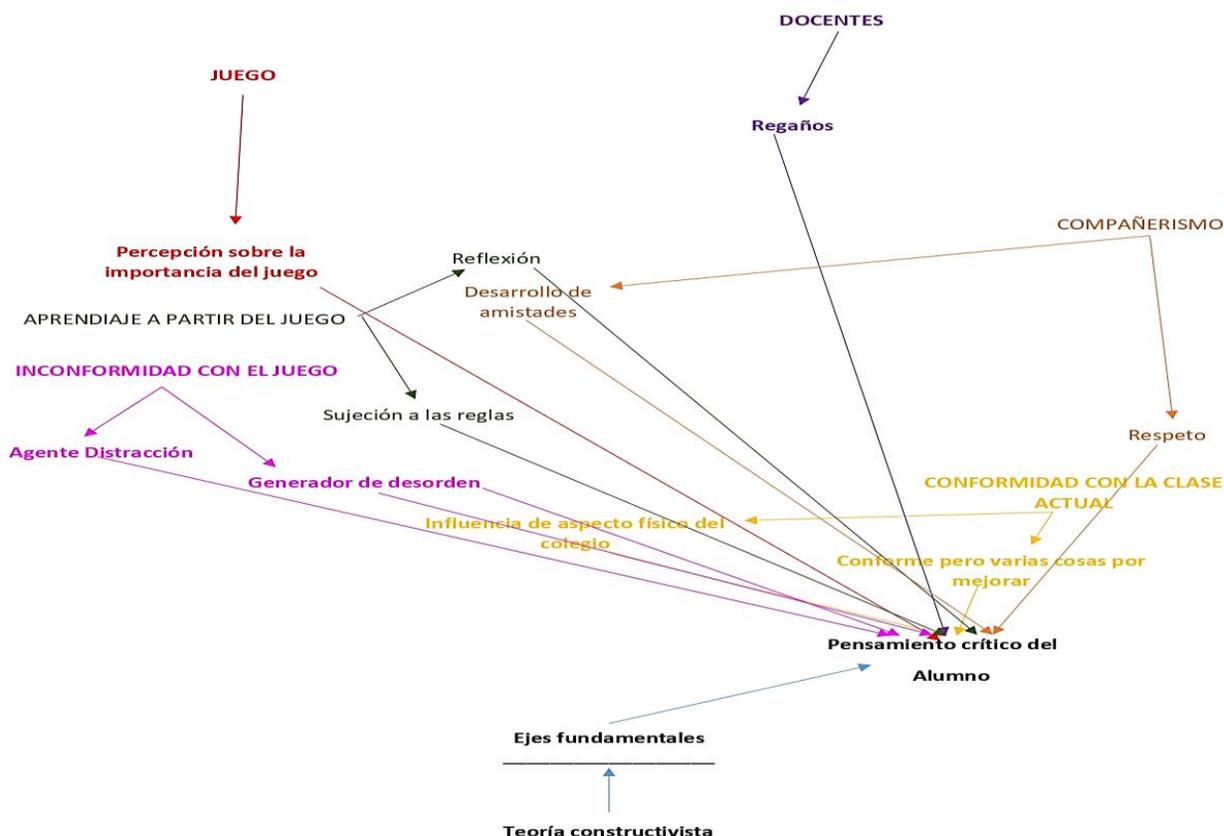
Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

La Ilustración 7 muestra (de abajo hacia arriba) la teoría constructivista dividida en sus tres ejes fundamentales: Docente como facilitador del conocimiento, dinamismo y activismo en clase y pensamiento crítico del alumno y la relación que existe entre los ejes de esta teoría y los códigos de las diferentes familias identificadas en el análisis de las entrevistas realizadas a los estudiantes.

Para comprender mejor la ilustración, es necesario dividir los ejes de la figura 5 a fin de comprender mejor la relación que existe entre cada eje de la teoría con los códigos que hicieron referencia al mismo.

4.2.1. Dinámica relacional y pensamiento crítico del alumno

Ilustración 8. Relación códigos- pensamiento crítico



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

La Ilustración 8 muestra los códigos de las diferentes familias de códigos que se relacionan con el desarrollo del pensamiento crítico como uno de los ejes del constructivismo. De acuerdo con Vendrell y Rodríguez, (2020) el pensamiento crítico es la capacidad de cuestionarse a sí mismo acerca de lo que se cree un paradigma es realmente correcto o no, pero además teniendo sus propios argumentos o aquellos que apoyen o desafíen el paradigma en cuestión, muchos de los cuales

nacen de la experiencia. En este sentido, la Ilustración 8, tomando como base el juego basado en la teoría constructivista indica que los niños perciben el juego como una actividad importante, y no solo como entretenimiento, de ahí afirmaciones como la siguiente:

“El juego es importante porque uno ahí tiene más amigos, por ejemplo, a uno lo invitan a jugar y hay más niños si me entiende que no son mis amigos y entonces ahí ya hay otros amigos, por eso yo tengo muchos amigos porque me gusta jugar (risas)” (Entrevistado 1)

Se debe considerar que los niños entrevistados tienen entre 7 y 8 años de edad, por lo que no se puede esperar afirmaciones sumamente elaboradas. A partir de la anterior observación se evidencia que para el Entrevistado 1 el juego es importante porque él mismo descubre que puede desarrollar amistades. El entrevistado describe como existe un paso entre el conocimiento de personas que no son sus amigos y posteriormente el desarrollo de un lazo de amistad entre él y los mismos.

¿Puede entenderse esto como pensamiento crítico? ¡Sí! debido a que nace de la propia experiencia y del análisis de su propia realidad, no es un conocimiento transferido sino la descripción de una vivencia no es teoría sino experiencia. Y el argumento sobre el cual el niño basa su pensamiento de que el juego desarrolla sociedades amistosas es que su grupo de amigos aumenta.

De la familia de códigos “inconformidad con el juego” dos de sus códigos fortalecen el eje de pensamiento crítico, a saber: que el juego es un “agente distractor” y que es un “generador de desorden”. Estas afirmaciones evidencian un pensamiento crítico un poco más elevado toda vez que desafía el método del juego dentro del contexto escolar el cual es utilizado para mejorar el

aprendizaje. Sin embargo, dentro de todas las afirmaciones positivas acerca del método y de su eficacia resaltan alguna precisamente porque creen que es todo lo contrario:

“A veces, porque los juegos distraen” (Entrevistado 4)

“No se aprenden con mayor facilidad con el juego porque hay muchas cosas que no entiendo de los juegos” (Entrevistado 5)

“jugar en el salón entretiene y a veces no deja concentrarse” (Entrevistado 6)

El pensamiento crítico en estas afirmaciones encuentra precisamente en que no sigue la corriente de las masas en lo que respecta a la opinión del juego de la mayoría de la muestra; comportamiento típico del pensamiento crítico que no acepta un hecho como verdadero sin antes analizarlo de manera personal. Ahora bien, existen argumentos en esta postura de inconformidad acerca del uso del juego en el objetivo de enseñanza aprendizaje, y es que puede llegar a ser un agente distractor o un generador de desorden que impiden que la enseñanza sea lograda. Para muchos el juego puede llegar a serlo, incluso en la teoría en la cual el juego es una actividad efectiva para enseñar se advierte la importancia de usarlo correctamente precisamente para evitar lo que estos 3 estudiantes observaron y experimentaron.

Dos códigos de la familia de código “aprendizaje a partir del código” se conectan también con el pensamiento crítico: la “sujeción a las reglas” y la “reflexión” poco se debería de decir acerca de la “reflexión” pues en términos generales lo que los estudiantes hicieron fue reflexionar acerca de sus propias experiencia sobre el juego y la reflexión es, según Dewey (1989) “el examen activo, persistente y cuidadoso de toda creencia...a la luz de los fundamentos que la sostienen y las conclusiones a las que se tienen” es decir no es una respuesta superior, sino un examen, es esta la razón por la cual la mayoría de los niños no se limitaron a responder “si” o “no” a las preguntas de la entrevista, sino que justificaron su postura con argumentos.

Por otro lado, ellos no se sujetan a las reglas de cada juego como algo que “toca hacer” porque se les ha enseñado que es lo correcto, sino que nuevamente argumentan su postura, que necesariamente fomenta el pensamiento crítico. Por ejemplo, a continuación, observaremos una afirmación acerca del juego como estrategia de aprendizaje que no contiene pensamiento crítico, a la pregunta “¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?” La respuesta fue: “Si profe porque jugando todo es más divertido” (Entrevistado 1)

Si bien hay una respuesta en la afirmación no hay un argumento consistente, ni coherente porque el objetivo de la pregunta no era descubrir desde la experiencia del alumno si el juego hacía la clase más divertida, sino si el juego facilitaba el aprendizaje. En términos generales no se evidencia ningún esfuerzo analítico en la respuesta, sino, sencillamente, una respuesta.

Al analizar otra respuesta, si bien se parece mucho a la anterior, el pensamiento crítico se hace evidente, a la pregunta “¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?” la respuesta fue:

“Claro porque si, si le ponen a uno juegos colores y cosas que hacen que la clase sea chévere y uno se divierte” (Entrevistado 2)

En este caso el niño, explica el por qué el juego hace que se aprenda mucho mejor, su argumento es que se utilizan visuales llamativas que hacen que la clase no sea monótona o aburrida sino atractiva, que es, en términos generales, es constructivismo.

Otra familia de códigos que tiene conexión con el pensamiento crítico es la “conformidad con la clase” dos de sus códigos se relacionan con este eje del constructivismo: “influencia del aspecto físico del colegio” y “conforme pero varias cosas por mejorar”.

El código “influencia del aspecto físico del colegio” fue el producto de un análisis de los estudiantes que hicieron parte de su clase al colegio entero, lo que resulto ser interesante:

“el mejor lugar es la cancha y ya” (Entrevistado 2)

El mejor lugar es mi salón de clase y el comedor” (Entrevistado 5)

“la cancha, la biblioteca y mi salón” (Entrevistado 8)

Fueron muy pocos los estudiantes que no incluyeron a su salón de clases como el lugar que más le gusta de su colegio, sin embargo, aunque la pregunta pretendía, por lo menos técnicamente, por una respuesta en singular, muchos de ellos no ofrecieron un único lugar sino varios. Expresa esto una mente crítica toda vez que se da la libertad de expresar honestamente lo que para ella es importante. No es un acto de rebeldía que los niños no escogieran el lugar que les parecía mejor, fue un acto de honestidad porque no solo era un lugar que para ellos era el mejor, sino varios de su colegio. Indirectamente defienden su experiencia, y no se limitan. Elemento característico del pensamiento crítico.

El código “conforme, pero varias cosas por mejorar”. No necesita mucha explicación. El solo hecho de que un niño pueda identificar lo que está bien y lo que hay que mejorar evidencia, sin lugar a duda, un pensamiento analítico. Por ejemplo, la siguiente respuesta:

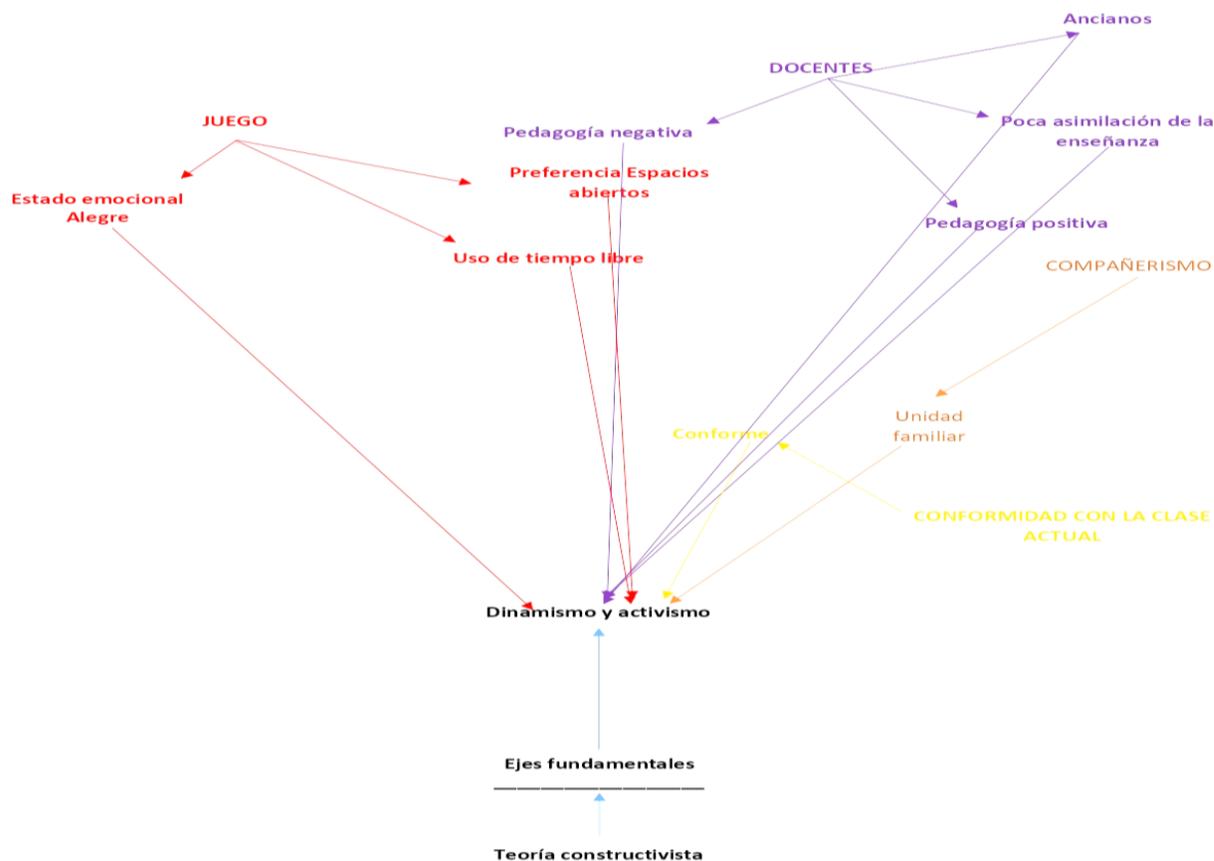
“que algunos profesores nos gritan mucho eso le cambiaria” (Entrevistado 12)

La respuesta es dada a la pregunta ¿Qué le cambiaria a la clase? Es en la sutilidad en la donde se cuenta evidencia de un pensamiento crítico, toda vez que el niño no dice “que los profesores dejen de regañarnos” sino en el uso adecuado de la palabra “algunos” es decir que

analiza que no todos los maestros son así. El pensamiento crítico no solo analiza la realidad, sino que procura el uso de palabras correctas como en este caso.

4.2.2. Dinámica relacional y dinamismo y activismo

Ilustración 9. Relación códigos- Dinamismo y Activismo



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

La Ilustración 9 muestra los códigos de las diferentes familias de códigos que tienen relación con los ejes fundamentales del constructivismo: el dinamismo y activismo. El activismo en la escuela encierra dos aspectos: uno interno y otro externo. En el externo Mogollón y Flores (2011) lo definen como: el enfoque pedagógico integral que promueve la instrucción personalizada y la creación de vínculos fuertes entre la escuela y la comunidad para asegurar que los niños y niñas aprendan competencias que les sirvan para la vida. Sin embargo, para esta

investigación el enfoque se centra más en el aspecto interno, es decir en la intencionalidad del docente por generar espacios y métodos que realmente garanticen que sus alumnos aprendan. Es activo, porque no limita a lo tradicional a simple desarrollo del cumplimiento del deber del maestro de dar una clase y un tema a su manera esperando que los niños sigan su ritmo, sino que el docente realmente está interesado no es dar la clase, sino que esta sea productiva y efectiva. Es activa porque el docente esta intencionalmente buscando lo que necesita para mantener la atención de sus estudiantes.

Por otro lado, es dinámica porque como lo indica Chaves (2010)

El dinamismo pedagógico (DP) más allá de ser un método de enseñanza es un método de aprendizaje, ya que es dialógico entre los involucrados en el proceso pedagógico, el DP es ambivalente porque no considera que sea de A o de B, ni tampoco de A para B sino es de A y B conjuntamente, A y B convergen en un mismo punto: la modificabilidad cognitiva. En estricto sentido, el objetivo del DP no es el alumno, ni tampoco el profesor, sino es el aprendizaje en ambos y la autonomía que uno y otro van desarrollando a partir de la modificabilidad cognitiva constante.

Es decir que no se trata del profesor o del estudiante sino del aprendizaje, que debe ser el centro de toda enseñanza. Es en ese centro, el aprendizaje, es donde sí convergen las diferentes estrategias para lograrlo, algo en lo cual quien tiene el conocimiento buscara las estrategias adecuadas, en este caso el juego.

La primera familia que se relaciona con el eje de Dinamismo y Activismo es precisamente la del juego, con tres de sus códigos: “estado emocional alegre” “uso de tiempo libre” y “preferencia espacios abiertos” es decir que los niños hicieron referencia a estos códigos con aspectos que el Dinamismo y Activismo en la escuela busca, a saber, generar interés, atracción,

disfrute etc. Por ejemplo, el uso del tiempo libre de la mayoría de entrevistados fue “jugar”, a la pregunta “¿Qué hace en su tiempo libre?” las respuestas fueron generalmente:

“Jugar futbol o en el celular y también dormir” (Entrevistado 1)

“Juego con mis amigas, también hago oficio y esas cosas” (Entrevistado 2)

““ver televisión y luego las tareas, después si hago todo juiciosa me dejan salir al parque del conjunto a jugar con los niños del conjunto” (Entrevistado 5)

“tareas, y cuando termino jugar en el computador de mi mamá” (Entrevistado 6)

Estas afirmaciones demuestran que, por su puesto dinamismo y activismo en el juego, de ahí que los niños prefieran jugar que hacer tareas, porque el juego conlleva diversión y despierta interés y atracción, que, como se ya he dicho, es lo que el dinamismo y activismo buscan. En este sentido, afirmaciones que hacen referencia a los espacios abiertos como “parque” “patio” o “cancha” o el uso del tiempo libre y los estados emocionales de alegría y felicidad demuestran que el juego es una estrategia activa y dinámica que puede ser vinculada al ámbito pedagógico en cada una de sus áreas, ciencias o saberes.

La familia de “conformidad con la clase” y su código de “conforme” también tiene una relación directa con el “activismo y dinamismo” de la clase y los argumentos son los siguientes

“Estoy conforme con mi profe de biología, porque él si nos trae videos guías para colorear y dibujar, también con plastilina a veces hacemos cosas él es muy chévere, los otros no, solo escriben en el tablero hacen quiz y ya” (Entrevistado 1)

“estoy conforme con mi profe de castellano porque ella es buena” (Entrevistado 12)

“Me siento conforme si porque algunos son divertidos” (Entrevistado 11)

“con los profesores que nos hacen jugar si porque así aprendo más” (Entrevistado 10)

“Si, todos son chéveres” (Entrevistado 5)

Si se observa cada una de las afirmaciones, se evidencia que hay factores en común y es que los profesores son “divertidos” lo que hace que la mayoría de los niños estén conformes con sus clases, entonces, hablar de dinamismo la búsqueda del aprendizaje y como activismo la intencionalidad de generar interés entonces se hace evidente que el juego tiene un papel importante no solo como actividad sino como una actitud del docente. Es decir, no siempre se necesita una actividad, pero siempre será importante una actitud divertida que genere atractivo en los estudiantes para así lograr captar su atención.

Ahora bien, resulta que los valores negativos también tienen que ver con el Dinamismo y Activismo en la clase, precisamente porque dejan en evidencia la ausencia de este eje del constructivismo. Por ejemplo, a decir que los docentes son “serios” o “regañones” de inmediato se deja ver que el método de pedagogía usado por los docentes con dicha actitud no tiene un apoyo constructivista, sino, más bien un método tradicional en el cual el docente era sumamente estricto porque se pensaba que era la manera más acertada de que fuera visto como una autoridad.

Las siguientes frases describen algo interesante que se relaciona con lo anteriormente dicho

“los profes son aburridos y ya viejitos (risas)” (Entrevistado 1)

Debido a la permeabilidad de nuevas teorías como la “Escuela Nueva” “conductismo” o “aprendizaje experiencial” que han tomado fuerza es las carreras de pedagogía de los últimos años,

las nuevas generaciones de docentes son menos estrictos y más efectivos y afectivos, por lo cual son mejor aceptados por parte de la comunidad estudiantil. Sin embargo, existe esta percepción de que los docentes ancianos son aburridos y con métodos de enseñanza que resultan poco estimulantes para una generación de estudiantes que nacieron rodeados de una tecnología que busca hacerlo todo más rápido, mejor y fácil. De ahí la percepción de este estudiante que relaciono el aburrimiento con la vejez.

Ahora bien, no se debe crear un estigma alrededor de la vejez, sino del tradicionalismo que ya no funciona para el mundo tan cambiado y tecnificado. No es la edad, sino los modos antiguos, los que crean un vacío de Dinamismo y Activismo que no genera atracción. Y de ahí también el cúmulo de afirmaciones que crearon un código llamado “pedagogía negativa” con afirmaciones como las siguientes:

“Algunos profesores solo escriben y dicen copien eso y explican enredado y si uno les pregunta dicen no entienden lean bien los profesores más mayores son así los otros no tanto” (Entrevistado 1)

“algunos profesores enseñan normal en el tablero colocan cosas y copiar y ya” (Entrevistado 2)

“algunos profesores hablan muy rápido y casi no les entiendo lo que me dicen.” (Entrevistado 10)

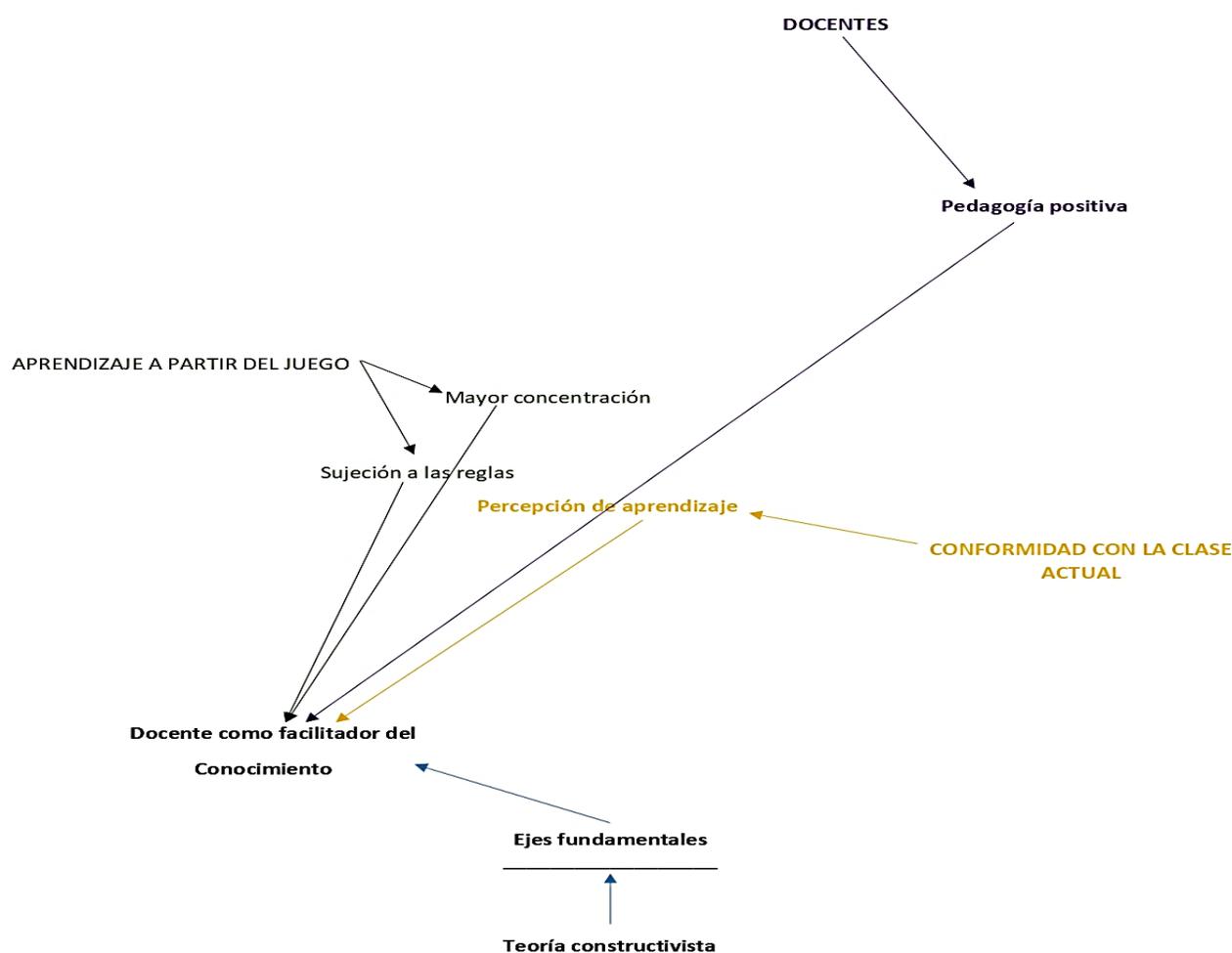
“hay unos que no explican bien y hablan rápido y borran el tablero rápido y no alcanzamos a copiar y nos atrasamos” (Entrevistado 3)

Estas afirmaciones demuestran que hay una pedagogía negativa en “algunos” profesores que atenta contra el activismo y dinamismo de la clase que busca lograr que el estudiante aprenda. Ahora bien, se podría argumentar que el problema es de los estudiantes, y no del docente, pero se

debe recordar que es el docente la persona que está en un nivel de conocimiento mucho mayor, y que su trabajo es hacer que sus estudiantes, todos ellos, logren ciertos estándares de calidad con relación a su aprendizaje. Esto desemboca en el código “poca asimilación del aprendizaje” es decir que el estudiante no logra comprender muy bien lo que se le está enseñando.

4.2.3. Dinámica relacional y docente como facilitador del conocimiento

Ilustración 10. Relación códigos- Docente como facilitador del conocimiento



Nota. Fuente: la presente investigación-año 2023.

Otro de los ejes fundamentales del constructivismo es el docente como facilitador del conocimiento. Pese a que esta es uno de los ejes más importantes del constructivismo, en este

trabajo no muchos códigos se relacionaron con el debido a que el énfasis no estuvo en la adquisición del conociendo como tal, sino en el juego como estrategia, y desde una perspectiva mucho más amplia el juego es solamente una de muchas estrategias que el docente puede usar para lograr esa facilidad de aprehensión de conocimiento por parte de sus alumnos.

En este sentido, la familia de códigos “docente” se relaciona con este eje con su código de “pedagogía positiva” es decir que el hecho de que los niños realicen afirmaciones de satisfacción acerca de sus maestros y del aprendizaje que se logra a través de ellos, indica que los docentes están cumpliendo con rol de mediadores entre el conocimiento y el alumno.

“Algunos profesores explican bien, otros no porque solo escriben y dicen copien eso y explican enredado y si uno les pregunta dicen no entienden lean bien los profesores más mayores son así los otros no tanto” (entrevistado 1)

Dentro de esta afirmación se encuentran varios elementos que son dignos de destacar. El entrevistado 1 hace una diferencia entre un grupo de docentes y otros, siendo el rasgo característico que más divide a estos dos grupos de docentes el que unos profesores “explican bien” y otros no. esta afirmación se repite a través de las respuestas de otros niños.

“Algunos si otros no, enseñan normal en el tablero colocan cosas y copiar y ya. Hay otros que si llevan videos y cosas así hacen preguntas y así” (entrevistado 2)

“No todos, hay unos que no explican bien y hablan rápido y borran el tablero rápido y no alcanzamos a copiar y nos atrasamos” (entrevistado 3)

Estas afirmaciones no solo ponen en evidencia que hay docentes que facilitan el conocimiento, sino que los niños tienen claro aquellas cosas que impiden que se genere

conocimiento tales como el uso excesivo del tablero, los dictados y el hecho de que tengan que copiar. El juego por su lado puede ser utilizado como una estrategia de aprendizaje que, si bien no prescinde de los anteriores elementos, si minimiza su uso.

Otra de las familias de códigos es el aprendizaje a partir del juego. El docente se hace un facilitador del conocimiento cuando usa estrategias como el juego para captar la atención de sus estudiantes. Esto es lo que perciben varios de sus estudiantes.

“El juego ayuda a aprender porque le ponen a uno juegos colores y cosas que hacen que la clase sea chévere y uno se divierte” (entrevistado 2)

“se aprende cuando los juegos son de letras o de números” (entrevistado 8)

“Jugando se “si, se puede aprender hacer sumas y a escribir en el renglón” (entrevistado 7)

“si, cuando hacemos los recortes de las letras, juegos con tapas para armar palabras y también cuando leemos la palabra” (entrevistado 6)

Los niños entienden el juego como una actividad que facilita el aprendizaje, y esto no podría lograrse si no existe un considerable nivel de concentración.

En términos generales, como lo abarca el código de “percepción de aprendizaje” los niños ven el juego como una actividad útil que usada por el profesor hace atractivo el proceso escolar.

4.3 Análisis fenomenológico de la importancia del juego en el aprendizaje.

Teniendo en cuenta los objetivos señalados para la presente investigación se realizó el análisis fenomenológico del cual se hallaron una serie de categorías como el juego, profesores, compañerismo, aprendizaje a partir del juego.

A partir de las experiencias más relevantes encontradas durante esta investigación se puede resaltar que los participantes en este caso los niños y niñas de segundo grado de un colegio público de la ciudad de Bogotá tienen claro que el juego hace parte importante no solo del desarrollo físico y social, sino que también saben que es una herramienta útil para su aprendizaje dentro y fuera del aula de clase.

De acuerdo con sus rutinas y experiencias que cada niño y niña manifestó a través de la entrevista se pudo deducir que por medio del juego ellos logran desarrollar habilidades propias como lo son el lenguaje, la creatividad, la motricidad entre otras, que les permite disfrutar un aprendizaje mucho más adecuado y sólido.

Una de las categorías que generó un poco de extrañeza fue la de la inconformidad con el juego al momento de enseñar los docentes en el aula, fueron muy pocos los que coincidieron con dicha objeción pero que de igual forma su sentir no deja de ser relevante, puesto que muestra en los niños y niñas un gran sentido de análisis y dominio del lenguaje para indicar que algo no les parece, y estas manifestaciones son valiosas puesto que permitieron analizar y evaluar la forma como en ocasiones se imparte la información. No es simplemente llegar a un ambiente de aprendizaje e improvisar una actividad si no que detrás de eso se deben evaluar todos los eventuales y posibles inconvenientes que se puedan generar.

Otra categoría que se relacionó a la presente investigación fue la de profesores y su metodología, partiendo de lo manifestado por los niños durante la entrevista se mencionó mucho sobre la metodología utilizada dentro del aula de clase así como hubo niños que estaban conformes con el método actual, de igual forma surgieron manifestaciones de una gran mayoría de niñas inconformes con la enseñanza impartida en sus clases, cabe mencionar que los niños y niñas en edades cortas son seres activos, creativos y receptivos que están siempre a la espera de nuevos

conocimientos y es en ese momento donde la manera en que se les transmite cualquier tipo de información es crucial para que ellos la asimilen de forma positiva. Los niños y niñas dejan como manifiesto que la enseñanza tradicional y monótona de algunos profesores causa en ellos poco entusiasmo a la hora de estar en el aula de clase, convirtiendo su día de escuela en aburrida y poco atrayente.

Con relación a la categoría de compañerismo el juego es el puente principal para alcanzar dicho valor. Los niños en sus narraciones en el momento de la entrevista hicieron énfasis rotundo en que el juego no solo les permite divertirse, si no también crear lazos de amistad y compañerismo, tienen claro que jugando y cumpliendo las reglas asignadas se pueden encontrar nuevos amigos, y no es para menos puesto que sus expresiones dejaron claro que dentro de su desarrollo hacer amistades y compartir con otros niños fomenta en ellos valores y habilidades que les permiten afianzar y consolidar su carácter y formación personal.

Así mismo la siguiente categoría aprendizaje a través del juego, hace referencia a la necesidad de introducir en las dinámicas del aula de clase espacios donde se pueda enseñar por medio del juego. Los protagonistas de esta investigación quienes fueron los niños dejaron más que claro que sí se aprende mejor y con mayor facilidad cuando se utilizan actividades que estén relacionadas con jugar, esto permite que la atención y el ánimo de cada participante sea más preciso y conducente.

Los niños son seres que están en etapas de absorción absoluta, están a la expectativa de todo lo nuevo que pueden recibir del mundo exterior para su desarrollo integral, por tal razón acompañarlos en ese viaje que se llama aprendizaje donde están cada día recibiendo información de todo tipo es de vital importancia, para crear y formar seres útiles y valiosos con capacidades

completas que les permitan poder acomodarse a la sociedad y aportar acciones positivas y ejemplares.

5. Discusión

El objetivo del presente estudio fue comprender las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en los niños y niñas de segundo grado. Se encontró que las estrategias utilizadas por los docentes han sido agradables para los entrevistados, cabe resaltar algunos de ellos como: sopa de letras, crucigramas, trabalenguas entre otras. En este sentido se ha propiciado de manera asertiva la memoria, el pensamiento. Cabrejos Parra, E. (2020).

En este sentido la estrategia del juego en el lenguaje es importante puesto que el lenguaje requiere interacción para diversificar los diferentes códigos a aprender, así mismo las formas en las que se posibilita esta interacción son de cierto modo un foco de discusión, pues sí bien es cierto que el juego en el lenguaje como estrategia posibilita el desarrollo del mismo, en algunas situaciones este también puede dificultar procesos de adquisición lingüística. Pues el juego como el lenguaje son necesidades innovadoras que requieren de construcción de acuerdo a dicho por los participantes y haciendo interacción con aportes pertinentes de (Vygotsky, 1979).

En el presente estudio se encuentra del juego y el lenguaje en niveles normales teniendo en cuenta el análisis fenomenológico que se realizó además de las respuestas dadas por los entrevistados y por último se compararon con algunas investigaciones tales como: Mora, C, Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje., Fonseca, Liliana; Migliardo, Graciela; Simiana, Marina; Olmos, Ricardo; León, José A. (2019). , y A Imba Imba, Katherin Yesenia Lombano Benalcázar, Michelle Alejandra, quienes realizaron un ejercicio de investigación “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los

estudiantes de segundo. Los cuales dejan una reflexión del si se hace o no acerca una frecuente innovación en los juegos utilizados para el aprendizaje del área de lenguaje.

Así mismo su pertinencia replantea el juego como un vehículo que va a la par con el aprendizaje de diferentes formas en este caso el lenguaje y que por ende debe innovar constantemente.

En conclusión, se puede afirmar que, en la población estudiada, se encontró agrado por los diferentes juegos utilizados para el desarrollo del lenguaje además de gusto por el mismo por ser un elemento abstracto que se utiliza de manera constante en la vida cotidiana.

6. Conclusiones

En las conclusiones derivadas de esta investigación, fue relevante descartar que el menor mediante el juego, se siente en una zona de atracción e interacción en la que se siente independiente, autónomo y libre donde pueda experimentar diferentes estimulaciones del lenguaje, ya que se siente en un contexto conocido, esto genera mayor comodidad y confianza para poder expresarse claramente y experimentar la sensación de hablar sin temor a equivocarse como lo evidenciamos en la realización de las entrevistas.

Se logro comprender la importancia del juego en torno al uso del lenguaje de los niños y niñas de grado 2, en cuanto a que la mayoría de ellos no se limitaron a responder la pregunta de manera cerrada, sino que expresaron dentro sus respuestas lo que el juego les hace sentir, demostrando con sus respuestas la fluides y argumentación que algunos de ellos presentaban.

Se indagó sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje, demostrando que el juego puede despertar en el niño condiciones necesarias para su desarrollo cognitivo, social y físico, además de aprender a ser autónomo y critico frente a las situaciones que se le presenten más adelante, debemos entender que el juego es un todo en la vida de un niño, ya que con este experimenta y crea nuevo conocimiento de forma constructiva, por lo tanto dejar que el niño juegue y lo haga

disfrutando es lo más importante, ya que potenciará sus aptitudes en todas las ramas, lingüísticas, artísticas, intelectuales, motrices.

Se categorizó y analizo los datos recolectando, dándonos una mejor visión sobre como el juego ayuda a desarrollar el lenguaje en los niños, gracias a sus respuestas, ya que el juego no solo desarrolla en él todas las dimensiones sino también su personalidad social intra e interpersonal. Por otro lado, se pudo evidenciar que el juego es un aspecto constante durante el crecimiento de los niños tal y como quedo en claro durante la entrevista. No solo se da en el colegio, sino que se desarrolla con invariablemente fuera de ella como en la casa, de este modo la familia toma un papel importante en la vida del niño dando apoyo emocional y afectivo en el proceso de aprendizaje.

7. Recomendaciones

En la realización de este trabajo se ha tenido la oportunidad de reflexionar sobre la importancia del juego utilizado en el aula y cómo los docentes podrían aprovechar un instrumento que es intrínseco al niño para aprender conceptos y habilidades básicas, como el lenguaje. Si el docente no abandona su metodología pedagógica tradicional no se puede hablar de constructivismo ya que en esta última el docente era autoritario y su clase se caracterizaba por una exposición o intervención continua del maestro, el constructivismo permite al estudiante sea el protagonista de su propio aprendizaje.

Los espacios de interacción de los niños deberían ser mas abiertos al desarrollo del lenguaje por sí mismos, ya que hablando de una metodología constructivista debemos dejar que el niño experimente sea autónomo de su aprendizaje y construya su propio conocimiento, de esta forma el menor va a tener un aprendizaje significativo en su vida.

8. Referencias

- BARRIGA, Angel Diaz. La entrevista a profundidad. TRAMAS. Subjetividad y procesos sociales, 2007, no 3, p. 161-178.
- Chourio, J. A. y Segundo, R. (2008). Pensamiento e ideas pedagógicas de Célestin Freinet. REDHECS, Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social, 4, 48-55.
- Convención sobre los derechos del niño: versión para niños y niñas recuperado de:
https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-11/CDN_version_ninos.pdf
- Cañeque, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo. Carta Pedagógica (1959). Año XI, N.º 8.
- Cabrejo-Parra, E. (2000). La lectura comienza antes de los textos escritos. Bogotá: Fundalectura.
- Cabrejo Parra, E., & para la Lectura, E. UNA RESEÑA DE LENGUA ORAL: DESTINO INDIVIDUAL Y SOCIAL DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS Y NIÑAS. ESCRIBIR Y DESCUBRIR.
- Cardozo, B. D. R. M. (1995). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Revista Colombiana de Psicología, (4), 161-162
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional, Lineamientos Curriculares – Educación Artística. Bogotá D.C. 1997.p.30
- Fenstermacher, G. D. (1978). “A philosophical consideration of recent research on teacher effectiveness”. En L. S. Shulman (Ed.), Review of research in education, Vol. 6 (pp. 157-185). Itasca, IL: F. E. Peacock.
- Galiano, O. (2014). Juegos y actividades cooperativas. Obtenido de recuperado el enero de 2018, de: <http://academicae.unavarra.es/handle/2454/13987>
- Gardner, Howard. Inteligencias Múltiples. La Teoría en la práctica. Paidós, Barcelona 1983. p.32

Husserl, E. (1998). *Invitación a la fenomenología*. Barcelona: Paidós.

Ibáñez N, (1999). ¿Cómo surge el lenguaje en el niño? Los Planteamientos de Piaget, Vygotski y

Maturana de: <https://revistahistoriaindigena.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/17134/17860>

Jiménez, R, J. (2010). Adquisición y desarrollo del lenguaje recuperado de:

<https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48043797/teorc3adas-y-enfoques-explicativos-sobre-adquisicic3b3n-y-desarrollo-del-lenguaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1662218>

Ley 1098 DE (2006). El Código de la Infancia y la Adolescencia. Recuperado de:

<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbxlbGxvZ3JvZGV0dXNzdWVub3N8Z3g6M2MxMWI0OTRiZDlhMzJiNg>

Mora, C, Plazas F, Ortiz A, Camargo G, (2016). El juego como método de aprendizaje

recuperado de: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244/4010>

Maricela, P. (1994). *Lectura y práctica docente: un acercamiento*. Recuperado de:

<https://cdigital.uv.mx/handle/123456789/5830>

Ministerio de salud resolución número 8430 de (1993), octubre 4 capítulo 1. De los aspectos

éticos de la investigación en seres humanos. Recuperado de:

<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/ride/de/dij/resolucion-8430-de-1993.pdf>

Parra, K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje

recuperado de: [http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-29142014000300009&script=sci_arttext)

[29142014000300009&script=sci_arttext](http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-29142014000300009&script=sci_arttext)

Parraga N, Orley , Bazurto N, Mendoza A, Barcía M. (2021). El juego como estrategia

- psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media
recuperado: <file:///C:/Users/fmarm/Downloads/Dialnet->
- Pérez N, Navarro I. (2011), *Psicología del Desarrollo Humano del nacimiento a la vejez* Grupo Editorial Club Universitario.
- Papaila, Diane, Wedkos, Sally, Felman, Ruth. *De la infancia a la adolescencia en: Psicología del desarrollo humano*; Ediciones Mac Graw, México 2014.pag.422
- Revista Dialnet. De Valdenebro M. X (s.f). El arte y el juego. Disponible en:
<file:///C:/Users/fmarm/Downloads/Dialnet-ElArteYElJuego-2041592.pdf>
- Sarlé, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* . Buenos Aires: Paidós.
- Sanuy, C. (1998) *Enseñar a jugar*. España: Marsiega. Barón, L. (2010). *La teoría lingüística de Noam Chomsky. Revisión crítica centrada en el innatismo semántico y su estudio empírico*. Tesis de maestría no publicada, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Torres y Torres, (2007). *El juego como estrategia de aprendizaje en el aula*
Recuperado de: juego_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf
- VYGOTSKY, L. S. (1979) “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Buenos Aires: Grijalbo
- Vendrell y Rodríguez,(2020). *Pensamiento Crítico: Conceptualización y relevancia en el seno de la educación superior*. Recuperado de <https://isidore.science/document/10670/1.ebgxx6>
- Wittrock, M. (1989). *La investigación de la enseñanza I*. recuperado de:
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Shulman_Unidad_1.pdf

9. Anexos

Anexo 1. Ficha Resumen.

Facultad, Programa/ Semillero de Investigación: Educación			Fecha de entrega a Comité Focal: <u>9 /10 /2022</u>
Título del Proyecto: La importancia del juego como estrategia del aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en los niños. Trabajo De Grado			
Proponentes del proyecto:			
Nombre Completo	Código	Correo electrónico	Teléfono de Contacto
1. Dania Lucia Medina Mamian	100112997	medin12@ibero.edu.co	3137468649
2. Diana Marcela Calvache Risueño	100111542	dcalvach@ibero.edu.co	311 6564059
3. Martha Milena Medina Franco	100110417	mmedinaf@ibero.edu.co	320 8395167
Tipo de Proyecto: Básico (<input checked="" type="checkbox"/>) Aplicado (<input type="checkbox"/>)			
Línea Institucional de Investigación a la que pertenece: Ciudadanía y sociedad Riesgos en la adolescencia Violencia y maltrato Atención integral (<input checked="" type="checkbox"/>)			
Grupo de Investigación al que se vincularía: No aplica.			
Semillero de Investigación (aplica para los estudiantes en categoría de MASTER vinculados a un semillero activo): No aplica.			

1. Resumen de la propuesta:

Con esta investigación se busca ratificar la importancia que tiene el juego en el momento de la enseñanza y del desarrollo de las competencias de los niños durante su aprendizaje. La infancia es la etapa en la cual los niños crean y solidifican comportamientos y habilidades propias para su desarrollo individual, por tal razón ofrecer una enseñanza clara, lúdica y divertida permite que el aprendizaje sea mucho más significativo y sólido. De igual manera este tipo de enseñanza es más inclusiva y humana, se sabe que no todos los niños aprenden de la misma forma, hay algunos con un aprendizaje mucho más rápido y otros que tienen un poco de dificultad. Por esta razón se hace importante que dentro de los modelos de enseñanza escolares se tenga en cuenta el juego como un método práctico y efectivo que permite un avance positivo en los procesos cognitivos y socioafectivos de los niños.

2. Antecedentes:

Los estudiantes A Imba Imba, Katherin Yesenia Lombano Benalcázar, Michelle Alejandra, quienes realizaron un ejercicio de investigación “El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo. Que tuvo como objetivo, analizar la incidencia del juego como estrategia didáctica en la enseñanza de lengua y literatura, su modalidad de investigación mixta, de tipo correlacional, así como las técnicas de encuesta y entrevista, dando como resultado, que muy pocos docentes aplican el juego dentro del aula porque requiere de más preparación que las estrategias tradicionales. En este sentido el estudio aporta ideas de abordaje a las estrategias del juego en el área de lenguaje.

En la revista de: Mora, C, Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). El Juego como método de aprendizaje. Nodos y Nudos. Un ejercicio cualitativo que entre sus propósitos tuvo, utilizar el juego como un instrumento de comunicación y de socialización para estimular la cooperación entre pares, enfatizando en el juego de reglas como una forma de aprendizaje e interacción social y, de esta manera

favorecer el autocontrol, la responsabilidad y la libertad, así como facilitar el autoconocimiento y el desarrollo personal. Logrando llegar a consensos acerca de la importancia del juego y la necesidad de abrir espacios para la lúdica. Es así como su relevancia tiene argumentos pertinentes a la indagación del juego como método de aprendizaje.

En este sentido su relevancia en el presente ejercicio de investigación aporta desde su perspectiva crítica, una visión acerca de relación que existe entre el juego y el aprendizaje. Puesto que se plantea como cuestión al inicio del presente escrito. Así mismo argumenta la preparación de métodos a utilizar en las estrategias significativas para el aprendizaje.

Justificación:

Esta investigación nace a raíz de las evidencias y experiencias frente a la forma de enseñar actualmente en las aulas de clase, la monotonía y la repetición de patrones tradicionales durante la enseñanza son métodos que alejan a los educandos de una forma mucho más atractiva y eficaz a la hora de incorporar nuevos conocimientos, referirse al juego como una forma de aprendizaje y enseñanza es hablar de avance frente a los procesos de enseñanza, que de una u otra forma desarrollaran en los niños, de grado segundo quienes son los protagonistas principales de este proceso investigativo. Aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines.

3. Problema de Investigación:

El juego en los niños es fundamental para obtener un desarrollo adecuado, esto ayuda a fomentar habilidades no solo motrices sino además sociales puesto que obliga al niño a tener contacto con sus pares fortaleciendo sus capacidades autónomas.

Siendo el juego un principio fundamental de la educación preescolar, son pocas las oportunidades en las cuales se utiliza en el aula de clase. Por lo general, se da prioridad al

desarrollo de guías y a las actividades encaminadas a desarrollar la coordinación motriz fina, negando la oportunidad de realizar acciones diferentes. Mora, C., Plazas, F., Torres, A., & Camargo, G. (2016). Por lo anteriormente mencionado se planteó la siguiente pregunta:

¿Cuáles son las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños de 2° de un colegio público de Bogotá?

4. Objetivo General:

Con el fin de responder la pregunta de investigación, se plantea como objetivo general el siguiente que es: Comprender las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños de 2° de un colegio público de Bogotá.

Objetivos Específicos:

Indagar sobre el uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños de 2° de un colegio público de Bogotá.

Categorizar los datos recolectados en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños de 2° de un colegio público de Bogotá.

Analizar los datos recolectados en torno al uso del lenguaje como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños de 2° de un colegio público de Bogotá.

Metodología: La metodología empleada en esta investigación es de tipo cualitativo; en ella se contempla la manipulación de algunas variables, es decir, el grupo investigador ejerce influencia sobre la situación problema y además de observar también interviene en la situación de la actualidad. La población la constituyen niños en edades de 7 y 8 años cursando segundo grado de primaria, de un Colegio ubicado en la ciudad de Bogotá DC.

Para dar cumplimiento a los objetivos planteados se aplicarán las siguientes herramientas con el fin de recolectar la información requerida para el desarrollo de esta investigación es: La entrevista a

profundidad: La Entrevista se constituye como un encuentro íntimo con el-los entrevistados (s), el cual debe desarrollarse en un ambiente (físico y emocional) adecuado, que permita al investigador en ejercicio propiciar un ambiente de comunicación. Teniendo en cuenta a Barriga (2007) la entrevista a profundidad permite un acercamiento al sujeto de estudio de forma objetiva ya que en la producción de cuestionarios o realización de preguntas se puede inferir de manera natural hacia lo que se desea saber o analizar. Dado lo anterior esta técnica posibilita y apoya el ejercicio de investigación fenomenológica.

Diligencie los siguientes apartados con relación a la metodología:

5.1 Enfoque: Cualitativo

5.2 Tipo de Estudio: Fenomenológico

5.3 Población: Estudiantes de un colegio de grado 2°

5.4 Técnicas e Instrumentos para la recolección de información: Entrevista a profundidad.

5.5 Técnicas e Instrumentos para el análisis de la información: Análisis de codificación abierta y axial.

6. Consideraciones Éticas de la Investigación:

La presente investigación y de acuerdo con el Acuerdo 11 de la Res. 008430 de 1993 del Ministerio de Salud en el Artículo 8, protegerá los datos e informaciones referentes a la identificación e imagen de los participantes.

La presente investigación tiene como objeto principal comprender la importancia del juego como estrategia del aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en los niños.

De igual manera se sustenta que desde el artículo 9 esta investigación no representará riesgo en la integridad física, psicológica y/o moral de quienes participen.

8. Impacto y productos esperados.

Cuando se decidió encaminar este proyecto de investigación teniendo en cuenta la experiencia laboral y profesional de cada una de las integrantes, inmediatamente se concluyó que debía estar encaminada en hacer visible la importancia que tiene el juego en las aulas de clase para el desarrollo de conocimientos no solo intelectual, sino que también las competencias emocionales y sociales de los estudiantes. El juego permite que a través de él se forjen aprendizajes sólidos y duraderos permitiendo que su aprendizaje sea de calidad y mucho más estimulante. Formar niños hablando desde el campo educativo, es una labor social, indispensable para el desarrollo de una sociedad, permitiendo que la calidad de vida y el futuro de los niños sea prometedor. Por tal razón se espera que por medio de este proceso investigativo se logre reafirmar que el juego es un aliado indispensable a la hora de enseñar en las aulas de clase. Se espera que dicho ejercicio ratifique y exalte el juego como un método y/o estrategia que potencia y aporta en los procesos enseñanza-aprendizaje.

9. Referencias:

BARRIGA, Angel Diaz. La entrevista a profundidad. TRAMAS. Subjetividad y procesos sociales, 2007, no 3, p. 161-178.

Chourio, J. A. y Segundo, R. (2008). Pensamiento e ideas pedagógicas de Célestin Freinet.

REDHECS, Revista Electrónica de Humanidades, Educación y Comunicación Social, 4, 48-55.

Convención sobre los derechos del niño: versión para niños y niñas recuperado de:

https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-11/CDN_version_ninos.pdf

Cañequé, H. (1993). Juego y vida. Buenos Aires, El Ateneo. Carta Pedagógica (1959). Año XI, N.º 8.

- Cabrejo-Parra, E. (2000). La lectura comienza antes de los textos escritos. Bogotá: Fundalectura.
- Cabrejo Parra, E., & para la Lectura, E. UNA RESEÑA DE LENGUA ORAL: DESTINO INDIVIDUAL Y SOCIAL DE LAS NIÑAS Y LOS NIÑOS Y NIÑAS. ESCRIBIR Y DESCUBRIR.
- Cardozo, B. D. R. M. (1995). Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo. Revista Colombiana de Psicología, (4), 161-162
- Colombia. Ministerio de Educación Nacional, Lineamientos Curriculares – Educación Artística. Bogotá D.C. 1997.p.30
- Fenstermacher, G. D. (1978). “A philosophical consideration of recent research on teacher effectiveness”. En L. S. Shulman (Ed.), Review of research in education, Vol. 6 (pp. 157-185). Itasca, IL: F. E. Peacock.
- Galiano, O. (2014). Juegos y actividades cooperativas. Obtenido de recuperado el enero de 2018, de: <http://academicae.unavarra.es/handle/2454/13987>
- Gardner, Howard. Inteligencias Múltiples. La Teoría en la práctica. Paidós, Barcelona 1983. p.32
- Husserl, E. (1998). Invitación a la fenomenología. Barcelona: Paidós.
- Ibáñez N, (1999). ¿Cómo surge el lenguaje en el niño? Los Planteamientos de Piaget, Vygotski y Maturana de: <https://revistahistoriaindigena.uchile.cl/index.php/RDP/article/view/17134/17860>
- Jiménez, R, J. (2010). Adquisición y desarrollo del lenguaje recuperado de: <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/48043797/teorc3adas-y-enfoques-explicativos-sobre-adquisic3b3n-y-desarrollo-del-lenguaje-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1662218>
- Ley 1098 DE (2006). El Código de la Infancia y la Adolescencia. Recuperado de: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbm9ibGxvZ3JvZGV0dXNzdWVub3N8Z3g6M2MxMWI0OTRiZDlhMzJiNg>

- Mora, C, Plazas F, Ortiz A, Camargo G, (2016). El juego como método de aprendizaje recuperado de: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244/4010>
- Maricela, P. (1994). Lectura y práctica docente: un acercamiento. Recuperado de: <https://cdigital.uv.mx/handle/123456789/5830>
- Ministerio de salud resolución número 8430 de (1993), octubre 4 capítulo 1. De los aspectos éticos de la investigación en seres humanos. Recuperado de: <https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/ride/de/dij/resolucion-8430-de-1993.pdf>
- Parra, K. (2014). El docente y el uso de la mediación en los procesos de enseñanza y aprendizaje recuperado de: http://ve.scielo.org/scielo.php?pid=S1010-29142014000300009&script=sci_arttext
- Parraga N, Orley , Bazurto N, Mendoza A, Barcía M. (2021). El juego como estrategia psicopedagógica y su impacto en la calidad educativa de los estudiantes de básica media recuperado: <file:///C:/Users/fmarm/Downloads/Dialnet->
- Pérez N, Navarro I. (2011), Psicología del Desarrollo Humano del nacimiento a la vejez Grupo Editorial Club Universitario.
- Papaila, Diane, Wedkos, Sally, Felman, Ruth. De la infancia a la adolescencia en: Psicología del desarrollo humano; Ediciones Mac Graw, México 2014.pag.422
- Revista Dialnet. De Valdenebro M. X (s.f). El arte y el juego. Disponible en: <file:///C:/Users/fmarm/Downloads/Dialnet-ElArteYElJuego-2041592.pdf>
- Sarlé, P. (2006). Enseñar el juego y jugar la enseñanza . Buenos Aires: Paidós.
- Sanuy, C. (1998) Enseñar a jugar. España: Marsiega. Barón, L. (2010). La teoría lingüística de Noam Chomsky. Revisión crítica centrada en el innatismo semántico y su estudio empírico.

Tesis de maestría no publicada, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.

Torres y Torres, (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula

Recuperado de: juego_aprendizaje-with-cover-page-v2.pdf

VYGOTSKY, L. S. (1979) “El desarrollo de los procesos psicológicos superiores”. Buenos

Aires: Grijalbo

Vendrell y Rodríguez,(2020). Pensamiento Crítico: Conceptualización y relevancia en el seno de

la educación superior. Recuperado de <https://isidore.science/document/10670/1.ebgxx6>

Wittrock, M. (1989). La investigación de la enseñanza I. recuperado de:

http://www.terras.edu.ar/biblioteca/11/11DID_Shulman_Unidad_1.pdf

Anexo 2. Rejilla Bibliográfica

REJILLA DE INVESTIGACIÓN										
OBJETIVO, CONCEPTOS Y ESTUDIOS ACTUALES REFERENTES AL TEMA A INVESTIGAR										
No.	AÑO	REFERENCIA	TÍTULO	AUTOR	LINK	TIPO	OBJETIVOS	MÉTODO	RESULTADOS	
1	2019	Mayorga-Samuel, J. M. (2019). Los juegos simbólicos en las prácticas educativas de los docentes de educación infantil. <i>Revista de Investigación en Educación Social</i> , 11 (4), 214-232.	LOS CONOCIMIENTOS EXISTENCIALES DEL FANTASMO	JOSÉ MIGUEL MAYORGA GONZÁLEZ	https://doi.org/10.1016/j.ries.2019.04.001	ARTÍCULO	Comprender las condiciones existenciales del fantasma, para ello fue importante revisar literatura en psicología que refleje los orígenes, causas y comportamientos de las prácticas simbólicas para promover un análisis existencial del fantasma.	Cualitativo Analítico Documental	El sujeto fantástico fragmenta su propia existencia tanto con los otros como consigo mismo en un proceso de simbolización que se convierte en una extensión de la ideología y comporta múltiples prácticas que ambigüan su propia identidad individual, como una extensión del tiempo.	
2	2018	Mora, C., Páez, F., Torres, A., & Camargo, G. (2018). El juego como método de aprendizaje. <i>Revista Nueva</i> , 4(40), 133-142.	El juego como método de aprendizaje.	Cristina Mora, Fanny Páez, Aline Ortiz, Gladys Camargo.	https://doi.org/10.1016/j.nue.2018.04.001	REVISTA	El objetivo general de la presente investigación es reconocer el juego como un referente metodológico.	Cualitativo	Utilizar el juego como un herramienta para la enseñanza y el aprendizaje de los niños en uno de los métodos más efectivos que puede existir para aumentar los procesos cognitivos.	
3	2021	Imba Imba, K. Y., & Lombano Seneclizer, M. A. (2021). El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de EGB de la UESF de Julio, Ibarra, febrero-julio 2021 [Trabajo de grado, Universidad Técnica del Norte]. Recuperado de https://repositorio.uon.edu.ec/handle/123456789/32862	El juego como estrategia didáctica para la enseñanza de lengua y literatura en los estudiantes de segundo de EGB de la UESF de Julio, Ibarra, febrero-julio 2021 [Trabajo de grado, Universidad Técnica del Norte].	Imba Imba, Katherin Yeania Lombano Seneclizer, Michelle Alejandra	https://repositorio.uon.edu.ec/handle/123456789/32862	INVESTIGACIÓN	El objetivo general de la presente investigación es analizar la incidencia de el juego como estrategia didáctica en los estudiantes de EGB de la Unidad Educativa "27 de Julio" Julio, Ibarra, febrero-julio 2021.	Investigación mixta, de tipo correlacional	Como resultados principales de la investigación se obtuvo que muy pocos docentes aplican el juego dentro de aula porque requiere más preparación que las estrategias tradicionales.	
4	2017	Molina, M. A. (2017). Aprendizaje significativo como un referente para la enseñanza. Archivos de Ciencias de la Educación.	Aprendizaje significativo como un referente para la organización de la enseñanza.	Marcos Antonio Morales	https://www.repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	ARTÍCULO	El objeto de este libro es presentar una teoría comprensiva sobre como seres humanos aprenden, y retienen, grandes cuerpos de conocimiento, en el salón de clases o en ambientes.	Cualitativo	El aprendizaje es un proceso cognitivo que se ve de diferentes formas para desarrollarse, se puede decir que aprender significativamente es como realizar un conocimiento mucho más avanzado y duradero.	
5	2019	Panessa, Liliana; Migliardi, Graciela; Simano, Mariana; Olima, Ricardo León. (2019). Estrategias para mejorar la comprensión lectora: Impacto de un programa de intervención en español	Estrategias para mejorar la comprensión lectora: Impacto de un Programa de intervención en español	Liliana Panessa Graciela Migliardi Mariana Simano Ricardo Olima y José A. León	https://repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	ARTÍCULO	El objetivo de este estudio consistió en evaluar la efectividad de un programa de intervención en español L2, comprensivamente, para mejorar la comprensión lectora.	Estadística Descriptiva	Este estudio científico que solo el grupo que recibió la intervención mostró mejoras estadísticamente significativas en la comprensión lectora frente al grupo control. Estos hallazgos sugieren que la intervención centrada en los aspectos de la mejora significativamente la comprensión lectora de los niños dentro de la escuela.	
6	2018	Bernate Añaz, Johana Andrea; García Montero, Marily Páez & Nieto, Gladys Helena. (2018). Las habilidades comunicativas de los niños y niñas menores de 7 años en la institución educativa Manitas Américas Integrales. Bogotá: Universidad del Trópic.	Las habilidades comunicativas de los niños y niñas menores de 7 años en la institución educativa Manitas Américas Integrales.	Bernate Añaz, Johana Andrea; García Montero, Marily Páez Nieto, Gladys Helena	http://rep.cesaryu.edu.co/handle/2002/3030	INVESTIGACIÓN	Diáferar estrategias pedagógicas en las que las habilidades comunicativas sean fuente de estimulación en el proceso comunicativo a partir de la innovación la creatividad y el arte. En el centro educativo manitas américas integrales.	Cualitativa acción participación	Se concluye que la comprensión lectora tiene importancia fundamental que se ve en un contexto comunicativo en los niños y niñas, pero por medio de ella el individuo se comunica a través del movimiento y el lenguaje no verbal, a su vez permite el progreso de habilidades motoras, el fortalecimiento de la autonomía, la autonomía, la libre expresión y la simula procesos cognitivos, se dice que el desarrollo en los niños la expresión corporal, se evidencian por un gran número de habilidades integradas.	
7	2016	Morano, J. A. (2016). La lingüística cognitiva: una aproximación al abordaje del lenguaje como fenómeno cognitivo integrado. <i>América</i> , 48(88) (2016), 43-52.	La lingüística cognitiva: una aproximación al abordaje del lenguaje como fenómeno cognitivo integrado	Morano, Javier Antibal	https://doi.org/10.1016/j.amer.2016.08.001	ARTÍCULO	¿Existe una aproximación, a modo de respuesta, a la cuestión: ¿por qué considerar la lingüística cognitiva un paradigma lingüístico funcional y epistemológico en el referencial al abordaje del lenguaje como fenómeno cognitivo integrado?	Cualitativo		
8	2019	Esquivel, S., Rodríguez, S., & Camillo, S. (2019). El juego simbólico como estrategia pedagógica para desarrollar la expresión corporal en niños y niñas de 5 a 6 años de edad (proyecto para optar por el título de especialista en Educación, Universidad del Trópic). Recuperado de https://repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	EL JUEGO SIMBÓLICO COMO PROYECTO PEDAGÓGICO PARA DESARROLLAR LA EXPRESIÓN CORPORAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 6 AÑOS DE EDAD	SANDRA MELINA BAQUERO LASO SANDRA MELINA RODRIGUEZ NIÑO SANDRO ENRIQUE CARILLO QUINTERO	https://repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	Investigación	El objetivo general de la presente investigación es determinar las implicaciones del juego simbólico en el desarrollo de la expresión corporal de niños y niñas de 5 a 6 años del Colegio Alemán Unificada, L.E.D.	Cualitativa descriptiva		
9	2020	Álvarez, M., Satoro, S., Das, K., Mancaya, L., Uribe, M., & Villegas, C. (2020). La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la educación infantil. Recuperado de https://doi.org/10.1016/j.ries.2020.04.001	La función del juego simbólico en la construcción de las identidades y la participación de los niños y las niñas en la educación infantil.	Maria Isabel Álvarez Ortiz Susana Satoro Pineda Karolyn Judith Das Vande Luiseta María Domínguez David María Camila Uribe Gladys Kimberly Villegas Quintero	https://doi.org/10.1016/j.ries.2020.04.001	INVESTIGACIÓN	El objetivo general de la investigación es analizar de qué manera se da la participación de los niños y niñas durante la realización del juego simbólico y su influencia en las identidades y en la construcción de su identidad en la educación infantil.	Investigación no experimental de carácter cuantitativo	Una vez terminada la investigación se jugar en los niños y niñas es un derecho que tienen todos los niños, es algo muy divertido en donde pueden ser felices y hacer lo que les gusta, es decir en casa se les permite jugar con todos, en el juego ellos se relacionan y tienen una participación dentro de su hogar, hacer representaciones simbólicas como jugar a que mamá es la mamá o que su muñeca es su hijo, que venden productos que su casa es una tienda, es un medio para fortalecer sus vínculos y tener su identidad, en este tiempo que han pasado en su hogares comparten más con sus padres, hermanos, primos, tíos, abuelos y sus relaciones diferentes actividades con ellos como hacer papeadas, varas de helado, ir al cine, jugar juegos de mesa, etc.	
10	2019	Castaño, L. & Martínez, L. (2019). Fomento de la autonomía para fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas del grado Jardín de la Institución Educativa Colegio Nueva Generación Dumbo de la ciudad de Bogotá. Recuperado de https://repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	Fomento de la autonomía para fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas del grado Jardín de la Institución Educativa Colegio Nueva Generación Dumbo de la ciudad de Bogotá.	LAURA ANDRÉLICA CASTAÑO MARTÍNEZ NAÏRES	https://repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	INVESTIGACIÓN	Fortalecer los procesos de aprendizaje de los niños y las niñas del grado Jardín de la institución educativa Colegio Nueva Generación Dumbo de la ciudad de Bogotá mediante el fomento de la autonomía en su labor cotidiana.	Cualitativo	Mediante las estrategias pedagógicas planeadas se logró fomentar la autonomía y los procesos que como resultado se evidencian en la participación de los padres de familia en los procesos de desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas del colegio Nueva Generación Dumbo.	
11	2014	Sofía Vill, N. (2014). El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 3 años de E.I. (Trabajo de grado para optar por el título de especialista). Recuperado de https://repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	El juego simbólico y la adquisición del lenguaje en alumnos de 3 años de E.I.	Nuria Sofía Vill Sans	https://repositorio.uba.gov/handle/10078/123456789	INVESTIGACIÓN	Objetivo Principal: Preparar un plan de mejora para trabajar la adquisición del lenguaje, mediante el juego simbólico en 3 años de E.I.	Cualitativa	Se ha observado que el juego simbólico en los niños de 3 años y sus madres en el lenguaje y en otras áreas del desarrollo infantil, es un proceso que mejora la adquisición y elabora de palabras en su futura aplicación en contextos sociales y privados de su vida.	

Anexo 3. Consentimiento informado Rector (formato en blanco)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigadores: Martha Milena Medina Franco, Diana Marcela Calvache Risueño y Dania Lucia Medina Mamian

Yo _____ con cc _____ declaro que he sido informado de la investigación denominada “La Importancia Del Juego Como Estrategia Del Aprendizaje En El Desarrollo Del Lenguaje En Los Niños y Niñas”, éste es un proyecto de investigación cualitativa que cuenta con el respaldo y financiamiento de la Corporación Universitaria Iberoamericana, con sede en Bogotá, D.C. como ejercicio de investigación para optar al título de especialista en Desarrollo Integral de la Infancia y la Adolescencia. Entiendo que este estudio busca conocer comprender las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños de 2° del Colegio Hernando Duran Dussan. La cual se desarrollará con niños y niñas en del grado segundo en horarios extracurriculares implícitos en el colegio Hernando Duran Dussan y que consistirá en entrevistar a estudiantes del grado antes mencionado, la entrevista demorará alrededor de 15 minutos. con su consentimiento estos documentos serán utilizados para los objetivos del estudio. Me han explicado que la información registrada será confidencial, y que los nombres de los participantes serán asociados al presente ejercicio, esto significa que las respuestas no podrán ser conocidas por otras personas ni tampoco ser identificadas en la fase de publicación de resultados. Estoy en conocimiento que los datos no me serán entregados y que no habrá retribución por la participación en este estudio, sí que esta información podrá beneficiar de manera indirecta y por lo tanto tiene un beneficio para la sociedad dada la investigación que se está llevando a cabo. Asimismo, sé que puedo negar la participación.

Nombre _____ Firma _____

Cédula de Ciudadanía : _____

Anexo 4. Consentimiento informado estudiantes (formato en blanco)

CONSENTIMIENTO INFORMADO

Investigadores: Martha Milena Medina Franco, Diana Marcela Calvache Risueño y Dania Lucia Medina Mamian

Usted ha sido invitado a participar en el proyecto de investigación como tutor del menor de edad _____ con T.I _____ “La Importancia Del Juego Como Estrategia Del Aprendizaje En El Desarrollo Del Lenguaje En Los Niños”, la presente investigación hace parte de un proyecto de investigación vinculado a la Corporación Universitaria Iberoamericana, con sede en Bogotá, D.C. como ejercicio de investigación para optar al título de especialista en Desarrollo Integral de la Infancia y la Adolescencia Para su desarrollo, una entrevista compuesta por se emplearán una ficha de datos sociodemográficos, consistentes en el juego y su incidencia en el aprendizaje en el área de lenguaje.

Usted fue seleccionado como posible participante porque nosotros consideramos su experiencia relevante para los fines de este estudio. Lo invitamos a leer este documento y es libre de hacer las preguntas necesarias antes de hacer parte de esta investigación. Si usted consiente participar, le facilitaremos los documentos con una serie de preguntas, las cuales pedimos que responda en su totalidad y con su consentimiento estos documentos serán utilizados para los objetivos del estudio. El tiempo estimado para responder será de 20 minutos.

Su participación es voluntaria y tiene el derecho de revisar lo que contesto. La decisión de participar o no, es completamente voluntaria y no afectaría de ninguna manera sus relaciones laborales, personales y sociales. Si usted decide participar, es libre de no responder cualquiera de las preguntas o de suspender en cualquier momento sin futuras afectaciones.

Los documentos contestados serán confidenciales y privados. En el caso de que los resultados de la investigación sean publicados, no se incluirá ninguna información que pueda identificarlo.

Acuerdo del participante:

He leído la información proporcionada previamente. Voluntariamente acepto participar en esta investigación. En constancia, firmo este documento de Consentimiento informado,

Nombre _____ Firma _____

Cédula de Ciudadanía : _____ de: _____

Anexo 5. Prototipo de construcción de Guion.

PARA ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD		
OBJETIVO GENERAL		
Comprender las experiencias en torno al uso del juego como estrategia de aprendizaje en el desarrollo del lenguaje en niños de 2° de un colegio público de Bogotá.		
POBLACIÓN (MUESTRA)		
12 niños y niñas de segundo grado de un colegio de Bogotá en edades de entre los 7 y 8 años.		
TEMAS (CATEGORIAS)	SUBTEMAS (SUBCATEGORIAS)	PREGUNTAS ORIENTADORAS
USO DEL JUEGO	HABILIDADES	¿Es el juego una estrategia adecuada
		¿ud cree que se aprende con mayor
		¿Què juego lo pone mas feliz?
	DIVERTIDO	¿Qué tipos de juegos disfruta mas? ,
	PLACER	¿mientras juega que sentimientos siente?
REGLAS	¿Cuando juega se le dificulta seguir las	
EXPERIENCIAS	APRENDIZAJE	¿Mediante el juego cree ud que aprende
	VIVENCIA	¿Del 1 al 10 cuánto le gusta jugar? ¿Cuál
	CONSTRUCTOS	¿Si mañana pudieras ser prosor o
DESARROLLO DEL LENGUAJE	PROCESO	¿Qué es el juego para usted? ¿En su casa
	COMUNICACIÓN	¿Cómo es la comunicación con sus
ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTO	¿Qué crees que debes aprender mas en la
	CONCEPTOS	¿Sus profesores son claros cuando

Anexo 6. Instrumento de recolección (formato en blanco).

Entrevista	
Edad () grado ()	
1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	
10. ¿Qué es el juego para usted?	
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	

Anexo 7. Transcripción y codificación de los datos recolectados

Entrevista 1 Edad 7 años grado 2 de primaria	
¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	“Si profe porque jugando todo es más divertido”
¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	“Mmmm eee pues creo que si porque cuando uno juega aprende cosas”
¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	“Uyy el futbol a mí me encanta el futbol siempre juego eso claro que a veces también juego otras cosas, pero el futbol es mi favorito”
¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	“La cancha, el parque y en el colegio en el polideportivo es muy divertido”
¿En casa juega con sus padres o hermanos?	“A veces cuando mis papas no están cansados del trabajo ellos juegan, pero poco, con mis hermanos si jugamos”
¿Mientras juega que sentimientos siente?	“Felicidad, alegría, emoción, compañerismo y risas, yo siento eso”
¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	“Con niños, así como yo, pero a veces vienen mis tíos y primos más grandes y jugamos futbol con ellos también”
¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	Si profe, porque uno ahí tiene más amigos, por ejemplo, a uno lo invitan a jugar y hay más niños si me entiende que no son mis amigos y entonces ahí ya hay otros amigos, por eso yo tengo muchos amigos porque me gusta jugar (risas)
¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	“Claro que no porque si uno no hace las reglas pues no lo dejan jugar”
¿Qué es el juego para usted?	“Es Jugar, reír divertirme”
¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	“Mmm pues yo creo porque uno jugando no le pega al compañero ni lo empuja hay que respetar al compañero y compartir con el entonces ahí está la amistad”
¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	“Pues yo sería chévere con los niños, no gritaría ni castigaría yo les diría bueno se comportan y pueden ir a jugar”
¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	(Risas) las sillas, porque son muy duras y también cambiaria al profe de inglés es muy aburrido y no se le entiende (risas)
¿Qué hace en su tiempo libre?	“Jugar futbol o en el celular y también dormir”
¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	“Mmmm que fueran mas divertidas, que los profes no sean aburridos y nos expliquen mas claro, por ejemplo el profe de matemáticas es solo en el tablero pone números habla y ya! nunca nos pone un video o un juego el profe de biología si lo hace y por eso me gusta mucho esa materia”
¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	“Uyy matemáticas y ingles (risas) es muy difícil y aburrido los profes son aburridos y ya viejitos (risas)”
¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	“Siii porque uno jugando se divierte, y pues le pone más cuidado y le hace caso al profesor y también se pone uno mas feliz y los profesores entonces ya no son aburridos”
¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	Algunos, otros no porque solo escriben y dicen copien eso y explican enredado y si uno les pregunta dicen no entienden lean bien los profesores mas mayores son así los otros no tanto.
¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	“Con mi profe de biología si, porque él si nos trae videos guías para colorear y dibujar, también con plastilina a veces hacemos cosas él es muy chévere, los otros no, solo escriben en el tablero hacen quiz y ya”
¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	“La cancha porque allá podemos jugar, y a veces el salón”

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	“La estrategia quiere decir como un plan cierto profe, así como cuando juego play con mi primo que busco estrategia para ganar, entonces creo que si porque así podemos aprender más y con más diversión”
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	“Claro porque así le ponen a uno juegos colores y cosas que hacen que la clase sea chévere y uno se divierte”
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	“A mí me gusta mucho jugar baloncesto eso me pone feliz porque pudo correr, saltar y hacer una cesta, pero también me gusta mucho pintar”
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	“La cancha de mi escuela porque es grande y tiene techo y también tiene gradas”
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	“Con mi hermanito juego con sus carritos y su balón, con mis papas casi no porque ellos trabajan y llegan cansados a dormir”
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	“Alegría, y felicidad y también risas y también emoción de ganar y esas cosas”
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	“Con niños de mi edad no tan grandes porque ellos corren más y entonces ganan”
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	“Eeee si porque tengo amigos nuevos y puedo compartir”
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	“No porque la reglas, es para que no se haga trampa entonces toca hacer las reglas”
10. ¿Qué es el juego para usted?	“Mmm es como alegría si uno esta triste y se pone a jugar se le quita la tristeza yo hago eso”
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	“Si señora porque hay amistad, hay respeto y también escuchar al compañero para poder haber respeto”
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	“Uy seria alegre (risas) no llegaría, así como brava si no haría juegos y también dictados con colores y así”
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	“Mi salón que fuera más grande y bonito que las paredes fueran de colores y con dibujos y también que no haga calor”
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	“Juego con mis amigas, también hago oficio y esas cosas”
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	“A mis profes porque ellos me regañan y no me gusta, a la profe de español no, ella si es bonita”
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	“Muchas cosas, que no hicieran ingles ni sociales no me gusta, porque es difícil y no entiendo y por eso me regañan siempre”
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	“Si señora porque uno jugando aprende mas no le da sueño ni pereza si no se pone uno atento a las clases y comparte con los amigos”
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	“Algunos si otros no, enseñan normal en el tablero colocan cosas y copiar y ya. Hay otros que si levan videos y cosas así hacen preguntas y así”
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	“Mmm casi no, porque me regañan y es difícil todo, me gustaría que jugaran más y que la clase fuera más alegre y divertida”
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	“La cancha y el corredor porque ahí jugamos descansamos y también comemos en el descanso”

Entrevista 3
Edad 8 años grado 2 de primaria

96

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	Si profe, porque así se aprende con más felicidad jugando y compartiendo.
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	"Yo creo que si porque el juego da alegría y así uno aprende más y se concentra"
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	"Los juegos de mesa me gustan mucho, sobre todo el de los palitos que se van sacando y gana el que no se le caiga su torre y también las cogidas (risas)"
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	"El parque y la cancha y también mi casa"
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	"Con mi hermano que es más grande jugamos juegos de mesa y con mis papas a veces también"
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	"Mucha alegría, felicidad y emociones (risas)"
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	"Con mis amigos y mi hermano y mis papas y con otros niños"
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	"Si, uno aprende a ser más amistoso a compartir y a no ser envidioso con los otros niños"
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	"No, yo siempre hago caso para que me dejen jugar porque si no entonces me sacan del juego"
10. ¿Qué es el juego para usted?	"Es como jugar, compartir, correr y tener amigos"
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	"Si porque Los valores son como la amistad el compañerismo, compartir y jugar"
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	"Yo sería muy amable con los niños y jugaría con ellos y traería juegos y colores con pinturas para dibujar y hacer tareas"
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	"Que sea más grande y le cambiaria los salones que sean más limpios y más grandes que las sillas sean suaves"
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	"Hago aseo a mi casa lavo la loza, juego y hago las tareas"
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	"Que no hagan evaluación ni quiz (risas) y que hagan juegos con las letras y también con videos que solo sean juegos para aprender"
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	"A mí no me gusta ingles porque no entiendo y la profe habla rápido, por eso no me gusta"
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	"Yo creo que si, además uno cuando juega está más feliz y así se entiende más y se concentra siempre en lo que hace"
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	No todos, hay unos que no explican bien y hablan rápido y borran el tablero rápido y no alcanzamos a copiar y nos atrasamos.
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	"No, ellos son muy rápidos y regañan y solo escriben me gustaría que hicieran juegos con diversión para aprender"
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	"La cancha y ya"

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	“¿La estrategia es jugar en clase?” puede ser, “Si”
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	“ a veces, porque los juegos distraen”
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	“ Cuando estoy con mis amigos y jugamos algo que nos gusta, como las cogidas o estatuas”
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	“en colegio porque en casa no salgo a la calle”
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	“mmmmm, ellos juegan cosas en el celular y no me los presta, a veces jugamos uno”
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	“felicidad, alegría”
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	“con mis compañeros de salón y los otros niños de segundo”
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	“¿Desarrollo social que es? (risas) Es la forma como te relacionas con tus amigos. “Aaaammm SI”
9. ¿ Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	“ a veces porque algunos hacen trampa”
10. ¿Qué es el juego para usted?	“jugar es chévere, es divertirme, me gusta mucho jugar”
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	“si, porque para jugar se quiere mucho a los amigos”
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	“no quiero ser profesor, es muy duro”
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	“mi escuela es bonita y me gusta”
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	“jugar y hacer tareas, a veces me dejan jugar en el computador si hago las tareas.
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	“mmmmmla clase de educación física porque el profe es muy bravo”
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	“leer, es a veces difícil, también las sumas y las restas”
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	“mmmm no entiendo, aprendes jugando cuando jugamos en clase es chévere pero los niños gritan mucho”
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	“si”
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	“si, a veces gritan mucho pero es para que escuchemos”
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	“mi salón de clase”

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	“si”
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	“no, porque no entiendo algunas cosas en los juegos”
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	“ las escondidas, los ponchados”
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	“la gallinita ciega, y pato ganso”
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	“si”
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	“felicidad”
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	“Mi hermana, con mis padres, gatos, hermanos y amigos”
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	“puedo jugar con mis amigos, y a mis amigos les gusta jugar conmigo”
9. ¿ Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	“a veces, cuando no se puede masticar chicle”
10. ¿Qué es el juego para usted?	“el juego es divertido y puedo divertirme”
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	Si, a respetar a mis compañeros a ser amigos para no pelearnos”
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	“Les haría muchas tareas para que aprendan a leer, a escribir, también los dejaría salir a jugar cuando terminen para que aprendan más rápido”
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	“le cambiaría la hora de entrar porque me toca bañarme muy temprano y hace mucho frio en las mañanas”
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	“ver televisión y luego las tareas, después si hago todo juiciosa me dejan salir al parque del conjunto a jugar con los niños del conjunto”
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	“nada”
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	“leer, a veces escribir, también las sumas y las restas”
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	“si”
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	“si, explican con muchas cosa, escriben, dibujan, recortan.”
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	“Si, todos son chéveres”
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	“mi salón de clase y el comedor”

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	“mmm, jugar en el salón entretiene y a veces no deja concentrarse en lo que explica la profe”
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	“si, cuando hacemos los recortes de las letras, juegos con tapas para armar palabras y también cuando leemos la palabra”
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	“Los juegos con mis amigos”
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	“en el parque y en el patio”
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	“mmm, mi mama no le gusta jugar casi y a veces juego con mis juguetes”
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	“felicidad”
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	“cuando estoy en mi colegio con mis compañeros y mi amigo Julián”
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	“si” (no entendí), jugando hago más amigos”
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	“cuando no explican de que se trata el juego y uno pierde eso no me gusta”
10. ¿Qué es el juego para usted?	“lo que hacemos en los tiempos libre y a veces en clase cuando los profes son divertidos”
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	“si, a respetar a mis amigos, a no pegarles o hacerlos llorar porque se ponen muy tristes”
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	“me gustaría ser como tu profe”
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	“le agrandaría la cancha para jugar”
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	“tareas, y cuando termino jugar en el computador de mi mamá”
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	“ le cambiaria los cuadernos”(risas)
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	“ninguna todas me gustan, a veces en la lectura rápida me enredo un poco pero me gusta mucho”
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	“si, porque jugamos con los profes y aprendemos”
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	“si”
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	“me gusta mucho venir a la escuela porque aprendo y los profes enseñan muchas cosas”
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	“mi salón de clase”

Entrevista 7 Edad 8 años grado 2 de primaria		100
1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	"si, porque jugamos en el salón"	
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	"si, se puede aprender hacer sumas y a escribir en el renglón"	
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	"las escondidas, el futbol y de correr"	
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	"el parque, en el pasto"	
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	"si, jugamos con cartas, a las adivinanzas"	
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	"Me gusta, estar bien, me da alegría y me gusta jugar"	
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	"con los niños de mi salón y que no les guste pelear"	
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	"hacer amigos, me gusta"	
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	"en el futbol no se puede golpear al compañero porque lo sacan del juego"	
10. ¿Qué es el juego para usted?	"el juego es divertido y a los niños nos gusta jugar"	
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	"Si, hacer amigos, a no pegarles, a compartir"	
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	"escribiría en el tablero, les hago sumas y les enseño a escribir"	
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	"mi escuela es muy bonita y me gusta "	
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	"dictados, restas y juego"	
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	"me gustan todas menos una, en clase de lectura la profe nos saca a leer y no me gusta"	
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	"se me dificulta las sumas llevando y la clase de matemática"	
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	"si, cuando traen actividades para jugar en clase el tiempo se pasa más rápido"	
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	"si, pero cuando los niños gritan no dejan escuchar a la profe y por eso no le entendemos"	
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	"me gustan los profes porque nos enseñan y cuando sea grande me gustaría ser profesor de educación física"	
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	"la cancha y mi salón"	

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	“el juego de sopa de letras me enseña a buscar palabras”
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	“si, cuando los juegos son de letras o de números”
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	“en mi clase de natación, me gusta jugar en la piscina”
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	“En la piscina, en la cancha y también en mi casa”
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	“si, jugamos mucho”
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	“siento alegría y me pongo muy feliz”
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	“con los niños, las niñas les gusta otros juegos”
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	“¿hacer amigos? Si, “
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	“jejejeje, si a veces hago trampa para ganar”
10. ¿Qué es el juego para usted?	“es lo más divertido que hay porque podemos jugar a lo que nos gusta”
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	“no, porque los niños les gusta hacer trampa y eso no es bueno”
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	“no los dejaría jugar (risas) es difícil explicar profe, sería muy regañón y les revisaría las tareas todos los días”
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	“mmmmmmmm le cambiaría la ludoteca para que todos podamos ir”
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	“jugar y voy a clase de natación”
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	“le cambiaría los tableros porque nos hacen escribir mucho y las manos se cansan”
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	“leer, escribir y los dictados aaa y también las sumas y las restas”
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	“si”
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	“los profesores explican bien, en el tablero, con videos, con juegos en matemáticas pero en los juegos en lenguaje casi no los entiendo”
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	“si, pero hay profes muy serios”
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	“la cancha, la biblioteca y mi salón”

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	"las clases cuando la profe trae juegos son chéveres y me gustan"
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	"sí"
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	"Con mis amiguitas jugamos a las cogidas"
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	"En la cancha y a veces en el salón"
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	"sí, jugamos con mis hermanos y mis padres a veces a las escondidas y casi nunca me encuentran (risas)"
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	"me siento feliz"
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	"con mis compañeras de salón"
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	"sí, porque podemos hacer otras amigas de otros salones"
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	"mmmmm no, ooo bueno si a veces"
10. ¿Qué es el juego para usted?	"es una forma de estar contenta y me gusta"
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	"sí, a respetar a los compañeros, a no pelear"
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	"sería no tan gritona y me pondría un delantal de profesora"
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	"mi escuela es bonita"
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	" hacer las tareas, jugar y ayudarle a mis padres a no hacer desorden"
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	"les cambiaría la clase de ciencias sociales, porque a veces no entiendo algunas cosas"
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	"En la clase de lenguaje se me dificulta los dictados"
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	"sí"
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	"los profes explican bien y les entiendo pero a veces no se entienden algunas cosas como las sumas"
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	"sí"
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	"mi salón"

Entrevista 10 Edad 8 años grado 2 de primaria		103
1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	"sí, me gusta mucho aprender jugando"	
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	"si, porque me gusta jugar"	
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	"mmm.. eee me gusta mucho jugar con mis muñecas"	
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	"el parque "	
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	"con mi hermano, y a veces con mi mamá"	
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	"felicidad siento porque me divierto mucho"	
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	"con mis amiguitas, porque todas jugamos a las muñecas"	
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	"si profe, porque cuando yo les presto mis muñecas a otras niñas ellas se vuelven mis amigas y siguen jugando conmigo"	
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	"no, yo siempre sigo las reglas de los juegos"	
10. ¿Qué es el juego para usted?	"Es poder divertirme en algo que me gusta"	
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	"si porque yo aprendo a respetar a mis amigas"	
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	"emm yo si fuera profesora los llevaría al parque a jugar y les enseñaría las vocales y las letras"	
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	Cambiaría emmm (risas) no se profe, le cambiaría emmm los salones mas grandes y con juegos	
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	"jugar con mis muñecas"	
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	"que mi profesora sea mas divertida y que nos saque mas al parque a jugar"	
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	"matemáticas porque nos enseña a sumar y yo aun no puedo sumar"	
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	"si porque cuando uno juega algo que le gusta uno aprende profe"	
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	"Si, aunque algunos profesores hablan muy rápido y casi no les entiendo lo que me dicen."	
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	"con los profesores que nos hacen jugar su porque asi aprendo mas"	
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	"el parque de los niños"	

1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	“si profe, porque aprender jugando es mas divertido ”
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	“no, prefiero que la profe me explique en el tablero”
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	“jugar al bebe con minie y a las cocinaditas y al salón de belleza”
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	“la cancha y el parque”
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	“no, porque mi mamá esta trabajando y mi abuelita se va a hacer vueltas, aveces juego con sofi mi prima o sola”
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	“felicidad pero aveces enojo porque sofi mi prima aveces me lastima y me duele y eso me enoja”
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	“con mi prima sofi”
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	“mmmm si, porque jugand aveces en el parque hago amigos”
9. ¿ Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	“no se me dificulta”
10. ¿Qué es el juego para usted?	“es divertirme”
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	“si profe porque aprendo a compartir y a respetar a mis compañeros”
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	“yo enseñaría las vocales, las letras y los numeros”
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	“ee mmm que le cambiaria que le cambiaria que mi amiga cuando yo hago un examen no me jale el cabello para que yo le de las respuestas”
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	“me gusta jugar a las cocinaditas, ver televisión y jugar al salón de bellezas”
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	“que la profe se dejara de maquillar tanto, porque cuando estamos en examen solo se maquilla y se maquilla para verse perfecta (risas)”
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	“castellano porque casi no puedo leer y me da pena cuando ella me saca a leer”
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	“si porque me gusta mucho jugar ”
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	“si, porque les entiendo todo”
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	“si porque algunos son divertidos”
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	“la cancha porque ahí sabemos jugar con mis amigos”

Entrevista 12 Edad 8 años grado 2 de primaria		105
1. ¿Es el juego una estrategia adecuada para la enseñanza?	"si profe porque con el juego aprendo mas divertido las cosas"	
2. ¿Cree usted que se aprende con mayor facilidad por medio del juego?	"yo creo que si porque a todos los niños nos gusta jugar"	
3. ¿Qué tipo de juego lo pone más feliz?	"cuando juego al salón de belleza em gusta mucho"	
4. ¿Cuál es su lugar favorito para jugar?	"El parque y en mi cuarto"	
5. ¿En casa juega con sus padres o hermanos?	"si con mis papas juego"	
6. ¿Mientras juega que sentimientos siente?	"me da mucha alegría"	
7. ¿Con que tipo de personas le gusta jugar más?	"con mis amigos del colegio"	
8. ¿Cree usted que jugando se fortalece su desarrollo social?	"Si profesora porque cuando juego aveces invito a jugar a otros niños y después ya jugamos siempre"	
9. ¿Cuándo juega se le dificulta seguir las reglas?	"no porque siempre me gusta seguir las reglas de los juegos"	
10. ¿Qué es el juego para usted?	"es divertirse y reir con mis amigos"	
11. ¿Mediante el juego cree usted que aprende valores?	"si porque aprendo el valor de la amistad"	
12. ¿Si usted, mañana pudiera ser un profesor cómo sería?	"yo sería divertida y le enseñaría los números y a leer"	
13. ¿Si pudiera cambiarle algo a su escuela, qué sería?	"que el parque este un poco mas limpio"	
14. ¿Qué hace en su tiempo libre?	"jugar con mis muñecas o ver tele"	
15. ¿Qué le gustaría cambiar de sus clases?	"que algunos profesores nos gritan mucho eso le cambiaria"	
16. ¿Qué materia se le dificulta más en la escuela?	"sociales porque a veces no puedo aprenderme lo que el profe nos manda"	
17. ¿Los juegos son un medio para motivar su aprendizaje en el aula de clase?	"sí porque cuando uno juega se emociona y eso hace que nosotros aprendamos más"	
18. ¿Sus profesores en el momento de enseñar, son claros explican bien?	"algunos si, otros no porque nos gritan y eso me distrae"	
19. ¿Está conforme con la manera de enseñar de sus profesores?	"de mi profe de castellano si porque ella es buena"	
20. ¿Cuál es el mejor lugar de su escuela	"el parque porque ahí jugamos a muchas cosas"	

Anexo 8. RAI (Resumen Analítico de investigación).

Anexo 9. Presentación y Sustentación.