

**El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje  
significativo en los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del Municipio de  
Pasto**

Maryory Lorena Nupán Unigarro

Sheila Yurani Ospinal Getial

Universidad CESMAG

Facultad de Educación

Licenciatura en Educación Infantil

San Juan de Pasto

2024

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

### **Nota de Exclusión de Responsabilidad Intelectual**

El pensamiento que se expresa en esta obra es exclusiva responsabilidad de sus autoras y no compromete la ideología de la institución universitaria CESMAG

**Dedicatoria**

Es un inmenso placer y orgullo dedicar este trabajo de grado a varias personas que han sido pilares fundamentales y ejemplos para seguir durante este largo y significativo trayecto en mi vida.

Primero y, ante todo, a Dios por haberme otorgado vida, salud y la fortaleza necesaria para perseguir mis metas y bendecir mí camino hacia el éxito.

A mis queridos padres, **Juan Carlos Nupan López** y **Lorena Unigarro Palma**, su apoyo inquebrantable y fe en que podría alcanzar mis metas, su incansable esfuerzo, sus sabios consejos y su constante creencia en mí han sido la fuerza que me ha permitido avanzar. Sacrificaron sus propios sueños para hacer realidad los míos, y eso me ha impulsado a superar cada desafío. Gracias a ellos, hoy me encuentro de pie, sin temor a rendirme y con el orgullo de ser su hija.

A mi hijo, **Daniel Vargas Nupan**, mi pequeño rayo de sol, le dedico un lugar especial en mi corazón y en este trabajo. Eres mi motor, mi inspiración y mi razón para nunca desistir en la búsqueda de mis metas. Quiero ser un ejemplo para ti y llenar tu vida de alegría y logros.

A mis hermanos, **Juan Carlos Nupan** y **Alejandro Nupan**, les agradezco por sus sabios consejos, su confianza y su apoyo incondicional a lo largo de este largo camino.

Cada uno de ustedes ha dejado una huella imborrable en mi vida y en este logro académico. Con gratitud y cariño, dedico este trabajo a todos ustedes.

**Lorena Nupan Unigarro**

### **Dedicatoria**

En primer lugar, a Dios por haberme bendecido con una familia maravillosa que creyó en mí y que fue una parte fundamental en este proceso.

A mi querida mamá, **Irene**. Su ejemplo, dedicación, cariño y apoyo incondicional fueron mi guía y mi fuente de fortaleza durante todo este trayecto.

A mis queridas hermanas, **Karolina** y **Amanda**, por brindarme sus consejos, compartir su conocimiento y ofrecerme su apoyo constante. Su presencia fue un regalo invaluable.

A **Víctor**, quien siempre creyó en mí y en mi potencial, incluso a distancia. Tu apoyo y aliento significaron mucho para mí.

Finalmente, a **Lupe**, por tu ayuda y apoyo en este proceso que me ha llevado a donde estoy hoy.

Este trabajo lo dedico con profundo cariño y gratitud a mi familia, quienes han sido el pilar fundamental en este viaje. También a Lorena Nupan, por estar a mi lado de manera incondicional.

Con todo mi corazón, a cada uno de ustedes por ser parte esencial de este logro.

**Sheila Ospinal Getial**

### **Agradecimientos**

En primer lugar, agradecemos a Dios por guiarnos y fortalecernos en este viaje académico. Queremos expresar nuestro profundo agradecimiento a la Universidad CESMAG por brindarnos la oportunidad de formar parte de su comunidad y proporcionarnos las bases fundamentales para nuestro futuro como licenciadas.

Nuestra docente de seminario investigativo, Margot Gallardo, contribuyó significativamente a nuestro desarrollo académico con su dedicación y cariño en cada una de sus clases. Asimismo, agradecemos al Mg. Milton Portilla, nuestro asesor, por su constante apoyo y orientación en la realización de este proyecto.

Reconocemos la valiosa labor de todos los docentes que han influido en nuestra educación, cuya sabiduría y dedicación han dejado una huella perdurable en nosotros.

Finalmente, agradecemos a todas las personas que han sido parte de este proceso académico y a nuestras familias, quienes han sido un gran apoyo durante este trayecto.

Este logro es un testimonio de la colaboración y el esfuerzo de muchos, y estamos profundamente agradecidas por todo su apoyo y amor.

**Lorena Nupan y Sheila Ospinal**

### Resumen Analítico de Estudio – RAE

**Código:**

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

**Programa académico:** Licenciatura en Educación Infantil

**Fecha de elaboración:** 02 de mayo de 2023

**Autoras:** Maryory Lorena Nupan Unigarro y Sheila Yurani Ospinal Getial

**Asesor:** Milton Mauricio Portilla Benavides

**Título del trabajo:** El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del Municipio de Pasto

**Palabras claves:** juego organizado, estrategia pedagógica, aprendizaje significativo, educación inicial.

**Descripción:** dentro de la educación infantil, preescolar, existen herramientas pedagógicas que contribuyen a la formación integral de los niños, por ejemplo: la pintura las artes escénicas, la lectura, entre otras, siendo el juego una de las preferidas por los infantes. Es precisamente el juego una estrategia que aporta al desarrollo de diversas habilidades físicas (rapidez reflejos, etc.), biológicas (coordinación y desarrollo de los sentidos, entre otras), emotivas (resolución de conflictos, confianza en sí mismos), cognitivas (creatividad, agilidad

mental, memoria, atención, pensamiento creativo, etc.), verbales (amplitud del vocabulario, pensamiento lógico por citar algunos ejemplos) y sociales (respeto por los demás, y trabajo en equipo, entre otros). Utilizar el juego como herramienta didáctica, justamente ligada a la enseñanza-aprendizaje de las diversas materias que se imparten en el aula constituye una forma divertida motivadora e interesante de aprender (Zambrano, 2016).

En ese sentido, el presente trabajo tiene como objetivo fortalecer el aprendizaje significativo a partir del juego organizado para el fortalecimiento del aprendizaje significativo de los niños y niñas del Jardín Piloto (INEM) del municipio de Pasto

### **Contenido:**

El presente proyecto de investigación, inicia con una introducción acerca de la importancia sobre el aprendizaje significativo en la edad inicial, tomando como principal estrategia el juego organizado; para ello se desarrollaron actividades de manera integral, las cuales responden a los objetivos propuestos.

El presente documento contiene doce capítulos, los cuales están distribuidos de la siguiente manera: en el primer capítulo, se presenta el objeto o tema de investigación, el cual es primordial para el desarrollo del proyecto, ya que es necesario conocer que se va a trabajar. Además, se menciona en el segundo capítulo, la contextualización de manera macro y micro, describiendo las características principales de la Institución y de los niños y niñas en su ambiente cotidiano, beneficiando y destacando la importancia de la investigación en la edad infantil, como; en este sentido; el tercer capítulo menciona el problema de investigación, el cual surge de la identificación

de una necesidad. En seguida en el cuarto capítulo da a conocer la justificación, hablando sobre el porqué de esta investigación y permitiendo resaltar la importancia del tema.

En el capítulo quinto se resaltan los objetivos tanto el general y como los objetivos específicos, los cuales están encaminados a resolver el problema de investigación. En este orden de ideas, en el capítulo seis, se expone la línea de investigación denominada: Innovaciones pedagógicas, mientras que en el capítulo siete, se habla de la metodología: paradigma, enfoque y método de investigación, los cuales sirven de base fundamental en este proyecto y los cuales permitieron además de comprender el problema de investigación, implementar técnicas e instrumentos para la recolección de la información.

Por otro lado, en el capítulo ocho, se habla del referente teórico conceptual del problema, de la categorización, referente documental histórico, investigativo, legal y teórico conceptual de categorías y subcategorías; con estos referentes, las investigadoras fortalecen las actividades y la apropiación para el fortalecimiento de este proyecto de investigación. Se procede con el capítulo nueve, en el cual se da a conocer a fondo la propuesta de intervención pedagógica, las características de los juegos organizados, además, aquí se consigna el plan de actividades teniendo en cuenta las categorías y subcategorías. Posteriormente, en el capítulo diez, se encuentra el análisis e interpretación de resultados, el cual fue realizado con el proceso de triangulación: descripción de las experiencias, referentes teóricos e interpretación por parte de las investigadoras.

### **Conclusiones:**

A continuación, se presentan las principales conclusiones que responden al desarrollo del presente proyecto pedagógico:

El aprendizaje significativo establece estructuras cognitivas que asocian información para crear nuevas ideas o conocimientos; es decir, los niños cuentan con conocimientos previos o naturales, que luego son potenciados y asimilados siempre y cuando se estimulen con prácticas pedagógicas pertinentes.

El juego organizado se convierte en un elemento pedagógico fundamental para el desarrollo de los niños y niñas en su proceso de formación, ya que les permite interactuar de manera comprensiva en diferentes situaciones, logrando dominar habilidades sociales y cognitivas que favorecen su interacción con el mundo que les rodea.

El desarrollo de la estructura cognitiva y la socioemocional permite comprender cómo el juego organizado puede ser utilizado para fomentar el desarrollo integral de los niños. Estas actividades no solo contribuyen al desarrollo de habilidades como: la memoria, la atención, la observación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el lenguaje, sino que también promueven habilidades socioemocionales, como el trabajo en equipo, la comunicación, la empatía, el respeto y la colaboración. En resumen, el juego organizado desencadena un crecimiento cognitivo y socioemocional en los niños, fortaleciendo aspectos clave de su desarrollo integral.

Los hallazgos de la investigación sugieren que el juego organizado tiene un impacto positivo en el desarrollo infantil. En resumen, el juego organizado se presenta como una herramienta valiosa para el desarrollo infantil en todos los niveles educativos, fomentando habilidades importantes y brindando oportunidades de aprendizaje autónomo.

La estrategia pedagógica del juego organizado, permite que los niños y niñas puedan adquirir nuevos conocimientos y habilidades de manera más efectiva, ya que están motivados y comprometidos con las actividades que se promueven, elementos como la atención, percepción y la memoria se logran desarrollar de manera eficaz, logrando con ello, un desarrollo cognitivo importante. Por lo tanto, El juego organizado puede ser diseñado para estimular el desarrollo cognitivo y las habilidades motoras de los niños. A través de actividades que involucran la resolución de problemas, la clasificación, la secuenciación o el movimiento físico, los niños pueden fortalecer su capacidad de pensamiento lógico, la coordinación motora fina y gruesa, y la percepción espacial.

El descubrimiento y la motivación en relación al establecimiento del juego organizado permitió construir la capacidad de desarrollar nuevos conocimientos en función de sus propios intereses y deseos por conocer; lo que se explica desde la pedagogía como la capacidad autonomía del niño o la niña para avanzar en su desarrollo integral.

Los juegos organizados brindan a los niños la oportunidad de interactuar y colaborar con otros niños de su misma edad. Esto les ayuda a desarrollar habilidades sociales como el trabajo en equipo, la comunicación, el respeto y la empatía. Aprenden a compartir, tomar turnos y resolver conflictos de manera adecuada. También puede ayudar a los niños a desarrollar

habilidades y regulación emocionales. Al participar en actividades que implican roles o dramatizaciones, los niños pueden explorar diferentes emociones, aprender a identificarlas y expresarlas adecuadamente.

### **Recomendaciones**

De acuerdo con la intervención llevada a cabo se hacen las siguientes recomendaciones desde la perspectiva institucional, familiar y social.

Las Instituciones que trabajan con niños y niñas, deben tener en cuenta que es necesario desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas de forma pertinente, por lo tanto, es importante que tengan en cuenta, elementos como: el trabajo en equipo, el desarrollo de la autonomía, el descubrimiento natural, los encuentros en espacios naturales que permitan la exploración del medio, como un instrumento de aprendizaje con sentido.

A los docentes se les sugiere planificar actividades pedagógicas que incorporen el juego organizado que sean apropiadas para la edad y el nivel de desarrollo de los niños. Asegurándose de que las actividades sean desafiantes pero alcanzables, y que estén alineadas con los objetivos educativos y proporcionando un ambiente seguro y estructura para el juego organizado en el aula, estableciendo reglas claras y expectativas de comportamiento, asegurándose de que los materiales y recursos sean seguros y accesibles para los niños.

Además, se les sugiere fomentar la participación, proporcionando oportunidades equitativas para que todos los niños sean parte del juego y tengan roles activos. Fomentando la colaboración, la comunicación y el respeto entre ellos.

Los educadores pueden incorporar juegos y actividades lúdicas en sus planes de estudio siguiendo pautas clave: hacer que los juegos sean relevantes para los intereses de los niños, plantear desafíos adecuados a su edad y promover la colaboración y la resolución de problemas

Resulta fundamental, que los docentes mantengan una comunicación abierta con los padres sobre la importancia y los beneficios del juego organizado. Compartiendo información sobre las actividades realizadas en el aula y brindando sugerencias para que los padres fomenten el juego estructurado en casa.

A los padres se les recomienda fomentar el juego organizado en casa, proporcionando a los niños un entorno propicio y seguro para esta actividad, asegurándose de tener suficiente espacio y materiales adecuados disponibles para que puedan participar en actividades estructuradas. Se les sugiere, además, ser partícipes del juego organizado, esto no solo fortalecerá el vínculo entre padre e hijos, sino que también les mostrará su apoyo e interés en su aprendizaje y desarrollo.

Es importante establecer un tiempo específico cada día para el juego organizado, esto, les permitirá explorar, experimentar y aprender a través del juego, el cual requiere de supervisión y apoyo según sea necesario. Permitiéndoles tomar decisiones, resolver problemas y aprender de sus propios errores. Estar presente y proporcionar orientación cuando sea necesario fomentará su autonomía y confianza.

Finalmente, se recomienda implementar el juego organizado como una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Tanto los padres como los

docentes desempeñan un papel clave al fomentar y apoyar estas experiencias de juego en la vida de los niños.

### **Bibliografía**

- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *Universidad de Oriente, Venezuela*, 69-76.
- Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). Significado y aprendizaje significativo. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106.
- Ballesteros Jiménez, S. (1994). *Psicología General. Un enfoque cognitivo*. Madrid: Universitas
- Ballesteros Sánchez, A. (2014). *Uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Franc, N. (2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. . *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5, 33-46.
- Zambrano O. (12016). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	21
1. Objeto o Tema de Investigación .....	22
2. Contextualización .....	23
2.1. Macro contexto .....	23
2.2. Micro contexto .....	26
3. Problema de Investigación .....	32
3.1. Descripción.....	32
3.2. Formulación del Problema .....	33
4. Justificación .....	34
5. Objetivos .....	36

- 5.1. Objetivo General .....  
36
- 5.2. Objetivos Específicos .....  
36
- 6. Línea de Investigación .....  
37
- 7. Metodología .....  
38
  - 7.1. Paradigma .....  
38
  - 7.2. Enfoque .....  
39
  - 7.3. Método .....  
39
  - 7.4. Unidad de Análisis .....  
40
  - 7.5. Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información .....  
40
    - 7.5.1 Técnicas de recolección de información primaria ..... 40
    - 7.5.2 Fuentes de recolección de información secundaria. .... 42
- 8. Referente Teórico Conceptual del Problema .....  
43
  - 8.1. Categorización .....  
43

8.2. Referente Documental Histórico .....	45
8.3. Referente Investigativo .....	47
8.4. Referente Legal .....	53
8.5. Referente Teórico Conceptual de Categorías y Subcategorías .....	57
9. Propuesta de Intervención Pedagógica .....	69
9.1. Título: La diversión guía tus pasos para aprender con emoción .....	69
9.2. Caracterización .....	69
9.3 Pensamiento Pedagógico de la propuesta.....	70
9.5 Plan de actividades y procedimientos .....	73
9.2.1 Proceso metodológico .....	73
9.5. 2. Proceso didáctico .....	74
9.5.3 Plan de actividades .....	75
9.5.4 Evaluación .....	92
9.5.5 Recursos.....	94



<b>Figura 6.</b> Actividad: “el automóvil y el semáforo”, .....	115
<b>Figura 7.</b> Actividad "Consigue el objeto escondido" .....	118
<b>Figura 8.</b> Actividad "En búsqueda del Tesoro" .....	121
<b>Figura 9.</b> Actividad Mantantirulirula .....	124
<b>Figura 10.</b> Actividad "de grande quiero ser." .....	126
<b>Lista de Anexos</b>	
<b>Anexo 1.</b> Diario de Campo .....	147
<b>Anexo 2.</b> Entrevista dirigida a los padres de familia o tutores de los niños .....	148

## **Introducción**

El juego es una herramienta pedagógica fundamental en la educación infantil, preescolar, ya que contribuye al desarrollo de habilidades físicas, biológicas, emocionales, cognitivas, verbales y sociales en los niños (Bustamante y Hernández, 2021). En este contexto, el presente proyecto pedagógico, titulado "El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del Municipio de Pasto," busca aprovechar el potencial del juego organizado como medio de enseñanza-aprendizaje en el ámbito preescolar.

La metodología empleada en la investigación se basa en un enfoque cualitativo y utiliza la técnica de observación participante, con instrumentos como diarios de campo, encuestas y cuestionarios.

Este informe se estructura en doce capítulos, que abordan aspectos cruciales de la investigación. Comenzando con la introducción y continuando con el objeto y tema de estudio, contextualización, problema de investigación, la justificación, objetivos planteados, línea de investigación el contenido se expande para abarcar los procesos de evaluación y resultados principales.

El componente esencial del proyecto es la propuesta de intervención pedagógica, titulada "La diversión guía tus pasos para aprender con emoción", que busca implementar actividades lúdico-pedagógicas en el Jardín Infantil Piloto.

### **1. Objeto o Tema de Investigación**

Aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 y 5 años.

## **2. Contextualización**

### **2.1. Macro contexto**

La enseñanza debería promover la construcción de espacios significativos, donde exista cabida para la reflexión en la acción y el uso de estrategias mediante las cuales el estudiante pueda ejecutar un adecuado proceso de planeación, autorregulación y evaluación de los resultados obtenidos durante el aprendizaje. Para aprender de manera significativa, el estudiante debe relacionar la información nueva con sus conocimientos y experiencias previas, logrando trascender el aprendizaje memorístico para dar lugar a la construcción de significado y de sentido a lo aprendido, de tal forma que sea capaz de tomar decisiones y participar en asuntos relevantes de su comunidad.

Cuando se emplea la expresión “aprendizaje significativo”, implícitamente se está juzgando que es posible la adquisición de nuevos significados y que éstos nuevos significados son el resultado final del aprendizaje significativo. La Teoría del Aprendizaje Significativo es reconocida como una teoría psicológica del aprendizaje en el aula. En 1963, David Ausbel, considerado el

creador de esta teoría, publicó la monografía “donde por primera vez trata de explicar una teoría del aprendizaje verbal significativo en contraposición con el aprendizaje ve memorista. Dicha teoría analiza los elementos, factores, condiciones y tipos que garantizan la adquisición, la asimilación y la retención del contenido ofrecido al estudiante en las instituciones educativas, de modo que tenga significado para el mismo. Según Ausbel (2002):

La esencia del aprendizaje significativo es que nuevas ideas expresadas de una manera simbólica (la tarea de aprendizaje) se relacionan de una manera no arbitraria y no literal con aquellas que ya sabe el estudiante (su estructura cognitiva en relación con un campo particular) y que el producto de esta interacción activa e integradora es la aparición de un nuevo significado que refleja la naturaleza sustancial y denotativa de este producto interactivo. (p.82)

Desde el punto de vista psicológico en la esfera de lo simbólico, toda actividad perceptiva se orienta a la significación y a su vez, ésta es transformada en experiencia, en información, en categorización. Mediante la categorización el individuo puede aplicar y contrastar hipótesis, otorgándoles significado a partir de sus intereses, sus valores, sus necesidades y experiencias anteriores.

Para Luria (1980) el ser humano se halla en condiciones de pensar y organizar su conducta en los límites de las “formas simbólicas y no solamente en los límites de la experiencia inmediata. Esta percepción humana está mediatizada por los conocimientos previos del ser humano y depende, entre otras muchas actividades, de la extensión y profundidad de sus representaciones.

Entendiendo que el aprendizaje significativo implica la adquisición de conocimientos, no de manera mecánica sino a través de un proceso de construcción y producción, es importante establecer algunas condiciones para que ocurra el aprendizaje significativo en el contexto educativo.

En esa línea de ideas, con el presente proyecto de investigación se indagará con el juego organizado como una estrategia pedagógica, con la que se pretende que los niños y niñas adquieran un aprendizaje significativo. Reconociendo como estudiantes maestras que para los niños que se encuentran en la etapa de educación preescolar las actividades más atractivas en este ciclo de desarrollo, están determinadas por dinámicas de juego, con enfoques hacia áreas como la literatura, las artes y otras materias que fomentan la exploración de los entornos en los que se desenvuelven y las diversas expresiones de tipo artístico, que les permiten a cada uno de los infantes sacar a flote la naturaleza y espontaneidad propia de su persona, dichas actividades o herramientas se asumen por los docentes como las bases que permiten apostar con confianza por una educación preescolar integral y mejorada.

Según Moreno (2002) (como se citó en Bustamante y Hernández, 2021) es el juego algo inherente y esencial a la vida del hombre, siendo la actividad lúdica tan antigua como lo es la humanidad, el hombre ha jugado siempre, en cada circunstancia y cultura alrededor del mundo, y en cada etapa de su desarrollo desde la infancia y por medio del juego ha ido descubriendo y de cierta forma aprendiendo por lo tanto a vivir, en base a esto, el autor se atreve a afirmar que la identidad de un pueblo está altamente ligada al desarrollo del juego, y a su vez es un ente generador de cultura.

Desde el punto de vista antropológico abordado por el anterior autor, se puede inferir que tanto los niños como las niñas desde su nacimiento, en medio de sus juegos, fortalecen una identidad del colectivo social al que pertenecen. Adicionalmente, al encontrarse en una sociedad, o en pequeños grupos comunitarios, en los niños y las niñas se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral. Según Moreno (2002) (como se citó en Bustamante y Hernández, 2021) “jugar no es precisamente estudiar o trabajar, pero es través del juego como estrategia para un aprendizaje significativo es donde el infante aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea” (p.25).

En la etapa de formación escolar comúnmente denominada como “período preescolar”, las habilidades cognitivas, socioemocionales y lingüísticas del niño se desarrollan rápidamente. Durante esta fase del desarrollo son fundamentales el aprendizaje y estimulación que proporcionan actividades como el juego, la lectura o el canto, así como la interacción con otros niños y con adultos encargados de la formación de los pequeños, tanto en el hogar como en entornos educativos de calidad. El juego en el período preescolar estimula a los niños a explorar y entender el mundo que les rodea, además de desarrollar y utilizar su imaginación, elevando con ello su creatividad.

El juego organizado como estrategia pedagógica en la educación inicial, se refiere a un tipo de actividad lúdica que tiene una guía, control y orden, pues se efectúa tras una previa organización y programación estratégica del docente. Por medio de dicha estrategia el maestro busca llevar a cabo un proceso de enseñanza que implica la aplicación de un conjunto de técnicas en donde se

involucra el juego para estimular el aprendizaje en los niños con el objetivo de lograr que este sea más eficiente.

## **2.2. Micro contexto**

El ejercicio de investigación se desarrolla en el jardín infantil Piloto INEM, en la Sede Cuatro, ubicada en la ciudad de San Juan de Pasto, en el barrio Tamasagra.

Es institución que atiende una gran cantidad de niños y niñas, en los niveles de párvulos jardín, pre- jardín y transición cabe resaltar que este micro contexto va dirigido al grado transición, que está dividido en dos grupos, el grupo 1 que está conformado con 23 estudiantes entre niños y niñas y el grupo 2 está conformado en 28 estudiantes entre niños y niñas y todos entre 5 y 6 años

### **Misión.**

Según información del campus virtual INEM Pasto (2022) la misión de esta institución es:

INEM pasto es una institución Educativa municipal de carácter oficial que atiende los niveles de educación preescolar, básica y media diversificada (Académica y técnica) con la corresponsabilidad de la comunidad educativa. Centra su qué hacer en la formación integral de los educandos, especialmente en las dimensiones científica, tecnológica, humanística, espiritual, cultural, y deportiva, mediante la formación basada en competencias básicas, ciudadanas, laborales generales y específicas que les permiten desarrollar relaciones positivas consigo mismo, con los demás y con el entorno, atendiendo su proyecto ético de vida y las necesidades del contexto, con lo anterior los estudiantes se facultan para integrarse a la educación superior, para vincularse al mundo laboral y para contribuir efectivamente al desarrollo de la comunidad.

Como lo expresa la misión de la institución educativa INEM, su quehacer se centra en la formación integral, uno de los temas de mayor relevancia en la educación actualmente, por ello se encaminan esfuerzos que propendan a la calidad, y todo este proceso empieza desde la formación temprana de los educandos. Es importante por lo tanto tener en cuenta que, es precisamente dentro del aula, en donde se debe identificar la diversidad en las formas de aprender que tienen cada uno de los estudiantes que la integran, y, que dentro de estas formas de aprendizaje existen habilidades, aptitudes y actitudes completamente diferentes, por lo que es fundamental, que el educador a través de distintas estrategias y el uso de diferentes recursos y nuevos métodos de enseñanza-aprendizaje, se integren a la “innovación pedagógica” para lograr un proceso de aprendizaje importante y significativo para la transferencia tanto de habilidades como de conocimientos, lo que es un pilar fundamental de la denominada educación integral.

Teniendo en cuenta lo previamente señalado, el presente proyecto de investigación pretende aportar a la formación integral de niños y niñas del Jardín Piloto del municipio de Pasto, con la incorporación del juego organizado como estrategia pedagógica, teniendo en cuenta que diversas investigaciones como, concluyen en que el juego es un recurso imprescindible de trabajo dentro de un salón de clases, y a su vez, una estrategia de gran utilidad en las labores de cada plan diario educativa, y lo más importante, un punto exacto que permite alcanzar aprendizajes significativos en los niños, es decir una forma para lograr la comprensión y motivación y así mismo el aprendizaje.

Como se puede entender, el juego organizado como estrategia pedagógica es un factor importante en cualquier programa de educación inicial ; tal como se exhibe en los

planteamientos de los autores citados y en las explicaciones teóricas de este proyecto investigativo, pues permite entender cómo se da el aprendizaje del niño; por lo cual se propone al lector docente, como una propuesta de tipo metodológico dentro del aula, y como uno de los medios principales para lograr aprendizajes significativos; particularmente, en la educación preescolar, debido a la edad y etapas por las cuales atraviesa el infante en este nivel.

### **Visión**

La institución educativa municipal INEM de Pasto, en el 2020 será reconocida, Como líder entre las instituciones educativas oficiales del departamento de Nariño, por haber establecido procesos de mejoramiento continuo de la calidad y alianzas ínter institucionales para garantizar cadenas de formación así educación técnica, Tecnológica y profesional, posibilitando mejores oportunidades de desarrollo humano académico y/o laboral y de creación de empresas para los educandos (INEM Pasto, 2022).

El grupo de estudio que se encargará de llevar a cabo el presente proyecto de investigación determinó mediante respectiva práctica pedagógica que las docentes del jardín infantil Piloto, manejan un tipo de educación tradicional, basándose en técnicas las cuáles se han vuelto muy rutinarias para los niños y niñas. Lo anteriormente expuesto es la principal razón que motiva al grupo de estudio a indagar en una estrategia pedagógica que permita que los niños y niñas adquieran un aprendizaje significativo.

Teniendo en consideración que, en la formación educativa, el objetivo es proporcionar una formación integral al niño, y conforme a la visión anteriormente expuesta, dentro de esta institución se propende por el establecimiento de procesos de mejoramiento continuo de la calidad educativa para lograr esa formación integral

Precisamente con el fin de aportar a dichos procesos, el grupo de trabajo del presente proyecto de investigación, conformado por estudiantes maestras, examina una estrategia pedagógica basada en el juego organizado, pues es a través del juego que el niño adquiere, conocimientos que sean significativos para él mismo, permitiéndole comprender, analizar y reflexionar en el momento de aprender.

Estrategias de este tipo logran que los aprendizajes obtenidos por los niños sean aplicados en su vidas cotidianas y los tengan presentes por mucho tiempo , adicionalmente la pedagogía lúdica logra captar su atención e interés y alcanzar lo que objetivos de aprendizaje propuestos , ya que en la etapa preescolar es un poco más complejo lograr la atención del niño por largos lapsos de tiempo, pues si se aplica la educación tradicional, es difícil asegurarse que los pequeños han asimilado y comprendido los conocimientos impartidos . Por eso es importante que se maneje el juego como una buena herramienta para un mejor aprendizaje inicial.

En concordancia con lo anterior, el grupo de investigación, a través de la implementación de actividades pedagógicas que incorporan el juego organizado, busca fortalecer el aprendizaje Significativo en los Niños y Niñas de 4 y 5 Años del Jardín Infantil Piloto, del Municipio de Pasto, teniendo en cuenta las siguientes relaciones pedagógicas:

### **Niños – Niños**

La relación que tienen los niños del Jardín Infantil Piloto es una relación muy buena, ya que entre ellos existe un alto nivel de compañerismo, son pequeños muy solidarios, colaborativos, amables y respetuosos en las diferentes situaciones vivenciadas en los encuentros de clases, se observa que, en el momento de aprender, muchos de ellos se encuentran algo dispersos, distraídos, algunos se muestran incluso inquietos y poco interesados en la clase. Se cree que esto se debe a que los métodos de educación son de carácter tradicional o se limitan a que el niño memorice.

### **Niños – Maestra Orientadora**

La relación que tienen con la maestra orientadora es buena, sin embargo, al momento de interactuar entre los niños con la maestra, se puede observar que la maestra usa metodologías muy tradicionales para impartir las clases y esto puede afectar seriamente el proceso de formación de los niños.

### **Niños – Estudiante Maestra**

La relación que se ha evidenciado durante los encuentros, es de que a los niños les gusta compartir y mostrar cada actividad realizada, también se pudo determinar que les gusta mucho trabajar de una manera más didáctica, pues se divierten más, se muestran más activos y se fomenta una mayor participación en las actividades propuestas, sin embargo, ya que estas estrategias lúdicas organizadas, no son muy comunes en su diario educativo, por lo general los niños muestran ciertas dificultades para seguir instrucciones.

### **3. Problema de Investigación**

#### **3.1. Descripción**

En la institución educativa INEM por medio de la observación se detecta una gran falta de metodologías innovadoras, ya que se basan en una enseñanza sistemática o repetitiva, con un proceso lento que conduce a los niños a un aprendizaje memorístico. Esto conlleva a que los niños no presten la atención necesaria, las jornadas escolares sean percibidas como poco estimulantes y no haya motivación para descubrir y experimentar por sí mismos. Además, se ha evidenciado en la Institución Educativa Jardín Infantil Piloto que los niños presentan malas actitudes, como pereza, desmotivación, atención dispersa y preguntas fuera de contexto.

Cabe resaltar que cada niño tiene diferentes características intereses y capacidades de aprendizaje y a base de esto muchos de los docentes se estancan en un solo método de enseñanza ignoran el ritmo y modo de aprendizaje de cada uno de los niños, también algo muy importante para el aprendizaje del niño cómo lo es la atención ya que es un factor muy importante para adquirir nuevos conocimientos y así adquirir un buen aprendizaje se puede concluir que una causa muy importante para el aprendizaje es la falta de motivación para realizar las actividades de una manera llamativa y dinámica para fortalecer sus saberes y que se motiven más a compartir sus intereses y a su aprendizaje. (López R. , 2017)

Esto tiene un impacto negativo en la vida del niño ya que a futuro afectará sus relaciones con la sociedad y también en su vida y desempeño escolar, afectando su parte socioemocional ya que las personas que rodean su entorno realizaran comentarios afectando su estabilidad.

Los problemas de la enseñanza automatizada y tradicional en el Jardín Piloto del municipio de Pasto se manifiestan a través de las siguientes señales.

**Falta de concentración:** algunos niños presentan dificultades para mantener la concentración, lo que se refleja en su incapacidad para seguir instrucciones, completar las tareas y organizar sus actividades de manera eficiente.

**Falta de interés:** los estudiantes manifiestan desinterés en las actividades escolares, mostrando signos de apatía, pereza y falta de receptividad hacia las instrucciones proporcionadas por los maestros.

**Desmotivación:** los niños carecen de motivación para participar en las clases y actividades escolares, lo que se traduce en una baja participación en clase y señales de aburrimiento evidentes.

**Falta de confianza con la maestra:** algunos estudiantes experimentan temor al interactuar con sus maestros, lo que resulta en una comunicación limitada, pocas preguntas y una participación reducida en el proceso educativo.

### **3.2. Formulación del Problema**

¿De qué manera el juego organizado como estrategia pedagógica fortalece el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 a 5 años del jardín Infantil Piloto del municipio de Pasto?

#### **4. Justificación**

La importancia de este proyecto radica en la necesidad de abordar la problemática educativa en el centro escolar en cuestión. Según autores relevantes como Zapata (2019), el juego desempeña un papel primordial en la educación escolar, siendo una estrategia pedagógica de alta relevancia en la educación inicial. Los niños de 4 y 5 años encuentran en el juego una parte fundamental de su cotidianidad, lo que lo convierte en un elemento clave en su desarrollo, el juego como metodología educativa no solo fortalecerá el aprendizaje significativo, sino que también permitirá un mayor acercamiento al niño, ya que se estará trabajando en uno de sus entornos preferidos. Además, como señala Hinojosa (2016), el juego contribuye al desarrollo cognitivo, la percepción, la memoria y el lenguaje de los niños, lo que subraya su importancia en el proceso educativo.

La utilidad se refleja en la posibilidad de explorar y aprovechar las fortalezas y debilidades de los niños a través del juego organizado. Esta estrategia permite centrar la formación en los aspectos individuales de cada niño, contribuyendo a que sus debilidades se conviertan en fortalezas y sus fortalezas se conviertan en habilidades bien pulidas. Siguiendo a Meneses y Monge (2021), los juegos organizados, al reforzar el canal social y cognitivo de los niños, juegan un papel importante en el desarrollo cognitivo infantil. Así, el proyecto propone una metodología que, al incorporar el juego organizado, busca maximizar la utilidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

La novedad de este proyecto se enfoca en el aprendizaje de los niños de transición en el Jardín Piloto (INEM) del municipio de Pasto a través de estrategias pedagógicas que incorporan el

juego organizado mientras que, en la actualidad, se observa que los docentes siguen empleando métodos tradicionales de enseñanza, este proyecto se destaca por su enfoque innovador en la incorporación del juego como herramienta pedagógica la novedad se encuentra en la exploración de cómo el juego organizado puede aprovechar de manera más eficiente las formas de aprender de los niños y contribuir a un aprendizaje significativo.

## **5. Objetivos**

### **5.1. Objetivo General**

Fortalecer el aprendizaje significativo en niños y niñas de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del municipio de Pasto mediante la implementación del juego organizado como estrategia pedagógica.

### **5.2. Objetivos Específicos**

Identificar las características en relación con el aprendizaje significativo de los niñas y niños de 4 a 5 años del jardín infantil piloto.

Implementar un plan de actividades pedagógicas incorporando el juego organizado para los niños y niñas de 4 y 5 años del Jardín infantil Piloto del municipio de Pasto.

Evaluar el impacto de las acciones que se realizaron para el fortalecimiento del aprendizaje en los niños y niñas de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto, del Municipio de Pasto

## 6. Línea de Investigación

El presente proyecto de investigación se enmarca en la línea de investigación "Innovaciones Pedagógicas", la cual guarda coherencia con los principios del programa de Licenciatura en Educación Infantil. Esta línea asume la investigación y el desarrollo como estrategias fundamentales en los procesos de enseñanza y aprendizaje, con el objetivo de generar cambios en las prácticas educativas actuales a través de la investigación (Gallardo , Mesías, & Universidad CESMAG, 2023).

Este enfoque es relevante para el presente trabajo de grado, que se centra en explorar cómo el juego organizado puede ser utilizado como una estrategia pedagógica efectiva para fomentar el aprendizaje significativo en niños de edad preescolar. La línea de investigación proporciona un marco teórico y metodológico sólido para abordar esta pregunta, ya que se enfoca en comprender y analizar los procesos educativos desde una perspectiva centrada en el sujeto y en la generación de cambios a partir de la investigación (Rosales, 2009).

Además, la línea de investigación ofrece herramientas conceptuales y metodológicas que pueden ser aplicadas al estudio del juego organizado como estrategia pedagógica. Esto permite diseñar e implementar intervenciones educativas innovadoras y efectivas en el contexto del jardín infantil. Adicionalmente, al promover una visión humanizadora y personalizante de la educación, la línea de investigación en innovaciones pedagógicas respalda el enfoque centrado en el desarrollo integral de los niños y en la creación de ambientes educativos enriquecedores y pertinentes

## **7. Metodología**

### **7.1. Paradigma**

El proyecto está enmarcado dentro del paradigma cualitativo ya que permite a las estudiantes maestras observar ciertas manifestaciones y comportamientos de los niños y niñas, referente a la falta de estimulación, de una forma reflexiva y analítica, teniendo en cuenta ciertos aspectos relevantes de cada uno de ellos pretendiendo que sus conocimientos se construyan a partir del entorno que lo rodea y de tal manera se puede evidenciar grandes conceptos sobre investigación cualitativa, dentro de las cuales aclaran.

Los autores Blasco y Pérez (2007:25) citados por Ruiz (2011), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas.

Utiliza variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historias de vida, en los que se describen las rutinas y las situaciones problemáticas, así como los significados en la vida de los participantes haciendo referencia a las palabras de los autores Blasco y Pérez basándose en el ejercicio de investigación se ha orientado al paradigma cualitativo ya que este permite comprender el problema más a fondo, con el apoyo de evidencias, la información y resultados del presente proyecto, de una forma más interactiva y cercana, porque se tuvo la fortuna de interactuar y participar en las vivencias de la población sujeto de estudio. (Ruiz, 2011, pág. 45)

## **7.2. Enfoque**

El ejercicio de investigación se orienta en atender una problemática con un enfoque crítico social, que ha sido visible en el contexto de la educación. El grupo de investigación buscará entonces, centrarse y profundizar más en este problema de tal manera que la información recolectada, permita ayudar a poblaciones estudiantiles con este problema, por lo tanto, se pretende trabajar más por los estudiantes de esta institución en busca de la mejora de su aprendizaje y la obtención de conocimiento significativos.

Así pues, Elzaguire y Zabala (2006) señalan que este es un: “Método de investigación y aprendizaje colectivo de la realidad, basado en un análisis crítico con la participación activa de los grupos implicados, que se orienta a estimular la práctica transformadora y el cambio social”

## **7.3. Método**

De acuerdo con Vidal y Rivera (2007) la investigación-acción es

Una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales que tiene el objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar (Vidal & Rivera, 2007, pág. 3).

El presente proyecto pedagógico se desarrolla con la investigación acción, ya que busca resultados que contribuyan en la mejora de una situación colectiva, en la que los principales actores es el grupo educativo en este caso los niños y niñas de piloto INEM, escenario en el que el equipo investigativo busca que las estrategias pedagógicas propuestas se mantengan por mucho tiempo.

Por lo tanto, es muy esencial tener en cuenta que la información y datos se construyen de acuerdo a las necesidades que presentan el grupo o sujeto de estudio es decir que se relacionan directamente con la práctica, con la finalidad de encontrar soluciones que resuelvan problemas prácticos y que beneficien a todos. Por ello la importancia de la participación del sujeto en relación con el investigador.

#### **7.4 Unidad de Análisis**

Para el desarrollo de este proyecto pedagógico se eligió como unidad de análisis el grupo de transición del Jardín Infantil Piloto (INEM) del municipio de Pasto, conformado por 32 estudiantes entre los 4 y 5 años de edad, de los cuales 14 son niños y 18 son niñas. Adicionalmente se contó con la participación de la maestra orientadora y los padres de familia de los niños.

La población sujeta de estudio se caracteriza por ser niños muy cariñosos, tiernos y respetuosos, pero al momento de su aprendizaje se determina que algunos de ellos tienden a distraerse con gran facilidad y no logran mantener su atención ante las actividades propuestas.

#### **7.5 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

##### ***7.5.1 Técnicas de recolección de información primaria***

Las técnicas, que se utilizan para la recolección de datos, que proporcionan información que se desea obtener según los objetivos del proyecto de investigación son:

**Observación:** según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), la observación es una técnica de recolección de datos que consiste en la descripción sistemática de lo que ocurre en un contexto natural.

En el caso del aprendizaje significativo de los niños, permite tener una visión del desarrollo cognitivo de ellos, para obtener mediante el juego organizado una estimulación de habilidades en función del aprendizaje significativo a través del juego organizado; esta técnica permite al investigador identificar los cambios que se producen.

Para llevar a cabo anotaciones se utilizaron las siguientes herramientas:

- **Diario de campo:** según Castillo. (2022) un diario de campo es un instrumento de recolección de datos usado especialmente para las actividades de investigación basado en ello, cada una de las integrantes del grupo de estudiantes maestras llevó a cabo el siguiente informe, con el objetivo de brindar puntos de vista propios, en cuanto a lo que se debe mejorar durante el proceso; un diario de campo, en el que se hicieron anotaciones respecto a los encuentros continuos con los padres de familia, donde se llevó un registro detallado que permitió conocer los cambios en el aprendizaje de los niños y niñas que son estimulados, también se busca con esta herramienta, poder representar y registrar evidencias de las experiencias que se han obtenido durante las prácticas pedagógicas.

**Entrevistas:** según Hernández Sampieri, Fernández Collado y Baptista Lucio (2014), la entrevista es una técnica de recolección de datos que consiste en una conversación dirigida entre el investigador y el informante, con el propósito de obtener información sobre un tema específico. Se

implementó esta técnica con el fin de obtener información de gran importancia, a través de un diálogo con preguntas abiertas, que permitan a los participantes expresar sus ideas y conocer más a fondo el tema planteado.

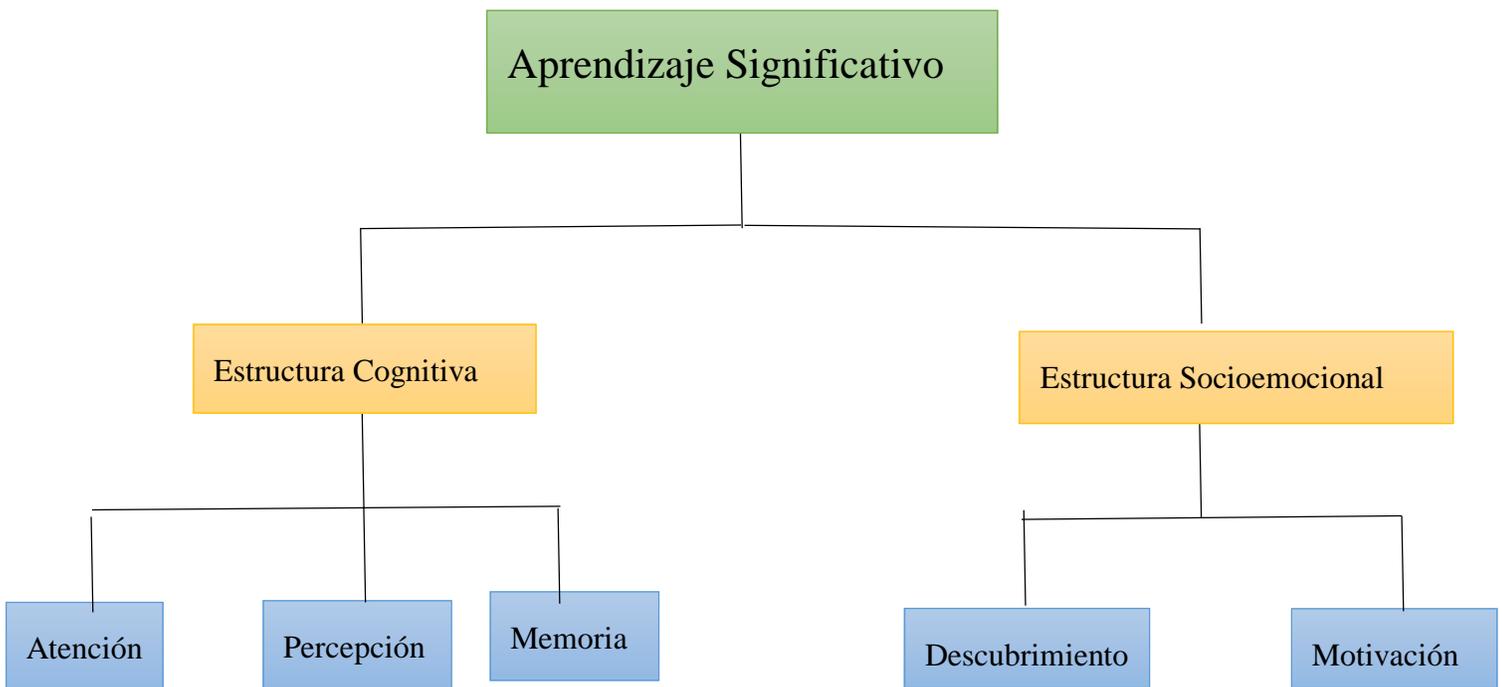
### ***7.5.2 Fuentes de recolección de información secundaria.***

Información proveniente de internet como tesis, artículos científicos y libros relacionados con el tema objeto de investigación

## 8. Referente Teórico Conceptual del Problema

### 8.1 Categorización

**Figura 1.**  
Categorización



**Fuente:** la presente investigación, 2023.

**Aprendizaje Significativo:** implica la recopilación de información, su selección, organización y la creación de conexiones con el conocimiento previo. Este proceso ocurre cuando el nuevo contenido se relaciona con experiencias pasadas y otros conocimientos ya adquiridos con el tiempo, y está fuertemente influenciado por la motivación y las creencias personales acerca de

lo que es importante aprender En este sentido, el aprendizaje significativo confiere un significado único al nuevo conocimiento para cada individuo, ya que cada uno de nosotros posee una historia de vida personal (Méndez, Arjona y Valdir, 2018).

**Estructura Cognitiva:** el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, debe entenderse por “estructura cognitiva “, al conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización (Philipps, 2019).

**Atención:** es el pilar más importante en el proceso de aprendizaje porque supone un prerequisite para que ocurran los procesos de consolidación, mantenimiento y recuperación de la información, la atención es básica para la creación de nuevas conexiones neuronales y para la formación de circuitos cerebrales estables (Philipps, 2019).

**Percepción:** la capacidad para captar, procesar y dar sentido de forma activa a la información que alcanza nuestros sentidos. Es decir, es el proceso cognitivo que nos permite interpretar nuestro entorno a través de los estímulos que captamos mediante los órganos (Llanos, Torreada, Moncayo y Avendaño, 2018).

**Estructura Socioemocional:** es un proceso de aprendizaje a través del cual los niños y los adolescentes trabajan e integran en su vida los conceptos, valores, actitudes y habilidades que les permiten comprender y manejar sus emociones, construir una identidad personal, mostrar atención y cuidado hacia los demás, colaborar, establecer relaciones positivas, tomar decisiones responsables y aprender a manejar situaciones retadoras, de manera constructiva y ética (Pérez, 2019).

**El descubrimiento:** es la capacidad de querer conocer a través de la motivación, curiosidad y la exploración. El descubrimiento genera en los infantes la oportunidad de pensar por sí mismos, y ser creadores de sus propios conocimientos, plantear hipótesis y buscar distintas soluciones órganos (Llanos, Torreada, Moncayo y Avendaño, 2018).

**Motivación:** es un estímulo empleado para llegar a la acción, nace principalmente de los intereses o deseos por conocer y adquirir conocimiento, se destaca por su constante búsqueda para desarrollar diferentes alternativas de solución en el actuar, con el fin de cumplir los objetivos propuestos (Llanos, Torreada, Moncayo y Avendaño, 2018).

## 8.2 Referente Documental Histórico

**El aprendizaje significativo:** se dice que los niños desde que nacen están aprendiendo algo nuevo y su mayor etapa de aprendizaje, es sin duda, los primeros años de vida. Luego llega la etapa de la escolaridad y en ella los niños asocian las habilidades y conocimientos previos, producto de las emociones y las destrezas que desarrollan en el hogar, con la integración de la nueva información y la forma que engloba de una manera más completa la dimensión emocional, motivacional y cognitiva se llama aprendizaje significativo, entendido este como una teoría psicológica que se ocupa de los procesos que el individuo pone en juego para generar su conocimiento.

Para Ausubel (citado en Rodríguez, 2011): el modelo de enseñanza - aprendizaje se basa en el descubrimiento, que privilegiaba el activismo y postulaba que se aprende aquello que se descubre. Ausubel entiende que el mecanismo humano de aprendizaje por excelencia para aumentar y preservar los conocimientos es el aprendizaje receptivo significativo, tanto en el aula como en la vida cotidiana. (p. 30) El aprendizaje significativo implica un proceso en el que la

persona recopila información, la selecciona, organiza y establece relaciones con los conocimientos que tenía previamente.

Por tanto, este aprendizaje se da cuando el nuevo contenido está relacionado con experiencias vividas y otros conocimientos adquiridos a lo largo del tiempo, teniendo una motivación personal y creencias sobre lo importante para aprender un rol muy relevante. Esto implica darle al nuevo conocimiento un significado único para cada persona, ya que cada uno tiene su propia historia de vida.

En definitiva, la teoría propuesta por Ausubel se ocupa del proceso de construcción de significados por parte de los niños, que se constituye como el eje esencial de la enseñanza, teniendo en cuenta todo lo que un docente debe contemplar en su tarea de enseñar. El niño aprende en forma natural basado en el descubrimiento al principio de su vida, es por ello que esos conocimientos perduran, en cambio en la escuela gran parte del conocimiento está tamizado por el docente quien debe motivar al niño al momento de la instrucción.

“Cuando el niño aprende a través de sus propias vivencias, de su actividad y más si las situaciones que se le presentan son significativas para él surge el aprendizaje de manera espontánea sin necesidad de motivación extrínseca.” (Sarmiento, 2017, p. 12). De este modo, al resaltar las vivencias del niño como proceso que facilita el aprendizaje, el entorno familiar toma una gran relevancia, debido a que el aprendizaje requiere que se involucren a todas las personas que lo rodean y en especial sus padres, sumado a esto en el plano escolar el maestro debe elaborar estrategias pedagógicas a partir de las experiencias y saberes previos de los niños, de tal forma que esa planeación le permita ir más allá de los aprendizajes pasivos o memorísticos y lograr la formación

de un estudiante que pueda comprender su realidad. “Los estudiantes no comienzan su aprendizaje de cero, esto es, como mentes en blanco, sino que aportan a ese proceso de dotación de significados sus experiencias y conocimientos” Ausubel (como se citó en Rodríguez, 2021, p. 32) los cuales son adquiridos y estimulados en el hogar.

### **8.3 Referente Investigativo**

A nivel internacional, se encuentra la tesis realizada por Gutiérrez & Sáez-Carrillo, (2022), titulado “El juego organizado como estrategia para el aprendizaje significativo en niños de preescolar: Un estudio comparativo en dos escuelas infantiles de España”, en el que se realizó un estudio comparativo en dos escuelas infantiles de España, con el objetivo de evaluar la eficacia del juego organizado en comparación con métodos tradicionales de enseñanza.

Los resultados del estudio revelaron que el juego organizado tuvo un impacto positivo en el aprendizaje significativo de los niños en comparación con el grupo control. Se observaron mejoras en la adquisición de conocimientos, el desarrollo de habilidades sociales y emocionales, y la motivación por el aprendizaje.

Esta investigación aporta evidencia empírica sobre la eficacia del juego organizado como estrategia para el aprendizaje significativo en niños de 4 a 5 años. Además, ofrece una comparación con métodos tradicionales de enseñanza, lo que puede ser útil para los educadores que buscan implementar estrategias lúdicas en sus aulas.

El artículo, realizado por Azúa-Menéndez, M. D. J., & Pincay-Parralles, E. G. (2019) titulado “El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de

operaciones básicas matemáticas, este estudio se centra en proponer el juego como una actividad lúdico-educativa destinada a promover el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas. La metodología utilizada se basó en la investigación descriptiva, aplicando instrumentos y técnicas de investigación a estudiantes y docentes de tercer a sexto grado en la escuela U. E. F. Teodoro Wolf N° 72, ubicada en Manta, Ecuador. En cuanto a los resultados obtenidos, se empleó la Triangulación de datos para analizar la información recopilada mediante los instrumentos de medición y evaluación. Se identificó que la principal debilidad en el aprendizaje de las operaciones básicas matemáticas radica en que la transmisión de conocimientos se lleva a cabo mayormente bajo el modelo tradicional. Esto reveló que muchos docentes ecuatorianos, incluyendo aquellos de la institución en estudio, se enfocan en la enseñanza tradicional, descuidando el aprendizaje significativo y duradero de los estudiantes. Este trabajo ofrece una visión crítica sobre las prácticas educativas actuales y destaca la necesidad de implementar estrategias más innovadoras, como el uso del juego, para mejorar el proceso de aprendizaje en niños de 4 a 5 años.

En este mismo ámbito, el estudio, titulado "El papel del juego organizado como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo en la educación infantil (The Role of Organized Play as a Pedagogical Strategy to Promote Meaningful Learning in Early Childhood Education)", de diseño cuasi-experimental con un grupo experimental y un grupo control, contó con la participación de 80 niños preescolares de 4 a 5 años de edad. Se emplearon varios instrumentos de evaluación del aprendizaje significativo, como el Test de desarrollo cognitivo Leiter-R, el Test de lenguaje Peabody y el Test de matrices progresivas de Raven, entre otros.

Los resultados principales indicaron una mejora significativa en el aprendizaje significativo de los niños que participaron en el programa de juegos organizados, especialmente en habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y el lenguaje. Se destacó la importancia de la participación activa de los niños, la diversidad de actividades y materiales, así como la planificación y organización de los juegos para su efectividad.

Esta investigación aporta evidencia sólida sobre los beneficios de los juegos organizados para el aprendizaje significativo en niños preescolares, proporcionando información valiosa para educadores y responsables políticos. Sin embargo, se señalan algunas limitaciones, como el tamaño de la muestra y la necesidad de investigaciones adicionales para confirmar estos resultados y explorar los efectos a largo plazo.

A nivel nacional, en primera instancia se cita el trabajo de grado de López (2018), titulado “Estrategias Lúdico-Pedagógicas Basadas en el Juego para Fomentar Valores en Preescolar”, el objetivo fue desarrollar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para fortalecer valores en este grupo demográfico. . Se llevó a cabo una investigación cualitativa utilizando el método de Investigación Acción, se caracterizaron estas estrategias mediante la revisión de fuentes variadas y se seleccionaron las más adecuadas a través de entrevistas. Posteriormente, se implementaron en actividades estructuradas diseñadas para promover valores específicos. Durante la ejecución de las estrategias, se utilizaron instrumentos de recolección de información para analizar su efectividad en el fomento de valores. Los resultados mostraron que el uso del juego en el preescolar generó cambios positivos en la convivencia y resolución de conflictos cotidianos, además de impactar positivamente en las familias participantes. Como

producto final, se desarrolló un vídeo y una cartilla online detallando las estrategias lúdico pedagógicas basadas en el juego.

Este estudio proporciona una base sólida para comprender cómo el juego puede utilizarse como herramienta pedagógica para promover valores en el contexto preescolar. Si bien se centra en un grupo demográfico diferente, sus hallazgos respaldan la eficacia del enfoque lúdico en la educación, lo cual puede ser relevante como antecedente para investigaciones futuras sobre el uso del juego organizado en el aprendizaje de niños de 4 a 5 años.

Por su parte el trabajo de grado de Arroyave, Gallego, Peláez, Rodríguez & Vargas (2020), titulado “El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia”. Cuyos objetivos fueron describir la influencia del juego como estrategia pedagógica en el aprendizaje de conceptos lógico-matemáticos y explorar su aplicación en el aula de clases.

La metodología empleada fue cualitativa, con un enfoque en el estudio de caso intrínseco. Se destacó que el juego es una herramienta importante para la expresión y la interacción en la infancia, y que puede ser utilizado efectivamente como estrategia pedagógica para mejorar el aprendizaje de las matemáticas. Los resultados indicaron que el juego puede ser dirigido por los docentes para facilitar el aprendizaje y la diversión simultáneamente, especialmente en la enseñanza de conceptos matemáticos. El aporte de este trabajo como antecedente radica en la validación de la efectividad del juego como herramienta pedagógica en la enseñanza de diferentes áreas, lo cual respalda la relevancia de investigaciones posteriores en este campo específico.

En complemento, el artículo, titulado "El juego como estrategia de aprendizaje – Estado del arte" (Velásquez, 2022), cuyo objetivo fue investigar el papel del juego como estrategia de enseñanza para mejorar el aprendizaje en niños, reconociendo la importancia de abordar las diversas dimensiones del individuo en el proceso educativo. Se empleó una metodología cualitativa, analizando documentos que exploran la relación entre el juego y conceptos como enseñanza, didáctica, infancia y procesos cognitivos. Los resultados revelaron que el modelo pedagógico tradicional, arraigado en la educación colombiana, se enfoca en transmitir conocimientos de manera pasiva, descuidando el desarrollo integral del estudiante.

El documento presenta una revisión exhaustiva de la literatura sobre la ludificación y su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje, dividida en tres secciones principales: contextualización, clasificación y categorización. Esta revisión destaca la importancia de incorporar el juego como una estrategia pedagógica efectiva para enriquecer el proceso de aprendizaje y promover un desarrollo integral en los niños.

A nivel local se encuentra el trabajo de grado de Cortés, Hurtado & Tello (2019), titulado "Los juegos tradicionales como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las operaciones básicas del área de matemáticas". El objetivo principal fue diseñar una propuesta pedagógica que promueva el aprendizaje significativo de las operaciones básicas de matemáticas en estudiantes de tercer grado de primaria, específicamente en la Institución Educativa Sofonías Yacup, Sede Lope Rodríguez, ubicada en La Tola - Nariño.

La metodología utilizada fue cualitativa, involucrando un análisis del ambiente de aprendizaje y la metodología implementada por los docentes, a través de la revisión de planes de área, plan de aula y talleres participativos observados durante la investigación.

Los resultados revelaron dificultades en la aplicación de operaciones matemáticas básicas como adición, suma, resta y división. Para abordar estas dificultades, se implementaron talleres didácticos que incorporaron juegos tradicionales como estrategia principal. Estos juegos incluyeron actividades como el juego de la chapa, saltos con cuerdas, canicas, rayuela, yeimi, entre otros. Se observó que el uso de estos juegos promovió el aprendizaje colaborativo, el fortalecimiento de valores y una mayor motivación para aprender, lo que mejoró el ambiente de aprendizaje y facilitó la comprensión de las operaciones matemáticas básicas.

En conclusión, el estudio resalta la importancia de integrar juegos tradicionales como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje significativo en matemáticas en niños de tercer grado. Además, se destaca la relevancia de considerar el contexto cultural y las características de la comunidad para diseñar propuestas pedagógicas efectivas. Este trabajo puede servir como antecedente para futuras investigaciones y para la institucionalización de proyectos similares en diferentes niveles de escolaridad.

Por su parte, el trabajo de grado denominado " "El juego como estrategia pedagógica para fomentar el aprendizaje cooperativo en la educación preescolar" (Oviedo, 2021), cuyo objetivo principal fue describir cómo se aborda el juego como estrategia pedagógica para el desarrollo del trabajo cooperativo en la educación preescolar en estudios realizados en universidades de Colombia entre los años 2015 y 2020.

La metodología utilizada fue cualitativa, con un enfoque descriptivo y de investigación documental. Se realizaron revisiones de tesis, artículos y trabajos de grado relacionados con el juego como estrategia pedagógica para el trabajo cooperativo en la educación preescolar en diversas universidades colombianas. Se utilizaron técnicas como la matriz de revisión y análisis para recolectar y analizar la información.

Los resultados revelaron que el juego como estrategia pedagógica contribuye positivamente al desarrollo del trabajo cooperativo en las aulas preescolares. Se observó que los estudiantes mejoraron su capacidad de responsabilidad, respeto por la opinión de los demás, seguimiento de instrucciones, paciencia y espera de turno. Además, se destacó que el trabajo cooperativo permite a los estudiantes reconocer y utilizar sus habilidades y destrezas en beneficio del grupo.

En conclusión, este estudio proporciona una referencia importante para los docentes en la planificación y desarrollo de actividades en el aula. Se resalta el papel clave de los docentes como agentes dinamizadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortaleciendo las habilidades de comunicación y trabajo en equipo de los estudiantes. Este trabajo puede servir como base para futuras investigaciones y para mejorar las prácticas pedagógicas en la educación preescolar.

#### **8.4 Referente Legal**

Para desarrollar esta investigación, se considera pertinente, en primer lugar, comprender la población a la que va dirigida la investigación, en este caso la población infantil, por lo que es conveniente esclarecer como bien lo dice “La Ley General de educación”, lo que comprende al Art. 15:

Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivos, sicomotriz, socio-afectivo, y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas (Congreso de Colombia, 1994).

En segunda instancia es importante hacer una referencia de lo que es la educación infantil, para poder comprender y entender el sentido de esta investigación, donde el juego como estrategia didáctica prima y se desarrolla desde los primeros años de vida de los niños y las niñas.

De acuerdo a lo previamente expuesto se citó el Art. 67 de la Constitución Política de Colombia, que dice: la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto de los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica de trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico, y para la protección del medio ambiente” (Lemos, 1998, p.75).

Siguiendo con la definición de la educación, es importante destacar el Art. 16 de La Ley General de Educación que establece los objetivos de la educación preescolar, los cuales son los siguientes:

Desarrollar las habilidades comunicativas y corporales.

Desarrollar la capacidad de pensar, sentir y actuar con autonomía.

Desarrollar la capacidad de relacionarse con los demás y establecer vínculos afectivos.

Desarrollar la capacidad de conocer el mundo natural y social que los rodea.

Estos objetivos se pueden alcanzar a través de una variedad de estrategias pedagógicas, entre las cuales se encuentran los juegos organizados. Los juegos organizados, en particular, pueden contribuir al desarrollo de habilidades comunicativas, de pensamiento, autonomía, y de comprensión del mundo que les rodea.

En conclusión, el artículo 16 de la Ley General de Educación de Colombia respalda el proyecto "El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del Municipio de Pasto".

Los juegos organizados son una estrategia eficaz para alcanzar los objetivos de la educación preescolar, ya que permiten a los niños desarrollar sus habilidades cognitivas, socioemocionales y físicas, con base en esta premisa, se diseñó un proyecto pedagógico productivo que integra los juegos organizados como una herramienta fundamental para fomentar el aprendizaje significativo.

Un proyecto pedagógico productivo es una estrategia educativa que permite articular la dinámica escolar con la de la comunidad, considerando el emprendimiento y el aprovechamiento de los recursos existentes en el entorno como una base para el aprendizaje y el desarrollo social (Ministerio de Educación Nacional, 2012)

El Decreto 2247 de 1997, que reglamenta la Ley General de Educación en materia de educación preescolar, establece que el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños en esta etapa educativa. El decreto define el juego como "toda actividad

libre, placentera y espontánea, en la que el niño expresa su creatividad, imaginación y habilidades" (Congreso de Colombia, 1997).

De igual manera, el anterior decreto, respalda el proyecto de investigación, estableciendo que los juegos organizados son una forma de estrategia que puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, socioemocionales y físicas.

La Ley 1098 de 2006, el Código de la Infancia y la Adolescencia, establece que los niños y niñas tienen derecho al juego ya que el juego es un derecho fundamental que debe ser garantizado por el Estado, la familia y la sociedad.

La Ley 1804 de 2016, que establece la Política Nacional de Cero a Siempre, define el juego como "una actividad fundamental para el desarrollo integral de los niños y niñas en la primera infancia". La ley establece que el juego debe ser promovido y garantizado por el Estado, la familia y la sociedad. De esta manera, se establece que los juegos organizados son una forma de juego que puede ayudar a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, socioemocionales y físicas.

En conclusión, estos decretos y leyes respaldan el proyecto "El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del Municipio de Pasto". Los juegos organizados son una estrategia que ayuda a los niños a desarrollar sus habilidades cognitivas, socioemocionales y físicas, y, por lo tanto, son eficaces para alcanzar los objetivos de la educación preescolar.

## **8.5 Referente Teórico Conceptual de Categorías y Subcategorías**

### **Aprendizaje Significativo**

El origen de la Teoría del Aprendizaje Significativo está en el interés que tiene Ausubel por “conocer y explicar las condiciones y propiedades del aprendizaje, que se pueden relacionar con formas efectivas y eficaces de provocar de manera deliberada cambios cognitivos estables, susceptibles de dotar de significado individual y social” (Ausubel, 1976).

Del mismo modo, y con objeto de lograr esa significatividad, debe prestar atención a todos y cada uno de los elementos y factores que le afectan, que pueden ser manipulados para tal fin.

Según Ausubel (1968), en el proceso de orientación del aprendizaje, es fundamental conocer la estructura cognitiva del alumno. Esto no solo implica conocer la cantidad de información que posee, sino también los conceptos y proposiciones que maneja, así como su grado de estabilidad, así como de su grado de estabilidad. Los principios de aprendizaje propuestos por Ausubel, ofrecen el marco para el diseño de herramientas cognitivas que permiten conocer la organización de la estructura cognitiva del educando, lo cual permitirá una mejor orientación de la labor educativa, ésta ya no se verá como una labor que deba desarrollarse con "mentes en blanco" o que el aprendizaje de los alumnos comience de "cero", pues no es así, sino que, los educandos tienen una serie de experiencias. Esto quiere decir que en el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender.

Este proceso tiene lugar si el educando tiene en su estructura cognitiva conceptos, estos son: ideas, proposiciones, estables y definidos, con los cuales la nueva información puede interactuar, como también las experiencias que ha tenido a lo largo de su vida influyen en sus conocimientos antiguos para crear nuevas estructuras llevando así a tener nuevos aprendizajes significativos pre existente en la estructura cognitiva, esto implica que, las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser

aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de "anclaje" a las primeras (Ausubel, 1968).

Unas pautas que son de gran importancia en el aprendizaje significativo son que los materiales sean potencies los aprendizajes y la disposición que el individuo tenga, también que existan ideas de anclaje o subsumidos adecuados en el sujeto que permitan la interacción con el material nuevo que se presenta (Ausubel, 1968).

### **Tipos de aprendizaje significativo.**

El aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. Ausubel (1968) distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, de conceptos y de proposiciones.

- Aprendizaje Supra ordinario
- Aprendizaje Subordinario
- Aprendizaje combinatorio

Lo que se necesita es una comprensión de la educación como proceso en el que se ayuda y guía a los niños hacia una participación y creativa en su cultura: Lo que precisamos es una nueva síntesis, una síntesis en la que la educación se vea como el desarrollo de la comprensión conjunta (Edwards y Mercer, 1988, p.51).

La cita de Edwards y Mercer pretende ilustrar una forma de entender la educación que,

según los autores, supone un paso adelante respecto de posturas anteriores integrando lo que éstas tienen de bueno. Este modelo cultural-comunicativo reposa en una visión de la educación como un proceso de construcción conjunta entre el profesor y sus alumnos, proceso orientado a compartir diversos significados cada vez más amplios y complejos y en el que el profesor intenta que las construcciones de los alumnos que se aproximen progresivamente a las que se consideran correctas y adecuadas para comprender la realidad. La enseñanza, la intervención del profesor, constituye una ayuda, en tanto que es el alumno quien procede a la construcción en último término.

Pero no debe olvidarse que es una ayuda insustituible, en tanto que el profesor, que conoce dónde debe llegar el niño, le guía y le proporciona los recursos y el andamiaje necesarios para que los significados que éste construye se aproximen paulatinamente a los del currículum escolar.

Según la opinión del equipo de investigación, los mecanismos y estrategias que adopten la intervención pedagógica deben estar regidos por un principio general: la acción didáctica debe partir del bagaje, de los conocimientos previos del alumno, pero no para quedarse en este punto, sino para hacerle avanzar mediante la construcción de aprendizajes significativos en el sentido que marcan las intenciones educativas. Para que ello sea posible, se requiere que el maestro conozca dichas intenciones y los contenidos a que se refieren, que conozca también la competencia de los alumnos para abordarlos y que sea capaz de aproximarse a la interpretación que estos poseen para llevarlos progresivamente hacia lo que establecen las intenciones educativas. En definitiva, se hace necesario que el profesor intervenga activamente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tanto en la fase de planificación y organización del mismo como en lo que se refiere a la interacción educativa con los alumnos.

### **Estructura cognitiva**

La Psicología Cognitiva, según los investigadores, se enfoca en el estudio de cómo los seres humanos adquieren, representan, transforman, almacenan y recuperan la información que proviene del mundo que les rodea. Ballesteros Jiménez (2018) señala que este proceso, conocido como aprendizaje, es el resultado de la interacción entre diversos factores, como la percepción, la memoria, el lenguaje y otros procesos cognitivos.

En el contexto del actual estudio, este enfoque será esencial para diseñar actividades de juego organizado que promuevan el aprendizaje significativo, la Psicología Cognitiva proporciona una base sólida para comprender cómo los niños adquieren conocimiento y experiencia. Estos conceptos se aplicarán en el estudio para diseñar actividades de juego organizado que fortalezcan el aprendizaje significativo en los niños, teniendo en cuenta las particularidades del desarrollo cognitivo infantil (Ballesteros Jiménez, 2018).

### **Memoria**

La memoria, según los estudiosos, es una función mental fundamental que permite a los seres humanos registrar, conservar y evocar experiencias, ideas, imágenes, eventos, sentimientos y más. Se define como la capacidad de retener y recordar información, ya sea de naturaleza perceptual o conceptual. Básicamente, la memoria nos permite retener y recuperar el conocimiento adquirido y nuestras interpretaciones de ese conocimiento (Ballesteros Jiménez, 2018).

En el contexto del actual proyecto pedagógico, la memoria desempeña un papel crucial. El proyecto se enfoca en el aprendizaje significativo de los niños preescolares a través del juego

organizado. Para lograr esto, es fundamental comprender y trabajar con dos tipos de memoria específicos:

**Memoria a Corto Plazo:** durante las sesiones de juego organizado, la memoria a corto plazo (Banyard, 1995) desempeña un papel esencial. Esta memoria tiene una capacidad limitada y almacena información por un período breve, generalmente unos pocos segundos. Durante el juego organizado, los niños deben retener información inmediata, como las reglas del juego o las instrucciones proporcionadas por el docente. La memoria a corto plazo permite a los niños procesar y trabajar con esta información de manera activa, lo que contribuye al aprendizaje significativo.

**Memoria a Largo Plazo:** la memoria a largo plazo (Viramonte, 2020) es fundamental para el proyecto, ya que es la que nos permite relacionar coherentemente la nueva información con lo que ya sabemos. Contiene todos los conocimientos, experiencias y saberes acumulados a lo largo de la vida. Durante el juego organizado, se busca fortalecer esta memoria, ya que es la fuente de conocimiento previo que ayuda a los niños a dar sentido a las situaciones y a comprender el mundo que los rodea. Mejorar la memoria a largo plazo contribuirá directamente al aprendizaje significativo de los niños preescolares en el proyecto.

La importancia de trabajar en el fortalecimiento de la memoria a corto y largo plazo en los niños radica en su capacidad para adquirir nuevos conocimientos y comprenderlos a través de diversos estímulos proporcionados durante el juego organizado (García, 2018). Al mejorar estas dos formas de memoria, se facilita el aprendizaje significativo, permitiendo que los niños retengan y utilicen la información de manera efectiva, lo que es fundamental para el éxito del proyecto.

**Atención:**

La atención es un proceso psicológico esencial para el procesamiento de información, y desempeña un papel crucial en la intervención con los niños en el proyecto pedagógico propuesto. Dado que cada niño tiene un proceso de aprendizaje único, es fundamental comprender y trabajar con diferentes tipos de atención para lograr un aprendizaje significativo.

El proyecto se centrará en los siguientes tipos de atención, considerando las aportaciones de varios autores relevantes:

**Atención Selectiva o Focal:** este tipo de atención implica centrarse en estímulos específicos y relevantes, evitando distracciones. La atención selectiva será fundamental durante el juego organizado para que los niños se concentren en las reglas del juego y las interacciones relevantes, lo que contribuirá a un aprendizaje más efectivo (Johnston y Dark, 1986).

**Atención de Desplazamiento entre Hemicampos Visuales:** esta capacidad permitirá a los niños enfocar y desenfocar rápidamente estímulos visuales, adaptándose a los cambios de localización durante el juego organizado, lo que promoverá la adaptabilidad y la concentración (García, 2018).

**Atención Sostenida o Concentración:** mantener la atención y permanecer en estado de vigilancia durante un período determinado de tiempo es fundamental. Los niños mejorarán su capacidad para mantener la concentración, incluso en situaciones desafiantes y potencialmente aburridas, como las actividades del proyecto (Parasuraman, 1984).

Los diferentes tipos de atención se trabajarán a través de las actividades propuestas en el proyecto. Cada uno de ellos es esencial para el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños y para lograr un aprendizaje significativo (García, 2018). Con la orientación de estos tipos de

atención y la comprensión de su importancia, se ayudará a los niños a abordar el juego organizado de manera más efectiva y a maximizar su potencial de aprendizaje.

### **Percepción**

La percepción es el mecanismo individual que realizan los seres humanos que consiste en recibir, interpretar y comprender las señales que provienen desde el exterior, codificándolas a partir de la actividad sensitiva. Se trata de una serie de datos que son captados por el cuerpo a modo de información bruta, que adquirirá un significado luego de un proceso cognitivo que también es parte de la propia percepción. (Mora, 2013).

Se puede definir como la capacidad para captar, procesar y dar sentido de forma activa a la información que alcanza nuestros sentidos. Es decir, es el proceso cognitivo que nos permite interpretar nuestro entorno a través de los estímulos que captamos mediante los órganos sensoriales. Esta capacidad cognitiva es de gran importancia, pues la usamos a diario. (Borrincano, 2019).

En este contexto, no se puede separar el aprendizaje de la emoción, ya que las emociones influyen en la internalización de procesos cognitivos. El desafío radica en otorgar el lugar que el componente socioemocional merece en la educación (Mora, 2013).

### **Estructura Socioemocional**

En la actualidad, el concepto de aprendizaje socioemocional parece ser relativamente nuevo y desconocido para muchos profesionales en el ámbito educativo. Incluso aquellos que están familiarizados con este concepto a menudo no le otorgan la importancia que merece, a

pesar de su creciente relevancia en los últimos años. Las Neurociencias han contribuido significativamente a destacar el componente emocional como un factor fundamental en el aprendizaje de niños en todo el mundo. Esto ha llevado a un llamado para que los educadores integren la dimensión emocional en sus prácticas pedagógicas. Sin embargo, en la práctica, ¿los docentes realmente consideran las condiciones emocionales de sus estudiantes en su formación general (Magallanes, 2018).

Teniendo en cuenta, que el trabajo con la educación infantil se centra en las emociones del aula, existe una controversia en cuanto a si los planes y programas ministeriales le otorgan la profundidad y relevancia que merece en la infancia. El trabajo emocional se considera un objetivo transversal en relación con los aprendizajes académicos, pero no un objetivo en sí mismo. Esto se debe a que la educación se centra en contenidos académicos medibles y cuantificables que influyen en la posición de las escuelas, el reconocimiento de los docentes y la percepción social de los estudiantes (Mora, 2018).

Si se considerara adecuadamente el componente emocional de los niños, tanto dentro como fuera de la escuela, podríamos abordar de manera más efectiva la búsqueda de resultados académicos sobresalientes en ambientes desfavorecidos. Además, se puede ayudar a niños que han experimentado violaciones de sus derechos o situaciones de estrés, ya que sus emociones y su regulación desempeñan un papel crucial en su desarrollo. En este contexto, es esencial que los educadores establezcan relaciones afectuosas, estables y de apoyo con sus estudiantes.

Es importante tener en cuenta, que la relación del maestro preescolar con los niños y niñas, puede contribuir al desarrollo de un impacto positivo; por lo tanto, aquellos docentes que consideran a cada niño en su totalidad (aspectos cognitivos, emocionales, físicos y sociales) y abordan cuestiones académicas, de salud, de comportamiento y de convivencia por igual, pueden lograr que los estudiantes se sientan mejor y mejorar su propio bienestar. En este contexto, se promueve un papel activo del educador para crear un ambiente en el cual los niños se sientan protegidos, respetados, apoyados, independientes y donde la comunicación sea efectiva y afectiva (Magallanes, 2018).

El concepto de Neuroeducación abarca todos estos aspectos, colocando a la emoción en el centro del proceso de aprendizaje. Según Francisco Mora, "La emoción es el vehículo que transporta las palabras y su significado. Sin emoción, no hay significado, y sin significado, no se puede aprender nada." La neurociencia sigue realizando descubrimientos diarios relacionados con el cerebro y su impacto en diversas facetas del individuo. Los procesos de aprendizaje se revelan como factores cruciales en la configuración del comportamiento humano. Dado que el aprendizaje humano implica modificaciones cerebrales basadas en experiencias, es fundamental reconocer que no se puede separar el aprendizaje de la emoción. En última instancia, se presenta un desafío significativo para otorgar al componente socioemocional el lugar que merece (Magallanes, 2018).

## **Motivación**

La motivación en el ámbito escolar se refiere al impulso interno que lleva a los estudiantes a participar activamente en las actividades educativas, mostrando interés, entusiasmo y disposición para aprender (Hierro & Seller,2020)

El juego organizado juega un papel fundamental en el fomento de esta motivación en niños de 4 a 5 años. Cuando se introducen elementos lúdicos en el proceso educativo, se despiertan emociones positivas en las estudiantes, manifestadas a través de gestos, miradas y palabras que reflejan un genuino interés por aprender. La participación en actividades lúdicas durante la práctica pedagógica estimula la motivación de los niños antes, durante y después de realizar las actividades propuestas, ya que experimentan un ambiente de disfrute y entusiasmo (Jaramillo, Jaramillo & Toro 2022).

La gamificación, como estrategia para incorporar el juego en el aprendizaje, permite que los estudiantes expresen libremente sus ideas, se desenvuelvan de manera espontánea y disfruten de la experiencia educativa. Además, promueve la participación activa, el fortalecimiento de la confianza en sí mismos y la socialización con sus pares, creando un ambiente propicio para el desarrollo integral de cada niño. Al sentirse motivados y emocionados por las actividades propuestas, los niños están más dispuestos a enfrentar los desafíos educativos, lo que facilita la construcción de aprendizajes significativos y el desarrollo de habilidades y competencias (Jaramillo, Jaramillo & Toro 2022).

En síntesis, el juego organizado contribuye significativamente a la motivación escolar en niños de 4 a 5 años al proporcionarles un ambiente de aprendizaje placentero y estimulante. Permite

que los niños disfruten del proceso de adquisición de conocimientos, lo que a su vez promueve un mayor compromiso y dedicación hacia el aprendizaje.

### **Descubrimiento**

Se refiere al proceso mediante el cual los niños exploran y aprenden acerca del mundo que les rodea de manera autónoma y activa. En el contexto educativo, el juego organizado desempeña un papel crucial en el fomento de este descubrimiento en niños, pues a través de actividades lúdicas, tienen la oportunidad de establecer relaciones de comunicación y de expresión, lo que permite a los maestros no solo enseñarles, sino también evaluar su nivel de descubrimiento y aprendizaje (Ruiz, 2017).

Según la orden mencionada, es fundamental estimular a los niños desde temprana edad con una variedad de juegos, ya que cada etapa de su desarrollo demanda diferentes tipos de actividades para satisfacer sus necesidades de exploración y descubrimiento. Se destaca la importancia del juego simbólico y de los juegos populares y de cooperación en la educación Infantil como herramientas educativas que fomentan el descubrimiento autónomo (Ruiz, 2017).

Es importante entender que el juego no debe ser visto como una recompensa, sino como una actividad intrínsecamente valiosa que facilita el descubrimiento y el aprendizaje de los niños. A través del juego, los niños tienen la oportunidad de interactuar con sus pares y su entorno, anticiparse a situaciones futuras, y desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales de manera natural y divertida (Ruiz, 2017).

La organización del espacio en rincones también se presenta como una estrategia efectiva para promover el aprendizaje por descubrimiento. Los rincones ofrecen un entorno estructurado donde los niños pueden explorar, experimentar y aprender de manera autónoma, siempre y cuando se utilicen de manera adecuada para fomentar la actividad lúdica y no simplemente como espacios para realizar actividades repetitivas (Ruiz, 2017).

El juego organizado y la organización del espacio en rincones son entonces herramientas poderosas que contribuyen al proceso de descubrimiento y aprendizaje de los niños en la Educación Infantil.

## **9. Propuesta de Intervención Pedagógica**

### **9.1 Título: La diversión guía tus pasos para aprender con emoción**

### **9.2 Caracterización**

#### **¿Qué se va a hacer?**

Fomentar los juegos organizados a niños de 4 a 5 años con el objetivo de proporcionarles una educación de calidad que promueva su aprendizaje, desarrollo social y emocional, así como habilidades físicas y valores culturales. El propósito es que los niños adquieran conocimientos significativos, sean creativos, aprendan a tomar decisiones y se preparen para un futuro exitoso, todo dentro de un entorno inclusivo y ético.

#### **¿Por qué?**

El juego organizado es una parte esencial del desarrollo infantil, ya que ofrece oportunidades estructuradas para que los niños exploren, aprendan y se diviertan. En el ámbito educativo, particularmente en el preescolar, el juego organizado se ha convertido en una estrategia

clave de enseñanza-aprendizaje. Esto se debe a que los niños en esta etapa están en un período crucial de desarrollo, donde construyen su personalidad y desarrollan diversas habilidades.

A lo largo del tiempo, numerosas investigaciones han destacado los beneficios específicos del juego organizado. Este tipo de juego proporciona un marco claro y dirigido donde los niños pueden participar en actividades diseñadas para promover el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades específicas. De esta manera, el juego organizado en entornos educativos ofrece una plataforma efectiva para estimular el crecimiento cognitivo, social y emocional de los niños en edad preescolar.

Desde la perspectiva de la pedagogía tradicional, se ha instado a los educadores a emplear el juego de manera constante como una herramienta fundamental para enriquecer y conectar los contenidos y las actividades en la educación integral de los niños. Es importante destacar que estos enfoques valoran significativamente las estrategias de aprendizaje basadas en el juego, las cuales contribuyen de manera importante al proceso de aprendizaje de los niños.

### **¿Para qué?**

La importancia de pensar en el juego organizado como estrategia pedagógica, permite que el niño y la niña, desarrolle habilidades de comunicación, pensamiento e interacción, necesarias para su desarrollo cognitivo; de allí que, es posible pensar, que mediante situaciones placenteras que generan experiencias significativas, los infantes se apropian de competencias sociales para la vida escolar futura; aclarando que uno es una preparación en función de la escolaridad, sino, una puesta en escena de un verdadero desarrollo infantil que rompe con paradigmas tradicionales.

### **¿A quiénes?**

La estrategia pedagógica implementada con los niños y niñas 4 y 5 años de la Institución Educativa Jardín Infantil Piloto, del Municipio de Pasto en el cual se vincula a la docente como colaboradora para los juegos que se realicen durante el proceso.

### **9.3 Pensamiento Pedagógico de la propuesta**

El pensamiento pedagógico en torno al proyecto "El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del Municipio de Pasto" se nutre de diversas corrientes pedagógicas y autores que enfatizan la importancia del juego en el desarrollo infantil.

De acuerdo con la perspectiva de Magalhaes (2017), los juegos organizados son cuidadosamente planificados por el profesor para guiar a los niños, promoviendo la colaboración y la resolución de problemas. Esta visión se alinea con la teoría de Piaget, quien considera que el juego es un conducto entre la acción y la representación, permitiendo a los niños comprender su mundo de manera progresiva. Vygotsky, por su parte, ve el juego como una actividad imitativa que les permite a los niños practicar las conductas de su entorno.

El juego organizado, como estrategia pedagógica, busca aprovechar estas teorías para fortalecer el aprendizaje significativo. Autores como Lazarus y Moritz destacan la importancia del juego para restaurar la energía y permitir a los niños aprender a través de la experimentación. Esta perspectiva se complementa con la noción de que el juego es una actividad social que facilita la adquisición de conocimientos y valores culturales, como lo plantea Zabala (1996).

El pensamiento pedagógico en este proyecto reconoce al juego organizado como una herramienta clave para el desarrollo de los niños, promoviendo el aprendizaje activo y significativo. La planificación y ejecución de juegos organizados se basa en teorías que enfatizan la importancia del juego como una actividad cultural y social que facilita la comprensión del entorno y el crecimiento integral de los niños. Los educadores, al adoptar esta estrategia, pueden contribuir significativamente al desarrollo de los niños de 4 y 5 años en el Jardín Infantil Piloto del Municipio de Pasto.

#### **9.4 Referente teórico conceptual de la propuesta de intervención pedagógica**

Teniendo en cuenta los postulados de Piaget (1946), Vygotsky (1979) y Elkonin (2017) coinciden en que el juego se destaca por tenerse en cuenta en el desarrollo del niño/niña, que el juego sea parte del aprendizaje significativo, donde el juego se crea de manera explícita directa e indirectamente por el niño/niña y en las que debe estar acompañados por los adultos. Zabalda (1996) rescata en sus palabras que el juego es un “Modo natural que el niño/niña utiliza para construir sus propios modelos de conocimiento, de comportamiento socio afectivo y de selección de valores”.

Por otra parte, es de gran importancia ver como los espacios inciden en el buen manejo de estrategias que pueda tener una docente en las que se recrea factores de aprendizaje significativo en los que para Dabas (en Bruzzo y Jacobovich, 2018):

El aprendizaje es el proceso por el cual el sujeto, en su interacción con el medio, incorpora la información suministrada por este, según sus necesidades e intereses, que

elabora por sus estructuras cognitivas, modifica su conducta para aceptar nuevas propuestas y realizar transformaciones inéditas del ámbito que lo rodea" (pág. 90).

Con lo anterior, se quiere inferir que el juego organizado desde la perspectiva del aprendizaje significativo promueve habilidades cognitivas en función del aprendizaje del niño/niña en un espacio polivalente, según García y Muñoz (2018), por lo tanto; se busca en la educación polivalente es poder integrar las competencias descritas en un proceso de mejora continua que emplee como principal herramienta el juego para aprovechar los recursos físicos, y materiales con que se cuenta en el aula.

## **9.5 Plan de actividades y procedimientos**

Para el presente proyecto pedagógico se plantea los juegos organizados como una estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo logrando que aquellos niños tengan un mejor aprendizaje a largo plazo de una forma divertida y dejando atrás la parte tradicional donde solo tienen que memorizar, para así poder obtener un desarrollo pleno y contribuyendo a una sociedad.

### ***9.5.1 Proceso metodológico***

#### **Momento 1. Que empiece la diversión**

En esta primera fase se establece el juego como protagonista del aprendizaje, pero también el entorno, en primera instancia se realizó una sensibilización e inducción a padres de familia, maestras y estudiantes acerca del juego organizado motivándolos y fortaleciendo sus aprendizajes previos pretendiendo tener un acercamiento emocional para que el proceso sea más agradable y divertido.

**Momento 2. Ven, juega y aprende**

Se llevan a cabo los juegos a partir de la participación donde todos podrán participar de los juegos tanto docentes como estudiantes el cual es un proceso dinámico, pero también significativo que permitirá compartir con las personas que cercanas, quienes tendrán una interacción despertando la motivación y el interés.

**Momento 3. Experiencias vividas con amor y alegría**

En esta última fase se realiza una valoración de cómo influyeron las actividades propuestas y qué cambios se pueden observar en los comportamientos del grupo elegido para así poder interpretar si se logró cumplir con el objetivo propuesto y sobre todo marcar el aprendizaje del niño por medio del juego organizado.

**9.5. 2. Proceso didáctico****Primer Momento: Jugando aprendo nuevos mundos**

En este momento, se lleva a cabo la actividad de desarrollo didáctico (ADD), con el propósito de fomentar la interacción entre estudiantes, docentes y niños y niñas. Se diseñaron diversas actividades para estimular la participación de los estudiantes, identificando si se promueve la organización y el respeto a las reglas propuestas por las docentes.

**Segundo Momento: Aprendiendo voy experimentando nuevas aventuras**

Los niños y niñas participan en diversas actividades con el objetivo de evaluar si su aprendizaje es momentáneo y se mide su nivel de interés y motivación. Esta información es crucial para abordar ciertos estereotipos y actitudes desfavorables que pueden observarse en

algunos estudiantes. Por lo tanto, se hace imperativo aplicar los juegos planificados de manera organizada.

### **Tercer Momento: Creando voy reconociendo y aplicando lo que aprendí**

En este momento, se lleva a cabo la evaluación de los resultados obtenidos en las actividades realizadas. Se emplean juegos específicos para evaluar el logro de los objetivos. Las maestras utilizan la observación como herramienta para verificar si los resultados son positivos o negativos.

### 9.5.3 Plan de actividades

**Tabla 1.**

Plan de Actividades

N°	Nombre/ Actividad	Descripción	Categoría	Subcategoría
1	<p><b>CANCIONES PARA ESTIMULAR LA MEMORIA</b></p>	<p><b>Propósito:</b> ejercitar la memoria de los niños de manera sencilla, pero efectiva, mediante rimas de canciones infantiles.</p> <p>Se seleccionarán varias canciones infantiles conocidas que contengan letras simples y pegajosas.</p> <p>Los niños escucharán las canciones y se les animará a cantar junto con la música.</p> <p>Después de cantar varias veces, se detendrá la música y se les pedirá a los niños que completen la letra de la canción.</p> <p>Esta actividad se repetirá con varias canciones diferentes para mantener el interés y la variedad.</p>	Estructura cognitiva	Memoria

2	<p><b>REPITE PALABRAS PARA MEMORIZARLAS</b></p>	<p><b>Propósito:</b> ejercitar la memoria de los niños Se escribe una lista de palabras asociadas a imágenes y se las repetirán a los niños.</p>	<p>Estructura cognitiva</p>	<p>Memoria</p>
		<p>La cantidad de las palabras depende de la edad de los niños, para este caso será de 10 palabras Con esta actividad los niños van ejercitando la memoria, por lo que más adelante puedes incluir un mayor número de palabras</p>		
3	<p><b>EN BÚSQUEDA DEL TESORO</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular la capacidad de descubrimiento de los niños sobre el mundo que les rodea. Se presenta a los niños el mapa del tesoro escondido en la escuela, este mapa indica lugares conocidos por los niños dentro de la escuela y por medio de pistas los niños van descubriendo cuál es el tesoro, las maestras leen las pistas y piden a los niños que hablen entre ellos y deduzcan cuál es el siguiente lugar al que deben ir.</p>	<p>Estructura socio emocional</p>	<p>Descubrimiento</p>

4	<p><b>CONSIGUE EL OBJETO ESCONDIDO</b></p>	<p><b>Propósito:</b> ejercitar la capacidad de atención.</p> <p>Reúne una serie de juguetes y objetos para mostrárselos a los niños.</p> <p>Luego, esconde cada uno de ellos en sitios estratégicos.</p> <p>Cuando ya estén los objetos escondidos, se estableció un tiempo límite para que los pequeños los encuentren. El número de elementos y tiempo máximo depende de la edad de los niños. Los pequeños deben recordar qué objetos fueron ocultados e intentar conseguirlos</p>	<p>Estructura cognitiva</p>	<p>Memoria Atención</p>
5	<p><b>¿QUIÉN SOY, QUIEN SOY?</b></p>	<p>Propósito: estimular la capacidad de descubrimiento.</p> <p>En parejas, la maestra pega en la frente de un niño, una imagen con cinta de papel, él o ella debe hacer preguntas a su compañero (a) para poder adivinar cuál es el personaje que tiene pegado en la frente, de manera que, al adivinar el personaje, puedan invertirse los papeles.</p>	<p>Estructura socio emocional</p>	<p>Descubrimiento</p>

6	<p><b>CREANDO Y RECORDANDO</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular la memoria</p> <p>1. Elaborar instrumentos de aire o percusión con los materiales.</p> <p>Se facilita a cada uno de los niños y niñas los materiales para realizar el instrumento de aire o percusión, luego cada niño introduce las semillas, u otro elemento que suene al sacudirse, una vez lo terminan, de forma creativa lo decoran de acuerdo a su gusto, y luego lo usan para reconocer diferentes sonidos.</p>	<p>Estructura cognitiva</p>	<p>Memoria</p>
7	<p><b>MEMO TARJETAS O MEMOTEX.</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular la atención de los niños</p> <p>1. Enseñar el juego de tarjetas a los niños.</p> <p>2. Se acomoda y coloca todas «boca arriba» para que los niños las vean.</p> <p>3. Luego se tapa y deja que los pequeños abran de dos en dos para conseguir las parejas.</p> <p>4. Si al abrirlas no son pares, deberá continuar el otro jugador.</p> <p>5. Pero si consigue el par, tendrá otro turno para jugar ya acumular puntos.</p>	<p>Estructura cognitiva</p>	<p>Atención</p>

8	<b>ENCUENTRA EL DIBUJO OCULTO</b>	<p><b>Propósito:</b> ejercitar el nivel de atención de los niños,</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. En las hojas blancas, realiza una figura usando solo números.</li> <li>2. Luego, se da a los niños las hojas blancas e indícales que deben unir los números en el orden correcto.</li> <li>3. Cuando el pequeño una cada punto de modo correcto encontrara el dibujo oculto.</li> </ol>	Estructura cognitiva	Atención
9	<b>MEMORIZA LA SECUENCIA DE NÚMEROS</b>	<p><b>Propósito:</b> estimular la atención y ejercitar la memoria de los niños</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Se utilizan secuencias simples como, <i>1-2-3-4-5...</i> y luego se pide que la repitan al revés, <i>5-4-3-2-1</i>.</li> <li>2. De esta forma los niños ejercitan la memoria y saben qué número viene al contar de retroceso.</li> <li>3. También se prueba con secuencias invertidas, como <i>7-4-6-3</i> y que los niños la repitan al revés, <i>3-6-4-7</i>.</li> </ol>	Estructura cognitiva	Atención Memoria

10	<p><b>¿QUIÉN NO TIENE CASA?</b></p>	<p><b>Propósito:</b> ejercitar la atención de los niños.</p> <p>Se colocan varios aros en el terreno de juego y se traza una línea a una distancia de cinco metros, siempre uno menos que el número de jugadores. Los niños estarán ubicados detrás de la línea, y a la señal del profesor los niños corren en dirección a los aros, el niño que se quede sin casa (en este caso sin aro) tendrá que abandonar el juego, el profesor retirara otro aro, y así sucesivamente hasta que quede un ganador</p>	Estructura motriz	Atención
11	<p><b>VISITEMOS EL ZOOLOGICO</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular la percepción de los niños.</p> <p>En el patio de juegos se encuentra una serie de imágenes de diferentes animales que representa a un zoológico, la actividad consiste en que la maestra estará vendiendo unos boletos para ir a este maravilloso lugar, mientras los niños observan los animales que se encuentran en este lugar, se le pregunta a cada uno que animal le ha llamado su atención y porque, además de esto la maestra habla sobre la importancia y el cuidado que debemos darles a estos animalitos.</p>	Estructura cognitiva	Percepción

<p>12</p>	<p><b>MANTANTIRU LIRULA</b></p>	<p><b>Propósito:</b> promover en los niños el trabajo en equipo de manera que puedan debatir y tomar decisiones grupales.</p> <p>La maestra organiza dos grupos de trabajo los cuales deben aprender</p> <p>es estribillo de la canción “mantantirulirula</p> <p>(el equipo contrario se reúne y mira si acepta o no el oficio, si lo aceptan la niña o el niño saldrá y tomará asiento)</p>	<p>Estructura socioemocional</p>	<p>Motivación</p>
-----------	---------------------------------	--	----------------------------------	-------------------

<p>13</p>	<p><b>EL AUTOMÓVIL Y EL SEMÁFORO.</b></p>	<p><b>Propósito:</b> promover el desarrollo de las capacidades perceptivas.</p> <p>Este juego se materializa al utilizar la imaginación de los menores que actuaron como chofer de automóviles, los niños debieron estar dispersos en el terreno de juego y la promotora tenía tarjetas de color rojo, verde y amarillo, en representación de las luces del semáforo, los niños imaginan tener un timón en la mano simulando como un carro, la promotora levanta y muestra una tarjeta y los niños se pararán, correrán o se detendrán al ver la señalización que les mostrará la misma.</p>	<p>Estructura cognitiva</p>	<p>Percepción</p>
-----------	---	--	-----------------------------	-------------------

14	<p style="text-align: center;"><b>EN CADA ESTACIÓN ME TRABA LA LENGUA O SE ME LENGUA LA TRABA</b></p>	<p><b>Propósito:</b> mejorar la memoria y el nivel de atención de los niños</p> <p>En un circuito de estaciones preparado por las maestras, cada niño debe escuchar una frase de un trabalenguas y aprenderla repitiéndola 5 veces, en la siguiente estación y después de pasar los obstáculos, debe decir la frase anterior y así hasta lograr decir el trabalenguas.</p>	Estructura cognitiva	Memoria Atención
15	<p style="text-align: center;"><b>UN PEQUEÑO NARRADOR</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular la atención y memoria</p> <p>La maestra cuenta a los niños que se ha encontrado una caja misteriosa, la cual se encuentra escondida dentro de la Institución, y para poder encontrarla se deben seguir unas instrucciones, dentro de esta caja se encuentran algunos objetos, los niños deben escoger uno de estos y debe inventar una historia y contarla a sus compañeros</p>	Estructura cognitiva	Memoria Atención
16	<p style="text-align: center;"><b>PELICULAS MUDAS</b></p>	<p><b>Propósito:</b> mejorar la atención</p> <p>Se organiza los niños en grupos y cada grupo decide lo que quieren representar y lo manifiestan a la maestra en secreto y ella lo anota, posteriormente cada uno de los niños de forma expresiva representa su personaje sin utilizar la voz, los demás grupos por orden lo tienen que acertar, tienen cierto tiempo para representar</p>	Estructura cognitiva	Atención

<p>17</p>	<p><b>TELEFONO ROTO</b></p>	<p><b>Propósito:</b> mejorar la atención memoria y percepción. La dinámica consiste en la maestra dividen el grupo en 4 equipos</p> <p>Los cuales tienen un elemento que produce sonido, el cual solo lo puede hacer sonar cuando sepan la respuesta a la pregunta o descripción que se está haciendo, los niños deben dialogar antes de responder ya que si responden de manera incorrecta pierden puntos, ellos deben elegir a un representante quien es el que da la respuesta a las maestras.</p>	<p>Estructura cognitiva</p>	<p>Atención Memoria percepción</p>
<p>18</p>	<p><b>MI DIBUJO HABLA</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular las capacidades perceptivas de los niños</p> <p>La maestra expone a los niños una serie de elementos tales como escarcha, colores, flores, lana, imágenes de diferentes cosas, animales, personas y objetos, marcadores, crayolas, pegatinas entre otros, que se encuentran en una mesa, y con el juego “el rey manda”, pide a cada niño que escoja el material que vaya a utilizar para realizar un dibujo creativo y al terminar cada niño debe contarnos una historia sobre su dibujo y que significa para él o ella.</p>	<p>Estructura socioemocional</p>	<p>Percepción</p>

19	<p style="text-align: center;"><b>ADIVINO</b> <b>ADIVINADOR</b></p>	<p><b>Propósito:</b> fomentar en los niños habilidades de participación</p> <p>La niña felicidad se perdió y todos deben encontrarla, la maestra explica que quien se la llevó, dejó una serie de pistas, las cuales se encontraran al ir adivinando la anterior, de manera que los niños puedan pasar por todos los obstáculos que se encuentren en el camino.</p>	Estructura socioemocional	Atención
20	<p style="text-align: center;"><b>SILLAS MUSICALES</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular la atención de los niños</p> <p>El juego de las sillas musicales resuelve situaciones problemáticas de manera pacífica y amistosa. Se necesitan sillas en un círculo, una menos que la cantidad de jugadores. La música suena, los niños dan vueltas alrededor de las sillas y deben sentarse cuando se detiene la música. El que queda sin silla queda fuera, se quita una silla y continúa hasta que queda un ganador. Este juego enseña a los niños a lidiar con la frustración de perder ya entender que la vida a veces es injusta, pero no es el fin del mundo.</p>	Estructura socio emocional	Motivación

21	<b>SIMÓN DICE</b>	<p><b>Propósito:</b> mejorar la memoria y aumentar los niveles de atención de los niños.</p> <p>2. Simón dice...</p> <p>El juego de Simón dice es ideal para enseñar a los niños a prestar atención y seguir instrucciones. En el juego, la maestra da órdenes, algunas simples y otras más inusuales, pero los niños solo deben obedecer si la instrucción comienza con "Simón dice...". Si se sigue una orden sin esta frase, el jugador queda eliminado. No seguir una orden que comienza con "Simón dice..." también conlleva la eliminación del jugador.</p>	Estructura cognitiva	Atención Memoria
22	<b>DE GRANDE QUIERO SER...</b>	<p><b>Propósito:</b> motivar a los niños y niñas.</p> <p>Cada niño y niña va en busca de una bolita de colores que se encuentra ubicada en el patio, la cual tiene un número que indica la posición en la que debe pasar a decir, que quiere ser cuando sea grande y por qué.</p>	Estructura socioemocional	Motivación

23	<b>SOMOS INVESTIGADORES EN ACCIÓN</b>	<p><b>Propósito:</b> propiciar la curiosidad y el descubrimiento del entorno natural y social de los niños.</p> <p>Los niños tomaron sus respectivas gafas de científicos y las lupas de buscadores para poder ir a investigar, la maestra los lleva a hacer el recorrido por la escuela a explorar. Posteriormente se dirige al salón y cada niño realiza un dibujo de lo que más le llamó la atención que había dentro de la escuela, el alumno cuenta que fue lo que más le gustó y por qué.</p>	Estructura socioemocional	Descubrimiento
24	<b>CANTAMELO</b>	<p><b>Propósito:</b> fortalecer la memoria</p> <p>Se escucha en grupo una canción, luego se va repitiendo junto con los niños estrofa por estrofa hasta que se aprenda la canción luego se dirige al salón de reuniones y se selecciona tres jurados (una docente y las estudiantes maestras) cada niño ira al escenario y entonará la canción iniciando con la frase “cántame lo” y el que mejor lo hace es el ganador del juego</p>	Estructura cognitiva	Memoria

25	<b>REMA EL BOTE</b>	<p><b>Propósito:</b> estimular la percepción y la capacidad de descubrimiento</p> <p>La actividad consiste en poner por parejas a los niños, mirándose el uno al otro, poniéndose de rodillas. Es preferible que tengan un cojín</p>	Motricidad	Percepción Descubrimiento
		<p>debajo para que estén cómodos.</p> <p>El maestro imita los movimientos de una persona que rema, y los niños que miran en su dirección deben imitarlo. El otro, quien mira hacia la otra dirección, debe decir todo el rato ‘¡rema el bote, rema el bote!’. Luego se cambian los roles.</p>		
26	<b>ESCONDITE</b>	<p><b>Propósito:</b> estimular la capacidad de descubrimiento de los niños</p> <p>Uno o varios niños se encargan de contar mientras que el resto tiene que esconderse. El niño a quien le haya tocado buscar a los demás tiene que contar del uno al diez. En ese tiempo, los niños que se esconden deben buscar buenos lugares para no ser encontrados. Esto hace trabajar el cerebro tanto de quien busca como quien tiene que ser encontrado, El que encuentra debe hacer el esfuerzo de pensar a dónde pueden haber ido el resto de sus amiguitos, mientras que los otros niños tienen que esforzarse para encontrar un buen escondite.</p>	Estructura socio emocional	Descubrimiento

27	SOY UNA TAZA	<p><b>Propósito:</b> mejorar el nivel de atención de los niños y niñas</p> <p>Soy una taza es una actividad muy simple, pero a la vez muy dinámico. Se trata de cantar la retahíla de "soy una taza". Lo ideal de esta cancioncilla es que se puede hacer que los niños se muevan mientras la cantan, haciendo los gestos como si fueran una taza, haciendo figuras con su cuerpo.</p> <p>Los niños pueden intentar coordinarse mientras imitan los gestos del maestro o adulto encargado de la actividad. Luego, cuando los han aprendido, se le pide a uno de ellos que intente dirigir al resto, y así sucesivamente.</p>	Estructura cognitiva	Motivación Atención

28	<p><b>PALABRAS ENCADENADAS</b></p>	<p><b>Propósito:</b> mejorar los niveles de atención</p> <p>Básicamente los niños tienen que ir diciendo palabras y el siguiente tiene que decir una que empiece por la sílaba o letra última de la palabra anterior.</p> <p>Si bien los niños de cinco años es posible que no tengan mucho problema con este juego, dado que es necesario tener cierta relación con las letras, es mejor usar como criterio la última sílaba.</p> <p>Por ejemplo: "casa" - "saco" - "comida" - "dado"...</p>	Estructura cognitiva	Atención Memoria
29	<p><b>LEONES DURMIENTES</b></p>	<p><b>Propósito:</b> mejorar los niveles de atención de los niños.</p> <p>Los niños deben estar tumbados y pretender hacer como que duermen. Entonces, una persona va caminando entre ellos, sea niño o adulto. Esta persona, sin tocar a los leones durmientes, debe intentar convencerlos de que abran los ojos. Así, los niños que se vayan creyendo lo que se les está diciendo y se despierten perderán, siendo el ganador el último que todavía esté dormido.</p> <p>Este juego fomenta, por un lado, a que el niño que trate de despertar a los leones a ser original, imaginando cosas tan sorprendentes que obligue a sus compañeros dormidos a despertarse.</p> <p>Por otro lado, los niños que actúan de leones durmientes deben hacer</p>	Estructura cognitiva	Atención
		<p>un gran esfuerzo por no abrir los ojos, por muy brevemente que abran y cierren los mismos.</p>		

30	<b>GALLINITA CIEGA</b>	<p><b>Propósito:</b> trabajar la percepción de los niños</p> <p>Juego de vendas: una vez, cada niño o niña es vendado los ojos y dará 3 vueltas e irá en busca de los demás participantes sin quitarse la venda. Si atrapa a alguien, lo identifica por el tacto y cambian de roles. Se necesita un espacio seguro y una venta.</p>	Estructura socio emocional	Percepción
31	<b>ATRAPAR LA PELOTA</b>	<p><b>Propósito:</b> mejorar los niveles de atención</p> <p>Para este juego se necesitan pelotas, que pueden ser de cualquier tamaño, y que se distribuyen por el espacio.</p> <p>El maestro debe gritar ‘¡pelotas!’ y decir de qué tipo, si son grandes o si son pequeñas. Los niños tendrán que ir a por aquellas del tamaño que se haya ordenado. El niño que no consiga la pelota del tamaño adecuado queda eliminado.</p>	Estructura cognitiva	Atención
32	<b>ABECEDARIO EN FICHAS</b>	<p><b>Propósito:</b> estimular en el grupo de estudio la atención. Los niños de 3 a 5 años todavía no saben leer. Sin embargo, deben familiarizarse con las letras del abecedario, y esta actividad es ideal</p>	Estructura Cognitiva	Atención descubrimiento

		<p>para ello.</p> <p>Como material, se necesitan cartulinas de diferentes colores, tijeras, rotuladores y lápices. La actividad debe hacerse en una habitación mesa. Se hacen fichas cortando las cartulinas y en cada una de ellas se colocan las letras del abecedario, mientras que en la otra mitad se colocan dibujos de animales, comida o cosas en general que empiecen por esa letra.</p>		
33	<b>ALGUIEN COMO YO</b>	<p><b>Propósito:</b> estimular la percepción. Para hacer esta actividad es necesario que los niños estén en una habitación lo suficientemente grande, en donde puedan moverse con libertad.</p> <p>El maestro o dinamizador les pide que intenten hacer un dibujo de algo que les guste mucho, ya sea comida, un lugar, un personaje de dibujos animados... Es importante dejarles un tiempo para que dibujen todo lo que quieran.</p> <p>Acto seguido, deben levantarse y comparar los dibujos del resto de sus compañeros, para ver si alguno ha hecho lo mismo que ellos. Se trata de ver si hay alguno que comparte sus mismos gustos, e intentar hablar sobre ello.</p>	Estructura socio emocional	Percepción

34	<b>MUNDO DE COLORES</b>	<p style="text-align: center;"><b>Propósito:</b> mejorar la atención</p> <p>Este juego es básico para que todo niño y niña aprenda los nombres de los colores. Para ello necesitamos juguetes, pelotas y otros objetos varios, además de cartulinas, cestas y lápices de colores.</p> <p>Se colocan las cartulinas sobre la mesa y los objetos varios desperdigados por la habitación. El maestro dice ‘¿qué es de color verde?’ y los niños tienen que buscar y pintar el objeto que sea de ese color y se encuentre en la habitación.</p>	Estructura cognitiva	Motivación Atención

35	<b>HACIENDO TRABAJAR LOS CINCO SENTIDOS</b>	<p><b>Propósito:</b> mejorar la percepción y motivación</p> <p>Esta actividad es un poco compleja, dado que se necesita todo tipo de estímulo que implique activar los cinco sentidos más prototípicos: gusto, tacto, olfato, vista y oído.</p> <p>De materiales se puede usar todo tipo de objeto: caramelos de diferentes sabores, frascos de diferentes olores, velas aromáticas, telas de diferentes colores, cartulinas con diferente rugosidad, instrumentos varios...</p> <p>A cada sentido se le asigna una estación, que puede ser una mesa con un cartelito y los objetos asociados al sentido en cuestión: la estación del gusto, la estación del tacto. A los niños se les pone vendas y se les hace pasar por cada una de las estaciones, manipulando todo tipo de estímulo para averiguar qué es y que emoción le evoca.</p>	Estructura cognitiva	Percepción Motivación
36	<b>APRENDE LOS COLORES</b>	<p><b>Propósito:</b> estimular la atención</p> <p>Para reforzar los colores en los niños se realiza la actividad de una manera lúdica con música, ellos tendrán que bailar y en cuanto la música se detenga, la docente dice un color y tienen los niños que correr a pararse dentro al aro de color</p>	Estructura cognitiva	Atención

37	<b>PALABRAS</b>	<p><b>Propósito:</b> mejorar las habilidades de memoria y atención</p> <p>El juego consiste en que la estudiante maestra tiene en sus manos una pelota y da la orden de decir palabras siguiendo la instrucción, por ejemplo: diga un animal, diga nombres de hombre, etc. Para esto con antelación se solicita a los niños dialoguen y cada uno elija un nombre cerciorándose de que no se repitan. La persona que tiene la pelota en la mano debe responder e inmediatamente tirarla a otro compañero y así sucesivamente, hasta que algún niño se confunda o repita alguna palabra.</p>	Estructura cognitiva	Memoria Atención
38	<b>MEMORY CON NÚMEROS</b>	<p>Propósito: estimular las capacidades</p> <p>Se propuso un juego para mejorar la memoria y el recuento de números de manera divertida. Se requieren cartulinas, tijeras, rotuladores y una mesa. Dividir la cartulina en dos: números a la izquierda y objetos a la derecha. Cortar las parejas para hacer fichas de memoria.</p> <p>Los niños deben emparejar números y objetos para completar la actividad.</p>	Estructura cognitiva	Atención Memoria

<p><b>39</b></p>	<p><b>MONTAR EL CUERPO HUMANO</b></p>	<p><b>Propósito:</b> estimular y reconocer <b>Montar el cuerpo humano</b> Se llevó un dibujo grande del cuerpo humano y aparte en una cajita todas sus partes en donde cada uno de los niños ira sacando sin ver una parte del cuerpo y la colocara en su respectivo lugar. Mientras arman cada parte, la persona encargada de la actividad irá indicando para qué sirve cada parte o, para despertar el interés de los niños, preguntarse si saben para qué sirve y que se lo muestren al resto de sus compañeros.</p>	<p>Estructura cognitiva</p>	<p>Descubrimiento</p>
------------------	---	---	---------------------------------	-----------------------

**Fuente:** La presente investigación, 2023.

#### ***9.5.4 Evaluación***

Este proyecto pedagógico evalúa de una forma cualitativa por medio de grupos focales y observación su principal enfoque es cambiar la actitud tanto de las docentes como de los estudiantes donde evidenciaremos cambios radicales en el aprendizaje de los niños por medio del juego organizado la evaluación se realizará por medio de encuestas a padres de familia y a los participantes de la institución educativa preguntando cuál fue la influencia que esta estrategia tuvo con los alumnos.

La evaluación es llevada a cabo de forma que se puede observar cómo tiene influencia en la estructura cognitiva y en la emocional de qué forma influyó en aspectos como la memoria, la atención y la memoria y por otro lado comprender cómo esto los hace sentir que emociones tienes al compartir su tiempo con personas que son de su agrado en conocer cosas nuevas y también personas que pueden enseñarles que las experiencias traen grandes aprendizajes y si en ellos tienen emociones será más significativo.

El proceso evaluativo es un proceso que se realiza por medio de fases y se subdividen en lo que se va a ejecutar con él transcurso del tiempo pretendiendo que se evidencie si está tuvo un resultado y cual fue cuáles son los objetivos que se cumplieron y cuáles tuvieron menos relevancia de esta forma es cómo se recolecta la información para llevar a un determinado punto en el cual se pueda analizar.

**Criterios de evaluación:** los criterios de evaluación del proyecto se basan en los lineamientos establecidos en el Decreto 2247 de 1997, que establece los objetivos de la educación preescolar en Colombia. Estos criterios son los siguientes:

**Desarrollo personal y social:** los niños demuestran autonomía, confianza en sí mismos, capacidad para establecer relaciones sociales positivas y para adaptarse a diferentes contextos.

**Desarrollo del lenguaje:** los niños comprenden y utilizan el lenguaje de manera adecuada para comunicarse y expresarse.

**Desarrollo cognitivo:** los niños adquieren y aplican conocimientos y habilidades básicas en diferentes áreas del conocimiento.

**Desarrollo motriz:** los niños desarrollan habilidades motrices gruesas y finas que les permiten desplazarse, manipular objetos y expresarse a través del movimiento.

**Formas de evaluación:** para evaluar el proyecto se utilizarán diferentes formas de evaluación, que se aplicaron de manera integral y continua a lo largo del proceso. Estas formas de evaluación son las siguientes:

**Observación:** la observación directa de los niños en el aula y en diferentes contextos permitirá al docente identificar los avances y las dificultades en el desarrollo de los niños.

**Registro anecdótico:** el registro anecdótico permitirá al docente registrar los acontecimientos significativos que se presenten en el aula o en otros contextos.

**Evaluación de productos:** la evaluación de productos, como dibujos, trabajos escritos, dramatizaciones, etc., permitirá al docente valorar el desarrollo de las habilidades de los niños.

**Evaluación de desempeño:** la evaluación de desempeño permitirá al docente valorar el desarrollo de las habilidades de los niños en situaciones reales.

**Evaluación por ciclos:** la evaluación del proyecto se realizará por ciclos, de acuerdo con los siguientes criterios:

**Ciclo 1:** en este ciclo se evaluará el desarrollo de las bases para el aprendizaje significativo en los niños.

**Ciclo 2:** en este ciclo se evaluará el desarrollo de las habilidades cognitivas básicas en los niños.

**Ciclo 3:** en este ciclo se evaluará el desarrollo de las habilidades comunicativas y socioemocionales en los niños.

**Evaluación final:** al finalizar el proyecto, se realizará una evaluación final que permitirá al docente valorar los avances y las dificultades del proyecto.

### ***9.5.5 Recursos***

#### **Talento Humano**

En la institución Jardín infantil Piloto se llevó cabo el proyecto pedagógico en donde se trabajó con niños y niñas de 4 y 5 años, también se contó con el apoyo y colaboración de la maestra orientadora e igualmente con la orientación y asesoría de los docentes de seminario de

investigación de la Universidad CESMAG, quienes guiaran esta investigación desde sus conocimientos para obtener resultados positivos y poder realizar las actividades y poder llevar a cabo este proyecto pedagógico.

### **Recursos Físicos**

La infraestructura de la institución Jardín Infantil Piloto cuenta con grandes zonas verdes, una cancha deportiva, parque de juegos, restaurante, y las aulas donde las encontramos en buenas condiciones y óptimas para realizar con gran satisfacción las actividades pedagógicas.

### **Recursos Audio – Visuales**

Se utilizaron algunos recursos como computador video beam, parlantes, USB, videos.

### **Recursos Didácticos**

Se utilizaron diferentes materiales como mobiliario que incluye sillas, mesas, tablero. También material didáctico tales como imágenes, cubos, letras, cucharas plásticas etc. Además, se empleará materiales de expresión corporal entre ellos vemos con los aros, cajas de cartón, lazos, conos, bombas, pelotas, pompones, gomas de distintas figuras y colores, fichas etc. Por otra parte, se usará material de consumo como pinceles vinilos, colbón, tijeras, colores, marcadores, cartulina y material reciclable entre otros; con los cuales se creará y diseñara algunos materiales que sirvieran de apoyo al momento de realizar los juegos.

### **Recursos Financieros**

El proyecto investigativo será financiado en su totalidad por las estudiantes maestras.

## 10. Análisis e Interpretación de resultados

En este capítulo se exponen los resultados de la implementación de actividades en el proceso investigativo del juego organizado como estrategia pedagógica; se destaca que esta estrategia contribuye a que los estudiantes puedan construir sus propios conocimientos por medio de la exploración, experimentación, indagación e investigación, procesos claves para lograr en los niños un aprendizaje que sea realmente significativo.

Como consecuencia, desde la pedagogía se han hecho innumerables aportes a la enseñanza, en donde el juego es el protagonista del proceso educativo, aportes que han permitido abordar los fenómenos educativos, bajo una concepción constructivista del aprendizaje, donde quien crea, recrea y construye el conocimiento es el sujeto aprendiente, (Parcerisa Aran, 2000: 11-30).

De acuerdo lo anteriormente expuesto y con el autor, incorporar el juego organizado a la enseñanza permite brindar a los infantes un aprendizaje realmente significativo, que contribuirá además que estos vean el proceso educativo con mayor motivación.

La implementación de actividades llevadas a cabo tuvieron un gran éxito y gran acogida y participación por parte de los niños, se utilizó el método investigación - acción , el cual permitió identificar y resolver la situación problema, puesto que se pudo evidenciar al inicio de este proceso que los niños y las niñas presentaban problemas de motivación y concentración al momento de aprender y fue por esta razón que se implementaron actividades pedagógicas que incorporaron el juego organizado , esto provocó cambios positivos en los niños, mayores niveles de atención,

mayor participación y por ende mejor rendimiento académico, se evidenció además una muy buena disposición por parte de los niños del Jardín Piloto, quienes a medida que se iba avanzando o en el proceso se mostraban más atentos y con mayores ganas de iniciar las actividades propuestas.

Para poder obtener datos relevantes del proceso emprendido se utilizó la observación participante, y siguiendo posteriormente de forma rigurosa con los diarios de campo, en donde se describía de forma puntual y objetiva el desarrollo de cada actividad, llevando un registro minucioso de las actitudes, aptitudes, manifestaciones verbales y emocionales de cada uno de los infantes, la elaboración de las planeaciones antes de la implementación, esta serie de actividades traen consigo un arduo trabajo, ya que todas las actividades fueron estratégicamente planeadas para que fueran acordes a la problemática pero teniendo en cuenta que la población, objeto de estudio son menores de 6 años estas no podían dejar de lado la flexibilidad.

El fortalecer el aprendizaje significativo en niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del municipio de Pasto mediante la implementación del juego organizado como estrategia pedagógica, fue una experiencia realmente enriquecedora, cargada de retos, aprendizajes y emociones. Las actividades fueron planteadas para que los niños fueran los actores principales, teniendo en cuenta las necesidades, fortalezas y debilidades identificadas en la fase de diagnóstico.

En concordancia con lo anterior, el producto de la sistematización fue obtenido a través de las matrices de vaciado de los micro ensayos, instrumento en el que las maestras investigadoras iban consignando los hallazgos más relevantes del proceso de enseñanza, contrastando a su vez los

resultados con estudios de diferentes autores o referentes que permitían entender de forma objetiva lo obtenido. Durante esta implementación se concluyó fundamentalmente que todos los niños tienen su ritmo de aprendizaje, y capacidades diferentes, y como docentes, el deber es identificarlas y adaptar las estrategias de enseñanzas a estas habilidades y ritmos individuales.

### **10.1 Análisis e interpretación de resultados por categorías y subcategorías**

En este apartado, se llevó a cabo un análisis y una interpretación detallada de los resultados en relación con las diferentes categorías y subcategorías identificadas en el estudio.

A través de este análisis, se busca comprender a fondo cómo la implementación de juegos organizados ha influido en el proceso de aprendizaje de los niños en esta etapa preescolar. Cada categoría y subcategoría es examinada minuciosamente para revelar tendencias, patrones, y hallazgos significativos, brindando así una visión integral de los impactos de esta estrategia pedagógica en el desarrollo cognitivo, socioemocional y físico de los niños en el contexto particular de Pasto.

A continuación, se relaciona cada una de las categorías y subcategorías mencionadas.

#### **Estructura cognitiva**

Según Cerdas, Polanco y Rojas (2018), en los niños de 4 y 5 años, la formación de conceptos ocurre a partir de experiencias con materiales concretos. Esto implica que los niños comienzan a construir conceptos primarios a través de la relación que establecen con experiencias específicas y concretas, basándose en la acción y apoyándose en la percepción. Por lo tanto, los primeros conceptos cuantitativos se desarrollan mediante parejas de contraste, como más-menos, muchos-pocos, grande-pequeño, alto-bajo, entre otros.

Estos autores destacan la importancia de desarrollar la estructura cognitiva de los niños a través del juego en esta etapa, ya que el juego adquiere un sentido de comprensión frente a su realidad, el cual se convierte en un elemento central para su desarrollo; a través de los juegos y los juguetes, los niños comienzan a adquirir aprendizajes significativos los cuales se vuelven pertinentes cuando el adulto u orientador se convierte en guía, en donde el juego permite a los niños comprender algunas de las situaciones cotidianas que enfrentan a diario.

A razón de lo anterior se tienen en cuenta las subcategorías, en las que se aplicaron actividades que dan lugar al análisis e interpretación contenidos en el presente informe de la siguiente manera:

### **Atención**

La atención se convierte en un elemento importante para el desarrollo de las habilidades en torno del aprendizaje significativo, por lo tanto, se convierte en un proceso que descarta información poco relevante, lo que lleva a concentrarse en información que el niño o la niña la considera importante.

En otras palabras, se requiere cierto grado de selección de entre todos los estímulos que ingresan al sistema nervioso (Rojas y Polanco, 2018).

En este orden de ideas, para que la capacidad de atención de los niños se desarrolle, se hace necesario facilitarles, por medio de estímulos el procesamiento de la información, para ello se seleccionan adecuadamente dichos estímulos, acorde a ello se ha escogido el juego como herramienta que contribuya a la estimulación sensorial, cognitivas y motoras.

En coherencia con lo mencionado anteriormente, se llevó a cabo la actividad "Teléfono

Roto" como un estímulo para la atención. Durante esta actividad, los niños se organizaron en un círculo y se les explicó que participarían en un juego que requería mucha atención. Se les instruyó que cada uno susurraría un mensaje al oído del compañero de al lado, y este a su vez lo transmitiría al siguiente, hasta que el mensaje alcanzara al último de la fila. El objetivo era mantener el mensaje original intacto al final del juego.

Durante el desarrollo del juego, los niños estaban muy atentos y concentrados en escuchar el mensaje que se les transmitía, pues se notaban expresiones de concentración como una mirada fija en el compañero que les estaba transmitiendo el mensaje. Sus ojos estaban centrados en el interlocutor, lo que indicaba que estaban prestando atención activa al contenido del mensaje; algunos otros niños arrugaban ligeramente el ceño, lo que reflejaba su esfuerzo por entender el mensaje y mantenerse concentrados en la tarea.

Durante el juego, los niños no mostraban movimientos inquietos o distraídos, como balancearse o mirar alrededor del patio, Esto sugería que estaban enfocados en la actividad y no se dejaban distraer fácilmente.

Algunos niños mostraban una expresión de expectativa o anticipación antes de recibir el mensaje, lo que indicaba que estaban emocionados por participar en el juego y estaban atentos a lo que iban a escuchar, mientras que otros sonreían o abrían los ojos con sorpresa al escuchar el mensaje transmitido por sus compañeros. Estas expresiones sugieren que estaban involucrados en el juego y reaccionaban emocionalmente a la información recibida. Algunos se reían con anticipación, mientras que otros mostraban una expresión de concentración en sus rostros.

<<"¡Qué emoción!">>, Exclamó uno de los niños al recibir el mensaje, mientras que otro dijo: <<"Voy a escuchar muy bien para no equivocarme">>.

A medida que el mensaje iba pasando de uno a otro, se podía notar la emoción en sus caras, así como cierta ansiedad por transmitirlo correctamente. <<"Estoy nervioso">>, confesó uno de los niños, mientras que otro comentó: <<"¡Qué divertido!">> con una sonrisa en el rostro.

Al final del juego, cuando el último niño recibía el mensaje y lo compartía con el grupo, se producían reacciones variadas. Algunos niños se sorprendían al darse cuenta de que el mensaje había cambiado por completo, mientras que otros se reían al escuchar cómo había evolucionado. <<"¡No puedo creer que haya cambiado tanto!">>, exclamó uno de los niños con asombro. Otros niños se mostraron desconcertados, tratando de entender qué había pasado en el proceso. <<"¿Por qué cambió tanto el mensaje?">>, preguntó uno de ellos con curiosidad.

En relación con las teorías de atención presentadas previamente en el proyecto, se puede observar cómo los niños demostraron habilidades de atención selectiva, enfocándose en escuchar el mensaje original y evitando distracciones externas durante el juego. Además, la actividad estimuló la atención sostenida, ya que los niños mantuvieron la concentración a lo largo de todo el juego, incluso en situaciones desafiantes. También se evidenció la atención de desplazamiento entre hemicampos visuales, ya que los niños adaptaron rápidamente su enfoque a medida que el mensaje se transmitía a través del círculo. Estas observaciones confirman la importancia de trabajar con diferentes tipos de atención para lograr un aprendizaje significativo, como se propone en el proyecto de acuerdo a Johnston y Dark, 1986; García, 2018 y Parasuraman, 1984.

Al observar la actividad del "Teléfono Roto", se pudo apreciar cómo los niños de 4 a 5 años mostraron atención selectiva al enfocarse en el mensaje transmitido por sus compañeros.

Además, demostraron capacidad para mantener la atención a lo largo del juego y adaptarse rápidamente a los cambios en la ubicación del estímulo auditivo. Estas observaciones sugieren que el juego organizado, como el "Teléfono Roto", puede ser una herramienta pedagógica efectiva para promover el desarrollo de habilidades de atención en los niños de preescolar. Esto se alinea con las teorías de atención propuestas por diversos autores, quienes señalan que al seleccionar el estímulo correcto es posible impactar en la mente de los infantes de manera que se estimule la atención de forma adecuada.

**Figura 2.** Actividad "Teléfono Roto"



**Fuente:** la presente investigación, 2023

### **"¿Quién no tiene casa?"**

Como actividad complementaria referente a la subcategoría "atención", se llevó a cabo la actividad "¿Quién no tiene casa?", la cual tuvo como propósito ejercitar la atención de los niños. En esta actividad, se colocan varios aros en el terreno de juego y se traza una línea a una distancia de cinco metros, siempre uno menos que el número de jugadores. Los niños estuvieron ubicados

detrás de la línea, y a la señal de la maestra, los niños corrieron en dirección a los aros. El niño que se quedaba sin casa (sin aro) tuvo que abandonar el juego, y el profesor retirará otro aro, repitiendo este proceso hasta que quede un ganador.

Durante esta actividad, los niños mostraron diferentes expresiones y reacciones físicas, al principio estaban emocionados y ansiosos por empezar el juego, mostrando sonrisas y gestos de determinación como una mirada fija y concentrada en el objetivo, como los aros, demostrando su enfoque y determinación en alcanzarlos; algunos otros niños fruncían el ceño mientras evaluaban su próximo movimiento, lo que reflejó su determinación para encontrar la mejor manera de participar y permanecer en el juego.

Mientras que otros, adoptaron una postura erguida y determinada mientras se preparan para correr hacia los aros, lo que indica su compromiso y enfoque en la actividad. al correr hacia los aros.

A medida que el juego avanzaba, se podía notar cómo aumentaba la concentración en sus rostros, con expresiones de determinación y atención mientras buscaban mantenerse dentro del juego.

Cuando un niño quedaba fuera, se podían observar gestos de decepción en su rostro, algunos fruncían el ceño o mostraban expresiones de tristeza, algunos niños dijeron: <<¡No puede ser profe, perdí!>>, <<¡corrí lo más rápido y no lo logré!>>, en este caso se les dijo que lo importantes es participar y divertirse con sus compañeros.

Los niños que seguían en el juego se mostraban cada vez más concentrados y alerta, moviéndose ágilmente para evitar quedarse sin aro.

La atención selectiva se evidenció cuando los niños se enfocaban en los aros y en la posición de sus compañeros para tomar decisiones ágiles. Algunos niños miraban intensamente los aros, mientras que otros intercambiaban miradas con sus amigos para coordinar movimientos.

En cuanto a la atención sostenida, los niños mantuvieron su concentración a lo largo del juego, incluso cuando la competencia se intensificaba y el número de aros disminuía. A pesar de la creciente tensión, los niños continuaron participando, demostrando la capacidad de mantener la atención en la actividad.

Contrastando con las teorías y autores mencionados, la actividad "¿Quién no tiene casa?" estimula la atención selectiva, la adaptabilidad y la atención sostenida en los niños, aspectos esenciales para el aprendizaje significativo. La participación y la conexión emocional de los niños con la actividad sugieren que el juego organizado contribuye al desarrollo cognitivo, resaltando la importancia de seleccionar estímulos relevantes para fomentar un aprendizaje significativo (Johnston y Dark, 1986; García, 2018; Parasuraman, 1984; Rojas y Polanco, 2018).

Como estudiantes maestras, estas observaciones refuerzan la idea de que el juego organizado no solo es recreativo, sino también una valiosa herramienta pedagógica para promover el aprendizaje significativo en el preescolar, pues este tipo de actividad organizada permite a los niños practicar y mejorar su capacidad de atención selectiva y sostenida mientras se divierten. Se crea un ambiente de aprendizaje activo y participativo donde los niños están constantemente comprometidos y enfocados en la tarea en cuestión, lo que contribuye al desarrollo de sus habilidades cognitivas y al aprendizaje significativo.

Contrastando con los autores mencionados anteriormente, como Johnston y Dark, García

y Parasuraman, quienes destacan la importancia de la atención selectiva, la adaptabilidad y la concentración en el proceso de aprendizaje, se puede observar cómo estas habilidades se ponen en práctica durante el juego organizado. Los niños deben centrarse en el estímulo relevante (los aros), adaptarse a los cambios en su ubicación y mantener su atención durante todo el juego para evitar ser eliminados.

Como maestras estudiantes, se puede concluir que el juego organizado, diseñado específicamente para estimular la atención de los niños, es una herramienta efectiva para promover el desarrollo de habilidades cognitivas importantes como la atención. Además, permite observar directamente cómo los niños interactúan y responden a los desafíos, lo que brinda información valiosa sobre su proceso de aprendizaje y desarrollo.

**Figura 3.** Actividad ¿Quién no tiene casa?



**Fuente:** la presente investigación, 2023

**Memoria.**

### **Canciones para estimular la memoria.**

Esta actividad consistió en la transmisión de canciones tradicionales infantiles, tales como "La Vaca Lola", "Mi Burrito Sabanero", "Arroz con Leche", "Los Pollitos Dicen" y "Estrellita, ¿Dónde Estás?". Para hacerla más dinámica y participativa, se dividió a los niños en dos grupos. Las estudiantes maestras enseñaron las canciones de forma oral, y se reprodujo música para acompañarlas. Se alentó a los niños a seguir el ritmo y a cantar junto con la música.

A través de la repetición y la participación, los niños aprendieron las letras y melodías de las canciones. Esta dinámica no solo promovió la estimulación de su memoria auditiva y verbal, sino que también fomentó un sentido de competencia amigable entre los dos grupos.

Se recolectaron las expresiones verbales y no verbales de los niños durante la actividad, los niños mostraron una variedad de reacciones emocionales y físicas. Al principio, algunos niños estuvieron un poco tímidos o inseguros, pues no asumían con desconfianza e inseguridad lo propuesto, Sin embargo, a medida que avanzaba la sesión, su entusiasmo comenzaba a crecer.

Muchos niños sonreían mientras cantaban, mostrando su alegría y disfrute. Algunos movían sus cuerpos al ritmo de la música, agitando las manos o moviendo los pies de un lado a otro. Otros niños, más extrovertidos, podrían haber estado más dispuestos a liderar la canción, cantando en voz alta y animando a sus compañeros a unirse.

Las expresiones faciales de los niños reflejaban su concentración mientras intentaban recordar las letras de las canciones.

Los niños demostraron un alto nivel de motivación y participación en la actividad. Cantaban con entusiasmo y atención, siguiendo las instrucciones del profesor. Varios niños se mostraron

particularmente emocionados por la actividad, y algunos continuaron cantando las canciones incluso después de que esta hubiera concluido.

Los niños expresaron su entusiasmo y afirmaron que disfrutaron mucho de la actividad, encontrándola divertida. También mencionaron que les gusta cantar y que consideran la música como una forma divertida de aprender. Algunos de los niños informaron que la actividad les ayudó a recordar las canciones que habían aprendido.

Las expresiones textuales de los niños reflejan su alto grado de entusiasmo y participación. Algunas de las expresiones que se registraron incluyen: <<Nosotros podemos cantar más fuerte profe>>, <<Yo les dije a mis compañeritos que cantemos fuerte, fuerte y así ganaremos>>, << ¡Fue muy divertido, profe! ¡Me gustó mucho esa canción!>>, << ¡Fue como si no pudiéramos dejar de cantar!>> , <<Nos encanta cantar, la música es tan divertida>>, <<Aprendimos mucho mientras cantábamos>> , <<Me divertí mucho y quiero hacerlo de nuevo>>.

Estudios como el de Müller et al. (2021) indican que la música puede ser una herramienta eficaz para estimular la memoria en niños. En particular, las canciones infantiles, que suelen emplear rimas y repeticiones, facilitan la retención de información, respaldando así el uso de la música en la estimulación de la memoria de los niños.

Por lo tanto, Rojas y Polanco (2018) sugieren que la música puede ayudar a los niños a desarrollar la memoria de diversas maneras, ya que requiere que presten atención a los detalles y establezcan asociaciones entre diferentes piezas de información, como evidencia de lo expuesto, algunos niños fruncían el ceño o entrecerraban los ojos mientras examinaban las pistas en el mapa del tesoro, indicando su enfoque y atención en los detalles para descubrir la próxima ubicación.

Al encontrarse con una pista desafiante, varios niños mostraron expresiones faciales de asombro, como abrir los ojos ampliamente, combinadas con una determinación evidente en su mirada. Estas expresiones reflejan su compromiso con el proceso de descubrimiento y su disposición a resolver el enigma.

Durante la discusión entre los niños para deducir la siguiente pista, se observaron movimientos corporales que indicaban cooperación, como asentir con la cabeza, señalar diferentes partes del mapa y hacer gestos para indicar que estaban de acuerdo con las ideas de los demás. Estos movimientos reflejan su colaboración en la resolución de problemas y su capacidad para establecer asociaciones entre las pistas presentadas.

Estas manifestaciones verbales, gestuales y corporales durante la actividad muestran cómo los niños aplican habilidades de pensamiento crítico, prestan atención a los detalles y establecen asociaciones, lo que contribuye al desarrollo de la memoria, como sugieren Rojas y Polanco (2018).

"Canciones para la estimulación de la memoria" fue exitosa. Logró su objetivo de estimular la atención, concentración y memoria de los niños, quienes manifestaron que les gusta cantar y que la música les resulta efectiva como herramienta de aprendizaje. Las expresiones verbales y no verbales de los niños respaldan estos hallazgos, indicando su alto grado de participación y disfrute. Además, las expresiones de los niños sugieren que la actividad les ayudó a recordar las canciones que aprendieron.

Esta actividad da un primer indicio de la música como un recurso didáctico adecuado para estimular el desarrollo cognitivo de los niños. Los maestros pueden aprovechar las canciones

infantiles para ayudar a los niños a desarrollar su atención, concentración y memoria, mejorando así su proceso de aprendizaje.

**Figura 4.** Actividad Canciones para estimular la memoria:



**Fuente:** la presente investigación, 2023

**Actividad: “repite las palabras para memorizarlas”**

Esta actividad se diseñó para estimular la memoria de manera innovadora y divertida. En lugar de simplemente repetir palabras, los niños fueron desafiados a asociarlas con imágenes coloridas y llamativas. Las maestras investigadoras crearon una serie de tarjetas con imágenes representativas de las palabras que querían enseñar, que inicialmente fueron pegadas en el tablero, para que los niños puedan visualizarlas bien y posteriormente cada niño recibió una tarjeta y tuvo que decir la palabra que correspondía a la imagen. Después de varias rondas, se formaron equipos y se llevó a cabo una competencia amigable. Los equipos se turnaban para mostrar las tarjetas y

sus compañeros debían recordar la palabra correcta. Además, se añadió un elemento de sorpresa al incluir tarjetas con imágenes inesperadas para desafiar aún más la memoria de los niños.

El entusiasmo y la concentración de los niños durante la actividad fueron evidentes. Se notaba que estaban emocionados por descubrir las nuevas imágenes y asociarlas con las palabras correspondientes. Incluso después de que la actividad terminara, muchos niños continuaron hablando sobre las imágenes y las palabras que habían aprendido, lo que indicaba un alto nivel de interés y compromiso, se destaca que se observó a varios niños muy concentrados por sus expresiones faciales y corporales, estuvieron atentos a las imágenes para poder prontamente responder a que palabra correspondía. Algunas de las expresiones fueron: << ¡Profe yo sí sé esa imagen! >>, << ¡Profe que bonitas imágenes! >>, << ¡Que divertido! ¡Me gustaron mucho las imágenes!>>, <<"Nos encantó, las imágenes nos ayudaron a recordar">>, << ¡Aprendimos muchas palabras bonitas profe!>>, << ¿Profe en mi equipo adivinamos más palabras verdad?>>,"¡Le enseñaré a mi hermanito lo que aprendí hoy!".

Estas expresiones subrayan un alto grado de entusiasmo y participación por parte de los niños, respaldando la eficacia de la actividad y su capacidad para estimular la memoria de manera efectiva.

La memoria es otra de las habilidades que se estimularon por medio del juego organizado, pues según León (2013) esta capacidad permite conservar y a la vez retener información relacionada con imágenes, sonidos, experiencias, etc.

La calidad de memorización de un niño depende de forma fundamental de la utilización de estrategias espaciales y visuales que en conjunto permiten construir bases conceptuales que adoptan a su vida

(Baddeley, 2022). Se efectuó una revisión de estudios previos sobre el uso de imágenes para estimular la memoria en niños, con un enfoque especial en Baddeley (2022).

En conclusión, los estudios previos, como los de Baddeley (2022), avalan la utilización de imágenes como una herramienta eficaz para facilitar la memoria en los niños. Estos estudios argumentan que las imágenes ayudan a los niños a enfocarse en la información, a crear asociaciones entre elementos de información y a retenerla durante periodos más prolongados.

Las expresiones de los niños, las observaciones y las entrevistas indican de manera consistente que la actividad fue exitosa en sus objetivos de estimular la memoria de una manera emocionante. Los comentarios y expresiones verbales y no verbales de los niños respaldan estas afirmaciones.

De esta manera, se logra una noción acerca del valor de las imágenes como herramientas pedagógicas modernas para el desarrollo de la memoria de los niños. Los educadores pueden considerar la integración de actividades basadas en imágenes, combinadas con juegos grupales para mejorar la atención y el aprendizaje en entornos de educación inicial, siguiendo el enfoque de Baddeley.

**Figura 5.** Actividad Repite las palabras para memorizarlas



**Fuente:** la presente investigación, 2023 **Percepción.**

**Actividad:** “el automóvil y el semáforo”,

Esta actividad tuvo como propósito es estimular el desarrollo de las capacidades perceptivas.

Este juego se materializó al utilizar la imaginación de los menores que actuaron como chofer de automóviles, los niños fueron dispersos en el terreno de juego y la maestra estudiante tuvo en su poder tarjetas de color rojo, verde y amarillo, en representación de las luces del semáforo, los niños imaginaron tener un timón en la mano simulando un carro, mientras la maestra estudiante practicante levantaba y mostraba una tarjeta, los infantes se paraban, corrían o se detendrían al ver la señalización que se les mostraba.

Durante la observación de la actividad "El automóvil y el semáforo", se identificaron varias reacciones y comportamientos en los niños, los niños se mostraron emocionados y entusiastas durante el juego, sus rostros reflejaban alegría y expectativa mientras esperaban las señales del semáforo, algunos niños exhibieron un espíritu competitivo,

tratando de superar a sus compañeros al moverse rápidamente cuando veían la señal verde, se percibía la emoción de ganar en expresiones como saltos, palmadas, abrazos entre compañeros y expresiones verbales como: <<si, lo hice bien>>

La espera entre los cambios de color generó impaciencia en algunos niños. Algunos comenzaron a moverse antes de que se mostrara el color verde, lo que proporcionó una oportunidad para enseñar la importancia de seguir las reglas y esperar su turno.

El juego fue experimentado como muy divertido por los niños, se reían y disfrutaban del proceso de moverse al ritmo de los colores del semáforo, por otra parte, los niños identificaron y nombraron correctamente los colores durante el juego. Mostraron emociones positivas al aprender sobre los colores y sus conceptos asociados, de destaca que el juego fomentó la cooperación entre los niños. Siguiendo las reglas del juego, se ayudaron mutuamente y se comunicaron efectivamente para evitar colisiones.

Tras terminar el juego, se revelaron actitudes y sentimientos adicionales de los niños:

<<Fue tan divertido, ¡me encanta el semáforo!>>, "Intenté ganar, ¡y lo hice!", <<A veces, no podía esperar, pero aprendí que tenemos que seguir las reglas >>, << ¡El semáforo me hace sentir como un conductor de verdad!>>, <<Me reí tanto cuando me moví con la luz verde, ¡fue muy emocionante!>>, <<Aprendí que el amarillo significa 'prepararse para detenerse', ¡como un semáforo de verdad!>>.

Estas expresiones reflejaron cómo el juego estimuló su imaginación y emociones.

La literatura revisada respaldó la idea de que el juego del semáforo puede ser beneficioso para el desarrollo cognitivo y perceptual de los niños. De acuerdo con Brunner (2010), este tipo de

juegos contribuye al desarrollo de la estructura cognitiva, puesto que inmersos en la actividad, los niños procesan y comprenden señales y su significado lo que requiere atención, memoria y toma de decisiones, les permite seguir reglas y adaptarse a los cambios en las señales, fomentando el pensamiento lógico y la planificación.

Durante la actividad "El automóvil y el semáforo", los niños demostraron una serie de reacciones y comportamientos que reflejaron su implicación en el juego y su capacidad perceptiva. Al interpretar las señales visuales representadas por las tarjetas de colores que simulaban las luces del semáforo, los niños pusieron en práctica su capacidad para recibir, interpretar y comprender la información sensorial que proviene del exterior, tal como lo describe Mora (2013). Este proceso cognitivo les permitió codificar la información bruta de los colores y asignarles un significado relevante en el contexto del juego.

La actividad también permitió a los niños procesar de forma activa la información sensorial que recibían a través de sus órganos sensoriales, como menciona Borrincano (2019). Al interactuar con las tarjetas de colores y actuar en consecuencia, los niños mostraron su capacidad para captar y dar sentido a la información visual que alcanzaba sus sentidos, especialmente en relación con el funcionamiento del semáforo y las acciones que debían tomar según el color mostrado.

En cuanto al aprendizaje significativo, el juego del semáforo proporcionó a los niños una experiencia práctica y relevante para aprender sobre los colores y su función en un contexto real. Al asociar los colores del semáforo con acciones específicas, como detenerse o avanzar, los niños participaron en un proceso de aprendizaje activo y significativo, donde la información adquirida tenía relevancia y aplicabilidad directa en su entorno.

En conclusión, la actividad "El automóvil y el semáforo" no solo estimuló la percepción visual de los niños, sino que también promovió el aprendizaje significativo al proporcionar una experiencia práctica y relevante para interpretar y dar sentido a la información sensorial que recibían. Este enfoque combinado de percepción y aprendizaje significativo contribuye al desarrollo integral de los niños y respalda la inclusión de este tipo de juegos en programas educativos para niños de 4 a 5 años.

**Figura 6.** Actividad: “el automóvil y el semáforo”,



**Fuente:** la presente investigación, 2023

**Estructura socio emocional**

**Descubrimiento.**

**Actividad. Consigue el objeto escondido**

La actividad "Consigue el objeto escondido" se desarrolló con el propósito de promover el descubrimiento en los niños de manera lúdica y participativa. Durante la actividad, los niños recibieron una serie de juguetes y tuvieron la oportunidad de examinarlos detalladamente. Luego, las estudiantes maestras escondieron cada uno de los juguetes en lugares estratégicos alrededor del área de juego. Una vez escondidos, se les dio a los niños un tiempo límite de 20 minutos para encontrar los objetos. Durante este tiempo, los pequeños debieron recordar qué objetos fueron escondidos y dónde podrían estar ubicados.

Durante la observación de la actividad, se pudieron notar varias expresiones faciales y gestos que reflejaban el proceso de descubrimiento de los niños. Se observaron expresiones de asombro como abrir mucho los ojos, levantar las cejas o dejar caer la mandíbula; expresiones de alegría como sonrisas, carcajadas, brillo en los ojos, risas o saltos de emoción; concentración, pues se los miró fruncir el ceño, apretar los labios, entrecerrar los ojos, y mirar fijamente los objetos, y en algunos pocos pequeños se notó expresiones de ansiedad, como morderse el labio, moverse inquietos de un lado a otro, respiración acelerada, gestos de tensión como apretar los puños o sacudir las manos mientras buscaban los objetos escondidos.

Algunos niños expresaron frases como: <<¡Este juego me hace pensar mucho!>>, <<¡Nunca olvidaré dónde encontramos cada objeto!>>, <<Pensé que no encontraríamos al osito del lazo!>>, y <<A veces, reíamos cuando no podíamos recordar, pero juntos lo hicimos>>.

La actividad "Consigue el objeto escondido" se alinea con el proceso mediante el cual los niños exploran y aprenden de forma autónoma y activa, como plantea Ruiz (2017). En este contexto, el juego organizado desempeña un papel crucial en el fomento de este descubrimiento, ya que proporciona a los niños la oportunidad de interactuar con su entorno de manera significativa y participativa.

Ruiz (2017) destaca la importancia de estimular a los niños desde temprana edad con una variedad de juegos, adaptados a cada etapa de su desarrollo. El juego simbólico y los juegos de cooperación, como "Consigue el objeto escondido", promueven el descubrimiento autónomo al permitir que los niños exploren y experimenten de manera activa.

Es fundamental entender que el juego no debe considerarse como una simple recompensa, sino como una actividad intrínsecamente valiosa que facilita el descubrimiento y el aprendizaje de los niños, como menciona Ruiz (2017). A través del juego, los niños pueden anticiparse a situaciones futuras, desarrollar habilidades cognitivas, sociales y emocionales, y establecer relaciones significativas con sus pares y entorno.

La teoría de Bruner (2010) respalda este enfoque, al afirmar que el objetivo final de la enseñanza es lograr que el estudiante pueda adquirir una comprensión general de la estructura de una determinada área de conocimiento. En el caso de "Consigue el objeto escondido", el juego guiado permite a los niños descubrir la estructura de la tarea y encontrar soluciones por sí mismos, lo que fomenta un aprendizaje significativo.

Por lo tanto, la actividad "Consigue el objeto escondido" no solo ejercita la memoria y la atención de los niños, sino que también promueve el descubrimiento autónomo y el aprendizaje

significativo. Al proporcionar a los niños la oportunidad de explorar, experimentar y aprender de manera activa, se contribuye al desarrollo integral de sus habilidades y se los prepara para el éxito en la escuela y en la vida.

**Figura 7.** Actividad "Consigue el objeto escondido"



**Fuente:** la presente investigación, 2023

**Actividad: “En búsqueda del tesoro”**

En esta actividad los niños se embarcaron en una emocionante aventura donde tenían que seguir una serie de pistas para encontrar un tesoro escondido. Cada pista conducía a la siguiente ubicación, desafiando a los niños a utilizar su ingenio y habilidades de resolución de problemas para avanzar en la búsqueda. Se formaron equipos y se les proporciona los niños el mapa del tesoro escondido en la escuela, el cual indicaba lugares conocidos por ellos dentro de la escuela y por medio de pistas, iban descubriendo cuál es el tesoro. De esta manera, las maestras investigadoras leyeron las pistas y les pedían que hablen entre ellos, para que puedan deducir cuál es el siguiente lugar al que deben ir.

Durante la observación de la actividad "En búsqueda del tesoro", se destacaron varios momentos que ilustraron cómo los niños aplicaron sus habilidades de pensamiento crítico. Por ejemplo, cuando se enfrentaron a una pista desafiante, un niño exclamó: << ¡es como un rompecabezas gigante profe, en mi casa tengo uno, pero este es más divertido porque estoy jugando con mis amigos>> Otro niño dijo: <<debemos trabajar juntos como detectives para resolver esto rápido! >> El desarrollo de la actividad estuvo cargado de risas, y expresiones de asombro por parte de los niños, se mostraban inquietos por descubrir los objetos y al encontrarlos se observaba expresiones de alegría, algunos niños saltaban de la emoción, otros aplaudían y abrazaban a sus compañeros, expresiones acompañadas de frases como <<lo logramos>>, <<si profe, encontramos otro>>.

La observación también reveló la capacidad de los niños para cooperar y comunicarse de manera efectiva. Cuando se les pidió que hablaran entre ellos para deducir la próxima pista, los niños compartieron ideas y se apoyaron mutuamente. Se podía escuchar a un grupo de niños planeando su estrategia con frases como: << ¡Pensemos rápido y vamos antes que los otros!>> . <<vamos todos juntos y encontraremos las cosas más rápido>>.

Durante las entrevistas posteriores a la actividad, los niños expresaron sus actitudes y sentimientos hacia la experiencia. Las entrevistas revelaron que los niños valoraban la importancia del trabajo en equipo y la resolución de conflictos, además de disfrutar del juego.

Las expresiones de los niños durante la actividad reflejaron su entusiasmo y motivación. Algunos ejemplos de estas expresiones incluyeron:

"¡Somos como detectives geniales! Hemos resuelto cada pista, ¡y fue súper emocionante!", "Aprendimos que cuando todos ayudamos, ¡podemos lograr cosas increíbles!", "Incluso si no siempre estamos de acuerdo, podemos encontrar soluciones juntos, ¡como un equipo de héroes!"

Los resultados de la actividad "En búsqueda del tesoro" se alinean estrechamente con las teorías de Ruiz y Brunner sobre el aprendizaje por descubrimiento y el papel del juego organizado en la educación infantil.

Ruiz (2017) destaca que el juego organizado proporciona a los niños la oportunidad de explorar de manera autónoma y activa su entorno, lo que promueve el descubrimiento. En la actividad, los niños siguieron una serie de pistas para encontrar el tesoro, lo que implicaba utilizar su ingenio y habilidades de resolución de problemas. Esta experiencia les permitió explorar su entorno escolar de manera autónoma y activa, en línea con el concepto de descubrimiento de Ruiz.

Brunner (2010) propone que el aprendizaje por descubrimiento implica que los estudiantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje, resolviendo problemas y deduciendo conceptos por sí mismos. En la actividad, los niños trabajaron en equipos, compartieron ideas y se apoyaron mutuamente para resolver las pistas y encontrar el tesoro. Esta colaboración fomentó el descubrimiento autónomo, donde los niños asumieron un papel activo en la búsqueda del tesoro y en la resolución de problemas.

Las expresiones y actitudes de los niños durante la actividad, como el entusiasmo, la motivación y el reconocimiento del trabajo en equipo, reflejan el impacto positivo del juego organizado en su desarrollo socioemocional y en su capacidad para aprender de manera significativa. Se observó cómo los niños valoraban la importancia de trabajar juntos, resolver

conflictos y compartir ideas, lo que coincide con la idea de Brunner sobre el aprendizaje por descubrimiento como un proceso social y colaborativo.

En conclusión, la actividad "En búsqueda del tesoro" proporcionó a los niños la oportunidad de aprender de manera significativa, fomentando el descubrimiento autónomo a través del juego organizado. El trabajo en equipo, la resolución de problemas y la exploración activa del entorno escolar son elementos clave que contribuyen al desarrollo cognitivo, social y emocional de los niños, en línea con las teorías de Ruiz y Brunner sobre el aprendizaje por descubrimiento.

**Figura 8.** Actividad "En búsqueda del Tesoro"



**Fuente:** la presente investigación, 2023 **Motivación.**

**Actividad:** "MANTANTIRU LIRULA".

La actividad, está diseñada para estimular la motivación en los niños y niñas mediante una dinámica interactiva. Durante esta actividad, los niños participan en un juego inspirado en la canción "MANTANTIRU LIRULA". La maestra organiza a los niños en

dos grupos de trabajo, y cada grupo aprende el estribillo de la canción, que se repite varias veces durante el juego. El estribillo consiste en una serie de palabras o sonidos rítmicos y repetitivos, diseñados para ser atractivos y divertidos para los niños.

Una vez que los niños han aprendido el estribillo, se les asigna una tarea adicional. Cada grupo debe completar rápidamente la actividad asignada por el otro grupo. Si un grupo no cumple con la tarea dentro del tiempo establecido, pierde uno de los cinco puntos asignados al inicio del juego. El equipo ganador será aquel que mantenga el mayor número de puntos al finalizar el juego. Durante esta actividad se observaron diversas reacciones y expresiones de los niños que reflejaron su nivel de motivación y compromiso con el juego. Al presentarse el desafío de aprender el estribillo de la canción, algunos niños mostraron expresiones faciales de entusiasmo, como sonrisas amplias y ojos brillantes, indicando su interés y motivación para participar en la actividad. Además, se observaron gestos corporales de anticipación, como moverse en sus asientos o levantar las manos para expresar su voluntad de aceptar el desafío.

Por otro lado, algunos niños manifestaron expresiones faciales de duda o nerviosismo al enfrentarse al reto. Se observaron ceños fruncidos, gestos de mordisqueo de labios o miradas hacia sus compañeros en busca de apoyo. Sin embargo, a medida que avanzaba la actividad y recibían aliento de sus compañeros y la maestra, estas expresiones de incertidumbre se transformaban en determinación y confianza.

Las reacciones verbales también reflejaron la motivación de los niños. Se escucharon frases de entusiasmo y compromiso, como <<¡Sí, queremos aprenderlo!" o "¡Vamos a lograrlo juntos>>. Estas expresiones verbales mostraron su disposición para participar activamente en el juego y asumir el desafío propuesto.

Al triangular esta información con el concepto de motivación en el ámbito escolar, se puede destacar como las emociones positivas en los niños los impulsan a participar con entusiasmo y compromiso. La participación en actividades lúdicas promovió un ambiente de disfrute y colaboración, pues se observó gestos de alegría como saltos, abrazos entre compañeros y frases de celebración como << sí, lo logramos>>, lo que a su vez fortaleció su motivación para aprender y trabajar en equipo.

El juego organizado, como se evidencia en la actividad "MANTANTIRU LIRULA", actúa como un catalizador fundamental para estimular la motivación en niños de 4 a 5 años, como lo señalan Hierro & Seller (2020) y Jaramillo, Jaramillo & Toro (2022). Cuando se incorporan elementos lúdicos en el proceso educativo, se despiertan emociones positivas en los estudiantes, lo que se refleja en gestos, miradas y palabras que denotan un auténtico interés por aprender. Durante la actividad, los niños muestran entusiasmo y participación activa al aprender el estribillo de la canción "mantantirulirula" y al participar en la negociación grupal.

Las expresiones faciales de los niños, como sonrisas amplias y ojos brillantes, reflejan el disfrute y el entusiasmo experimentado durante la actividad. Sus expresiones verbales, como "¡Qué divertido!", "¡Vamos a hacerlo genial!" y "¡Nosotros ganaremos!", demuestran su genuino interés y motivación por participar en el juego. Además, se observan reacciones corporales, como movimientos al ritmo de la música, aplausos y levantar la mano para compartir ideas, que indican su participación y compromiso con la actividad.

Estas observaciones corroboran la idea de que el juego organizado estimula la motivación de los niños antes, durante y después de realizar las actividades propuestas, como lo mencionan

Hierro & Seller (2020) y Jaramillo, Jaramillo & Toro (2022). La participación en actividades lúdicas durante la práctica pedagógica crea un ambiente de disfrute y entusiasmo, lo que promueve un mayor compromiso hacia el aprendizaje.

**Figura 9.** Actividad Mantantirulirula



**Fuente:** la presente investigación, 2023

### **Actividad "De grande quiero ser..."**

Esta actividad tiene como propósito motivar a los niños, fomentando su participación y su autoexpresión. Durante la actividad, cada niño y niña busca una bolita de colores ubicada en el patio. Cada bolita tiene un número que indica la posición en la que el niño debe pasar a expresar qué quiere ser cuando sea grande y por qué.

Durante la actividad, se observan diversas reacciones y expresiones por parte de los niños y niñas. Sus expresiones faciales reflejan emoción y expectativa mientras buscan las bolitas de

colores y esperan su turno para compartir su respuesta. Algunos niños muestran una sonrisa amplia y ojos brillantes, indicando su entusiasmo por participar en la actividad.

Las expresiones verbales de los niños y niñas durante la actividad son variadas. Al expresar lo que quieren ser cuando sean grandes, utilizan frases como "Cuando sea grande, quiero ser astronauta porque me gusta el espacio" o "Yo quiero ser doctor para ayudar a las personas". Estas expresiones verbales muestran su motivación por compartir sus sueños y aspiraciones futuras.

Además, se observan reacciones corporales, como saltos de emoción al encontrar la bolita de colores, gestos de excitación al escuchar las respuestas de sus compañeros, y movimientos de manos al explicar sus razones para elegir una profesión. Estas acciones corporales indican su participación y su compromiso con la actividad.

Según Hierro & Seller (2020), la motivación en el ámbito escolar se refiere al impulso interno que lleva a los estudiantes a participar activamente en las actividades educativas, mostrando interés, entusiasmo y disposición para aprender. El juego organizado, como en esta actividad, despierta emociones positivas en los estudiantes, como las descritas previamente, lo que estimula su motivación para participar activamente.

Durante la actividad, se observa que los niños y niñas muestran gestos de entusiasmo y expectativa mientras buscan las bolitas de colores y esperan su turno para compartir sus aspiraciones futuras. Estas expresiones faciales y corporales reflejan su genuino interés y motivación por la actividad.

Al compartir qué quieren ser cuando sean grandes, los niños y niñas utilizan un lenguaje cargado de entusiasmo y determinación, que son expresiones de motivación y compromiso con la actividad, como señalan Llanos, Torreada, Moncayo y Avendaño (2018).

En resumen, la actividad "de grande quiero ser..." ofrece un ambiente estimulante y motivador para los niños y niñas, permitiéndoles explorar sus intereses y aspiraciones de manera activa y significativa. Este enfoque en la autoexpresión y la reflexión sobre el futuro contribuye al desarrollo integral de los niños, promoviendo su motivación intrínseca para participar en actividades educativas y su disposición para enfrentar desafíos educativos futuros.

**Figura 10.** Actividad "de grande quiero ser."



**Fuente:** la presente investigación, 2023

## **10.2. Análisis e interpretación de Resultados de técnicas complementarias**

**10.2.1 Entrevista a padres de familia:** a continuación, se hace la interpretación de la entrevista final aplicada a padres donde los entrevistados brindan y aportan sus conocimientos u opiniones sobre los avances o procesos que las estudiantes han alcanzado en el desarrollo de las actividades y aplicación de ellas mismas.

Por lo tanto, la entrevista inicia con la siguiente pregunta:

**Pregunta 1: ¿Cuán importante considera que es el juego organizado como estrategia pedagógica para el aprendizaje de su hijo/a en el Jardín Infantil Piloto?**

Por medio de la entrevista dada a los padres de familia dieron sus diferentes puntos de vista destacando la importancia del juego organizado como una estrategia pedagógica fundamental en el aprendizaje de sus hijos. Esta percepción se basa en la observación de que el juego organizado ofrece a los niños oportunidades significativas para construir conocimiento de una manera atractiva y efectiva. A través del juego, los niños no solo adquieren habilidades y conceptos, sino que también desarrollan su capacidad para explorar el entorno, fomentar su creatividad e imaginación, y despiertan su curiosidad natural. La investigación de Johnson y Smith (2020) respalda esta percepción al señalar que el juego organizado desempeña un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los niños al proporcionar oportunidades para la resolución de problemas y la creatividad puesto que permiten un mayor aprendizaje, donde se sentirán motivados y sobre todo da pie al descubrimiento de nuevos conocimientos, ya que será un aprendizaje significativo; es decir, le satisface lo que aprende en el salón, y que tienen deseos y ganas por aprender cosas nuevas.

Con respecto a lo anterior, los niños y las niñas se sienten motivados, en donde su atención es más activa en donde se está generando conocimientos y nuevos aprendizajes, En otras palabras, los juegos organizados rompen barreras tradicionales, permitiendo que las estudiantes despierten su interés por querer aprender cosas nuevas que se encuentran en diferentes contextos.

**Pregunta 2: ¿Ha notado algún cambio en el comportamiento o el aprendizaje de su hijo/a desde que se implementó el juego organizado en el centro educativo?**

Los padres informan un cambio positivo en el comportamiento y el aprendizaje de sus hijos desde la implementación del juego organizado en la escuela. Estos cambios incluyen un aumento en el entusiasmo de sus hijos por aprender, una mayor facilidad para expresarse y un mayor interés en la escuela. De allí que, el juego organizado ha tenido un impacto positivo en la actitud de los niños hacia la educación y ha contribuido a un ambiente de aprendizaje más atractivo y estimulante. De esta manera, los padres y madres afirman que sus niños tienen mayor interés y motivación para comunicar en casa sus nuevos aprendizajes, destacando principalmente el juego como una estrategia atractiva y dinámica, despertando así el interés por aprender y estudiar, de acuerdo con García y López (2019) respaldan estas observaciones al destacar que el juego organizado en la educación preescolar puede mejorar el comportamiento de los niños y promover un ambiente de aprendizaje positivo. También sugieren que los docentes pueden aprovechar el juego organizado como una estrategia pedagógica efectiva.

**Pregunta 3: ¿Cómo describiría la actitud de su hijo/a desde que se incorporaron actividades de juego organizado?**

**Respuesta:** mediante las entrevistas, los padres de familia describen un cambio positivo en la actitud de sus hijos desde la incorporación de actividades que se realizan con el juego organizado, pueden afirmar que hay más motivación para realizar sus tareas o actividades escolares, aumento la participación, la atención de cada uno de ellos en donde se destaca que no solo memorizan si no generan un aprendizaje nuevo

Evidencia de autores contemporáneos: Rodríguez y Sánchez (2018) respaldan estas observaciones al destacar que el juego organizado enriquece la experiencia escolar de los niños al crear un ambiente de aprendizaje positivo y emocionante. Este ambiente contribuye a mejorar la actitud de los niños hacia la escuela.

**Pregunta 5: ¿Cree que el juego organizado en la escuela ha influido en la interacción social de su hijo/a con otros niños?**

Los padres creen que el juego organizado ha tenido un impacto positivo en la interacción social de sus hijos con otros niños. Observan que sus hijos han mejorado su capacidad para relacionarse con sus compañeros, compartir recursos y trabajar en equipo de manera efectiva. Esta mejora en las habilidades sociales es fundamental para el desarrollo integral de los niños. Abreu et al. (2017) respaldan esta percepción al enfatizar que el juego organizado promueve la interacción social positiva entre los niños y contribuye al desarrollo de habilidades sociales como la empatía y la comunicación efectiva.

### ***10.2.2 Entrevista a Maestras Orientadoras***

**Pregunta 1: ¿Cómo describiría el impacto del juego organizado en el desempeño de los estudiantes en el Jardín Infantil Piloto?**

**Respuesta:** el juego organizado ha tenido un impacto notable en el desempeño de los estudiantes. Se ha observado un aumento en su motivación para aprender y participar en el aula y en las diferentes actividades realizadas; es notable el entusiasmo y participación que tienen los niños y las niñas en la clase en donde se ve la importancia de aplicar los juegos organizados para el aprendizaje de los niños ya que al estar presente en los diferentes momentos y actividades podemos percibir y observar que se han vuelto más colaborativos y muestran un mayor interés por su aprendizaje y por la actividad que se realiza.

De esta manera, se logra evidenciar que el juego organizado se convierte en un dispositivo pedagógico que promueve habilidades socioemocionales y cognitivas de manera favorable para el desarrollo y desempeño de niños y niñas en su etapa de formación.

**Pregunta 2: ¿Han notado algún cambio en las habilidades sociales de los estudiantes como resultado del juego organizado?**

De acuerdo a la información recibida por parte de las maestras, se afirma de forma contundente que se logran observar cambios favorables frente a las interacciones entre ellos, destacando de esta manera las habilidades sociales.

Por lo tanto, el juego organizado ha mejorado significativamente sus habilidades sociales; ahora se comunican de manera más efectiva, comparten con sus compañeros y resuelven conflictos

de manera más constructiva, observado una mayor empatía y cooperación entre los estudiantes. También han aprendido a esperar su turno y a trabajar juntos en proyectos grupales.

**Pregunta 3: ¿Cómo evalúan el impacto del juego organizado en el aprendizaje significativo de los estudiantes?**

**Respuesta:** Mediante la entrevista realizada a las docentes, se puede evidenciar que reafirman la relación entre el juego organizado y el aprendizaje significativo, ya que, según ellas, han notado que los niños y niñas asocian el aprendizaje con experiencias positivas y divertidas. Esto ha llevado a una comprensión más profunda de los conceptos. Los niños, se muestran que están más comprometidos en el proceso de aprendizaje. Por lo tanto, han demostrado una mayor retención de la información y la capacidad de aplicar lo que han aprendido en situaciones reales.

De acuerdo con el estudio de Carrión et al. (2019) sobre la incorporación del juego organizado en la educación preescolar, se observa una mejora significativa en la motivación intrínseca de los estudiantes, lo que concuerda con las respuestas de las maestras orientadoras. Los autores destacan que el juego organizado crea un ambiente propicio para el aprendizaje significativo al involucrar a los niños de manera activa y atractiva.

En conclusión, las respuestas de las maestras orientadoras coinciden con la evidencia de autores respaldando la idea de que el juego organizado tiene un impacto positivo en el desempeño académico, las habilidades sociales y el aprendizaje significativo de los estudiantes en el Jardín Infantil Piloto.

**Impacto del juego organizado en el desarrollo infantil según maestras orientadoras**

Las respuestas proporcionadas por las maestras orientadoras del Jardín Infantil Piloto ofrecen evidencias de que el juego organizado tiene un efecto beneficioso en el desarrollo de los niños. En términos de su rendimiento académico, las maestras destacan que el juego organizado ha generado un aumento en la motivación de los niños para aprender y participar en las diferentes actividades que se brindan. Esto está en consonancia con investigaciones previas que han demostrado que el juego organizado puede impulsar la motivación de los estudiantes, llevándolos a querer aprender por el simple disfrute de hacerlo.

En relación con las habilidades sociales, las maestras informan que el juego organizado ha mejorado notablemente las habilidades de comunicación, colaboración y resolución de conflictos de los estudiantes. Esto coincide con la investigación que sugiere que el juego organizado puede ayudar a los niños a desarrollar habilidades sociales esenciales, como la empatía, la cooperación y la capacidad de negociación.

en la escuela se está incluyendo la educación socioemocional desde los planteamientos de los paradigmas cognitivo y humanista que focalizan la importancia de las emociones en los procesos de aprendizaje y la influencia de las interacciones en el aula; así mismo la educación socioemocional es considerada como una innovación que responde a nuevas necesidades sociales, pedagógicas y de bienestar; Para Rafael Bisquerra (2003): “La educación emocional es una innovación educativa que se justifica en las necesidades sociales” (p.8). Este autor reconoce también que ésta contribuye al bienestar a partir del desarrollo integral del individuo, por lo que educar las emociones equivale a educar para el bienestar.

Por último, las maestras enfatizan que el juego organizado ha sido de gran ayuda para el logro de un aprendizaje significativo. Los niños asocian el aprendizaje con experiencias positivas y divertidas, lo que conduce a una comprensión más profunda de los conceptos. Esto está respaldado por estudios que han demostrado que el juego organizado puede mejorar la efectividad del aprendizaje al involucrar a los niños en actividades relevantes para sus intereses y necesidades.

Las afirmaciones de las maestras orientadoras del Jardín Infantil Piloto se respaldan con evidencia de investigaciones recientes. Por ejemplo, un estudio realizado por López et al. (2019) encontró que el juego organizado mejora la motivación intrínseca de los estudiantes, su participación en las actividades escolares y su logro de un aprendizaje significativo. Los autores del estudio sugieren que el juego organizado crea un entorno propicio para el aprendizaje significativo al involucrar a los niños de manera activa y atractiva.

De igual manera, y según Smith y García (2020), reveló que el juego organizado enriquece las habilidades sociales de los niños, fomentando la colaboración y la resolución positiva de conflictos. Los autores destacan que el juego organizado brinda a los niños la oportunidad de practicar y desarrollar estas habilidades en un entorno seguro y controlado.

Además de estos estudios, también se ha encontrado que el juego organizado tiene un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, físico y emocional de los niños. Por ejemplo, de acuerdo a Macara (2021), el juego organizado puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas como el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la toma de decisiones. También puede ayudar a los niños a mejorar sus habilidades motoras, resistencia y coordinación.

Por último, el juego organizado puede contribuir a reducir el estrés, la ansiedad y la depresión en los niños.

## **11. Conclusiones**

A continuación, se presentan las principales conclusiones que responden al desarrollo del presente proyecto pedagógico:

El aprendizaje significativo establece estructuras cognitivas que asocian información para crear nuevas ideas o conocimientos; es decir, los niños cuentan con conocimientos previos o naturales, que luego son potenciados y asimilados siempre y cuando se estimulen con prácticas pedagógicas pertinentes.

El juego organizado se convierte en un elemento pedagógico fundamental para el desarrollo de los niños y niñas en su proceso de formación, ya que les permite interactuar de manera comprensiva en diferentes situaciones, logrando dominar habilidades sociales y cognitivas que favorecen su interacción con el mundo que les rodea.

El desarrollo de la estructura cognitiva y la socioemocional permite comprender cómo el juego organizado puede ser utilizado para fomentar el desarrollo integral de los niños. Estas actividades no solo contribuyen al desarrollo de habilidades como: la memoria, la atención, la observación, la resolución de problemas, el pensamiento crítico y el lenguaje, sino que también promueven habilidades socioemocionales, como el trabajo en equipo, la comunicación, la empatía, el respeto y la colaboración. En resumen, el juego organizado desencadena un crecimiento cognitivo y socioemocional en los niños, fortaleciendo aspectos clave de su desarrollo integral.

Los hallazgos de la investigación sugieren que el juego organizado tiene un impacto positivo en el desarrollo infantil. En resumen, el juego organizado se presenta como una herramienta valiosa para el desarrollo infantil en todos los niveles educativos, fomentando habilidades importantes y brindando oportunidades de aprendizaje autónomo.

La estrategia pedagógica del juego organizado, permite que los niños y niñas puedan adquirir nuevos conocimientos y habilidades de manera más efectiva, ya que están motivados y comprometidos con las actividades que se promueven, elementos como la atención, percepción y la memoria se logran desarrollar de manera eficaz, logrando con ello, un desarrollo cognitivo importante. Por lo tanto, El juego organizado puede ser diseñado para estimular el desarrollo cognitivo y las habilidades motoras de los niños. A través de actividades que involucran la resolución de problemas, la clasificación, la secuenciación o el movimiento físico, los niños pueden fortalecer su capacidad de pensamiento lógico, la coordinación motora fina y gruesa, y la percepción espacial.

El descubrimiento y la motivación en relación al establecimiento del juego organizado permitió construir la capacidad de desarrollar nuevos conocimientos en función de sus propios intereses y deseos por conocer; lo que se explica desde la pedagogía como la capacidad autonomía del niño o la niña para avanzar en su desarrollo integral.

Los juegos organizados brindan a los niños la oportunidad de interactuar y colaborar con otros niños de su misma edad. Esto les ayuda a desarrollar habilidades sociales como el trabajo en equipo, la comunicación, el respeto y la empatía. Aprenden a compartir, tomar turnos y resolver conflictos de manera adecuada. También puede ayudar a los niños a desarrollar

habilidades y regulación emocionales. Al participar en actividades que implican roles o dramatizaciones, los niños pueden explorar diferentes emociones, aprender a identificarlas y expresarlas adecuadamente.

## **12. Recomendaciones**

De acuerdo con la intervención llevada a cabo se hacen las siguientes recomendaciones desde la perspectiva institucional, familiar y social.

Las Instituciones que trabajan con niños y niñas, deben tener en cuenta que es necesario desarrollar habilidades sociales, emocionales y cognitivas de forma pertinente, por lo tanto, es importante que tengan en cuenta, elementos como: el trabajo en equipo, el desarrollo de la autonomía, el descubrimiento natural, los encuentros en espacios naturales que permitan la exploración del medio, como un instrumento de aprendizaje con sentido.

A los docentes se les sugiere planificar actividades pedagógicas que incorporen el juego organizado que sean apropiadas para la edad y el nivel de desarrollo de los niños. Asegurándose de que las actividades sean desafiantes pero alcanzables, y que estén alineadas con los objetivos educativos y proporcionando un ambiente seguro y estructura para el juego organizado en el aula, estableciendo reglas claras y expectativas de comportamiento, asegurándose de que los materiales y recursos sean seguros y accesibles para los niños.

Además, se les sugiere fomentar la participación, proporcionando oportunidades equitativas para que todos los niños sean parte del juego y tengan roles activos. Fomentando la colaboración, la comunicación y el respeto entre ellos.

Los educadores pueden incorporar juegos y actividades lúdicas en sus planes de estudio siguiendo pautas clave: hacer que los juegos sean relevantes para los intereses de los niños, plantear desafíos adecuados a su edad y promover la colaboración y la resolución de problemas

Resulta fundamental, que los docentes mantengan una comunicación abierta con los padres sobre la importancia y los beneficios del juego organizado. Compartiendo información sobre las actividades realizadas en el aula y brindando sugerencias para que los padres fomenten el juego estructurado en casa.

A los padres se les recomienda fomentar el juego organizado en casa, proporcionando a los niños un entorno propicio y seguro para esta actividad, asegurándose de tener suficiente espacio y materiales adecuados disponibles para que puedan participar en actividades estructuradas. Se les sugiere, además, ser partícipes del juego organizado, esto no solo fortalecerá el vínculo entre padre e hijos, sino que también les mostrará su apoyo e interés en su aprendizaje y desarrollo.

Es importante establecer un tiempo específico cada día para el juego organizado, esto, les permitirá explorar, experimentar y aprender a través del juego, el cual requiere de supervisión y apoyo según sea necesario. Permitiéndoles tomar decisiones, resolver problemas y aprender de sus propios errores. Estar presente y proporcionar orientación cuando sea necesario fomentará su autonomía y confianza.

Finalmente, se recomienda implementar el juego organizado como una herramienta poderosa para el aprendizaje y el desarrollo integral de los niños. Tanto los padres como los docentes desempeñan un papel clave al fomentar y apoyar estas experiencias de juego en la vida de los niños.

### **Bibliografía**

Abreu, O., Gallegos, M. C., Jácome, J. G., & Martínez, R. J. (2017). *La didáctica: Epistemología y definición en la Facultad de Educación de la universidad Técnica del Norte del Ecuador*. *Formación universitaria*, 10(3), 81-92.

Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *Universidad de Oriente, Venezuela*, 69-76.

Alzate, C. (2003). *Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*. Colombia: Ecoe Ediciones

Arroyave, L. M., Gallego, A. M., Peláez, O. A. Rodríguez, L. J & Vargas, E. D (2020). *El juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de las matemáticas: retos maestros de primera infancia*. *Infancias. Imágenes*, 19(2), 133-142. Disponible en:  
file:///C:/Users/Kathe/Downloads/pabloestrada,+Revista+Infancias+Imagenes+volumen+19\_2\_2  
020\_art\_\_10.pdf

Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.

Ausubel, D., Novak, J. Y. H. H., & Hanesian, H. (1976). *Significado y aprendizaje significativo*. *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*, 1(2), 53-106.

- Azúa-Menéndez, M. D. J., & Pincay-Parrales, E. G. (2019). *El juego: Actividad lúdico-educativa que fomenta el aprendizaje significativo de operaciones básicas matemáticas*. Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo, (5), 1-14. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7152623>
- Alcedo, Y., & Chacón, C. (2011). El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria. *Universidad de Oriente, Venezuela*, 69-76.
- Alzate, C. (2003). *Ley General de Educación, Ley 115 de 1994*. . Colombia: Ecoe Ediciones. .
- Ballesteros Sánchez, A. (2014). *Uso de las actividades lúdicas en la enseñanza del inglés*. Valladolid, España: Universidad de Valladolid.
- Bañeres, D., Bishop, A., & Cardona, M. (2008). *Comas I Coma O., Escuela Infantil platero y yo, El juego como estrategia didáctica*. . Barcelona: Grao. .
- Bequer, G. e. (1993). Juegos de Movimiento. *Cuba: INDER* .
- Borja, M., & Martín, M. (2007). *La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos*. Barcelona: Universitat de Barcelona. .
- Broncano, I. (2019). *ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS PARA EL DESARROLLO DE LA COMUNICACIÓN ORAL EN INGLÉS EN ESCOLARES DE SEXTO AÑO DE BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA PRIMERO DE MAYO*. Ambato, Ecuador: UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA INDOAMÉRICA.
- Calero, M. (2003). *Educación jugando*. . México: Alfaomega.

- Carmona, R. (2012). Juegos tradicionales, patrimonio cultural e inmaterial de la humanidad. Una revisión a través de la Pintura. *Revista Digital de Educación Física. Año 3, Num. 15 (marzo-abril de 2012)*, 1-20.
- Claparede, R. (1969). *Psicología del niño y pedagógica experimental*. . Buenos Aires: Paidós. .
- Díaz, A. e. (1993). *Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física*. España: Editorial Gymnos. .
- Elzaguire, M., & Zabala, N. (2006). *Investigación-acción participativa (IAP)*. Obtenido de [dicc.hegoa.ehu.eus](http://dicc.hegoa.ehu.eus):  
<https://www.dicc.hegoa.ehu.eus/listar/mostrar/132#:~:text=M%C3%A9todo%20de%20investigaci%C3%B3n%20y%20aprendizaje,transformadora%20y%20el%20cambio%20social>.
- Flinchun, B. (1988). Early Childhood Movement Programs Preparing Teachers for Tomorrow”. *Journal physical Education*,, 62-67.
- Franc, N. (2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. . *Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales*, 5, 33-46.
- Función Pública. (2007). *Constitución Política 1 de 1991 Asamblea Nacional Constituyente*. Obtenido de [funcionpublica.gov.co](http://funcionpublica.gov.co):  
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4125#:~:text=Todas%20las%20personas%20nacem%20libres,religi%C3%B3n%20opini%C3%B3n%20pol%C3%ADtica%20o%20filos%C3%BFica>.

- G, B., & Bernstein, N. (2011). *El Enfoque Lúdico como Estrategia Metodológica para Promover el Aprendizaje del Inglés en Niños de Educación Primaria*. España: Psicolingüística.
- G, B., & N., B. (1999). *Psicolingüística*. España: Mcgraw Hill.
- Garcés, N., Quiñonez, M., & Posligua, J. (2017). *Métodológica basada en técnicas lúdicas en el aprendizaje del Idioma Inglés*. Guayaquil, Ecuador: Compas.
- García, E. (2007). *El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los niños de quinto grado, curso "B", del CEDIT Jaime Pardo Leal*. Bogotá D.C: Universidad de La Salle.
- García, O. (2016). *ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS, BASADAS EN LA LÚDICA, PARA EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE DE LA CLASIFICACIÓN DE LA MATERIA Y PROPIEDADES EN LA TABLA PERIÓDICA*. Medellín, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Giebenhain, H. (1982). Sportsspiel und Sozialisation. *Schorndorf, Deutschland*.
- Gonzales, N., Trelles, C., & Mora, J. (2017). Manejo docente de las Tecnologías de la Información y Comunicación. Cuenca, Ecuador. . *INNOVA Research Journal*, 2(4), , 61-72.
- González, A. (2017). *Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio*. Villavicencio: Uniminuto.
- Herrera, L. (2016). *El juego como Herramienta de Aprendizaje en la Educación Infantil*. Bogotá D.C: Fundación Universitaria Los Libertadores.

Hetzer, H. (1992). *El juego y los juguetes*. Argentina: Editorial Kapeluz.

Hinojosa, V. (2016). *EL JUEGO PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD EN LOS NIÑOS DE 3 AÑOS DEL CIBV DR. ENRIQUE GARCÉS DE LA CIUDAD DE OTAVALO, PROVINCIA DE IMBABURA, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2014 - 2015"*. Ibarra, Ecuador: UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE .

ICBF. (2006). *LEY 1098 DE 2006*. Obtenido de icbf.gov.co:

[https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley\\_1098\\_2006.htm](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1098_2006.htm)

Leyva, A. (2011). *El juego como estrategia didáctica en la educación infantil* . Bogotá D.C: Pontificia Universidad Javeriana .

López, C. (2021). *La importancia del juego*. Obtenido de es.calameo.com:

<https://es.calameo.com/read/000421747ba9e02e74da3>

López, R. (2017). *Práctica educativa; Aprendizaje; Estrategias educativas; Educación; Creatividad; TICs- Tecnologías de la Información y la Comunicación; Colombia; América del Sur; Bogotá D.C*. Buenos Aires: Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO).

Martin, P. (2006). *Convención sobre los derechos de las niñas y los niños*. Colombia: UNICEF.

MEN. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Obtenido de mineducacion.gov.co:

[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. d. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, 113-124.

- Meneses, M., & Monge, M. (2011). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, vol. 25, núm. 2, 113-124.
- Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. *Revista digital de divulgación Educativa*, (1) 2, 94-97, 94-97.
- Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego*. . Ediciones Aljibe.
- Pugmire-Stoy, M. (1996). *El juego espontáneo vehículo de aprendizaje y comunicación*. . Madrid: NARCEA S.A. de ediciones. .
- Romero. (2005). *DEL CONCEPTO, OBJETIVOS Y FINES DE LA EDUCACIÓN DE LA PRIMERA INFANCIA* .
- Rousseau, J. (1762). *Emilio o la educación*. . Buenos Aires: Centro editor de América Latina .
- Ruiz, M. (2011). *POLITICAS PÚBLICAS EN SALUD Y SU IMPACTO EN EL SEGURO POPULAR EN CULIACÁN, SINALOA, MÉXICO*. Sinaloa, Culiacán: UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SINALOA.
- Sánchez, M., & Sánchez, J. (2017). *El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los valles. Distrito Cajaruro-Utcubamba*. Bagua: Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo.
- Sarle, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*.
- Sutton, B. (1978). Die dialektik des spiels. *Schondorf, Deutschland*.
- Tamayo, A., & Restrepo, J. A. (2017). EL JUEGO COMO MEDIACIÓN PEDAGÓGICA EN

LA COMUNIDAD DE UNA INSTITUCIÓN DE PROTECCIÓN, UNA EXPERIENCIA LLENA DE SENTIDOS. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos (Colombia)*, vol. 13, núm. 1,, 105-128.

Trigueros, C., & Giles, F. (2015). El juego tradicional: ¿puente entre culturas? De lo posible a la realidad. *Revista Infancia Educación y Aprendizaje 1(1):81*.

Uberman, A. (1998). Using games. *English Teaching Forum*, 36, 26.

Uribe, L. (2018). *SISTEMATIZACIÓN DE LA PRÁCTICA: EL JUEGO Y LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL MEJORAMIENTO DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TRANSICIÓN*. Apartadó, Antioquia: Uniminuto.

Vélez, P., & Yaguana, Y. (2019). *New technologies in the teaching learning process (RiUTPL)*. *Studia Humanitatis*. Universidad Técnica Particular de Loja.

Vidal, M., & Rivera, N. (2007). Investigación-acción . *Educ Med Super 1(4)* , 1-15.

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax. .



**Anexos**

**Anexo 1. Diario de Campo**



"Hombres nuevos para tiempos nuevos"  
Blay Guillermo de Castellano O.F.A.C. de



DIARIO DE CAMPO			
ACTIVIDAD	FECHA		
OBSERVADOR/INVESTIGADOR			
CATEGORIA – SUBCATEGORIA			
OBJETIVO SUBCATEGORIA			
LUGAR – ESPACIO			
TECNICA APLICADA			
Descripción de contextos, relaciones y situaciones pedagógicas	Unidad de análisis	Autores, teorías o referencias	Consideraciones interpretativas respecto al objetivo
OBSERVACIONES			

**Anexo 2.** Entrevista dirigida a los padres de familia o tutores de los niños

**Preguntas del cuestionario a los padres de familia:**

1. ¿Cuán importante considera que es el juego organizado como estrategia pedagógica para el aprendizaje de su hijo/a en el Jardín Infantil Piloto?
2. ¿Ha notado algún cambio en el comportamiento o el aprendizaje de su hijo/a desde que se implementó el juego organizado en la escuela?
3. ¿Cree que el juego organizado ha ayudado a su hijo/a a desarrollar habilidades como la cooperación, la creatividad o la resolución de problemas?
4. ¿Cómo describiría la actitud de su hijo/a hacia la escuela desde que se incorporaron actividades de juego organizado?
5. ¿Cree que el juego organizado en la escuela ha influido en la interacción social de su hijo/a con otros niños?

**Anexo 3. Entrevista dirigida a los padres de familia o tutores de los niños Preguntas**

**a maestras orientadoras:**

- Pregunta 1: ¿Cómo describiría el impacto del juego organizado en el desempeño de los estudiantes en el Jardín Infantil Piloto?
- Pregunta 2: ¿Han notado algún cambio en las habilidades sociales de los estudiantes como resultado del juego organizado?
- Pregunta 3: ¿Cómo evalúan el impacto del juego organizado en el aprendizaje significativo de los estudiantes?

 <b>UNIVERSIDAD CESMAG</b> <small>NIT: 800.109.387-7 VIGILADA MINEDUCACIÓN</small>	<b>CARTA DE ENTREGA TRABAJO DE GRADO O TRABAJO DE APLICACIÓN – ASESOR(A)</b>	<b>CÓDIGO:</b> AAC-BL-FR-032
		<b>VERSIÓN:</b> 1
		<b>FECHA:</b> 09/JUN/2022

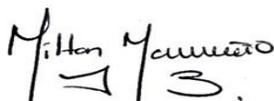
San Juan de Pasto, marzo 6 de 2024

Biblioteca  
**REMIGIO FIORE FORTEZZA OFM. CAP.**  
 Universidad CESMAG  
 Pasto

Saludo de paz y bien.

Por medio de la presente se hace entrega del Trabajo de Grado denominado: ***El Juego Organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños de 4 y 5 años del Jardín Infantil Piloto del municipio de Pasto***, presentado por ***Maryory Lorena Nupán Unigarro y Sehila Yurani Ospial Getial*** del Programa Académico: ***Licenciatura en Educación Infantil*** al correo electrónico [biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co](mailto:biblioteca.trabajosdegrado@unicesmag.edu.co). Manifiesto como asesor(a), que su contenido, resumen, anexos y formato PDF cumple con las especificaciones de calidad, guía de presentación de Trabajos de Grado o de Aplicación, establecidos por la Universidad CESMAG, por lo tanto, se solicita el paz y salvo respectivo.

Atentamente,




---

**Milton Portilla Benavides**

C.C. 12.999.969

Programa académico: Licenciatura en Educación Infantil

Teléfono de contacto: 317 4704635

Correo electrónico: [mmportilla@unicesmag.edu.co](mailto:mmportilla@unicesmag.edu.co)



INFORMACIÓN DEL (LOS) AUTOR(ES)	
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Maryory Lorena Nupan unigarro	<b>Documento de identidad:</b> CC. 1.193.521.801
<b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:Lorena20nupan@gmail.com">Lorena20nupan@gmail.com</a>	<b>Número de contacto:</b> CEL. 3135216304
<b>Nombres y apellidos del autor:</b> Sheila Yurani Ospinal Getial	<b>Documento de identidad:</b> CC. 1.085.340.024
<b>Correo electrónico:</b> <a href="mailto:Sheila.ospinal@gmail.com">Sheila.ospinal@gmail.com</a>	<b>Número de contacto:</b> CEL. 3160524313
<b>Título del trabajo de grado:</b> El juego organizado como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 4 y 5 años del jardín infantil Piloto del municipio de Pasto.	
<b>Facultad y Programa Académico:</b> Educación Licenciatura en educación infantil	

En mi (nuestra) calidad de autor(es) y/o titular (es) del derecho de autor del Trabajo de Grado o de Aplicación señalado en el encabezado, confiero (conferimos) a la Universidad CESMAG una licencia no exclusiva, limitada y gratuita, para la inclusión del trabajo de grado en el repositorio institucional. Por consiguiente, el alcance de la licencia que se otorga a través del presente documento, abarca las siguientes características:

- La autorización se otorga desde la fecha de suscripción del presente documento y durante todo el término en el que el (los) firmante(s) del presente documento conserve (mos) la titularidad de los derechos patrimoniales de autor. En el evento en el que deje (mos) de tener la titularidad de los derechos patrimoniales sobre el Trabajo de Grado o de Aplicación, me (nos) comprometo (comprometemos) a informar de manera inmediata sobre dicha situación a la Universidad CESMAG. Por consiguiente, hasta que no exista comunicación escrita de mi(nuestra) parte informando sobre dicha situación, la Universidad CESMAG se encontrará debidamente habilitada para continuar con la publicación del Trabajo de Grado o de Aplicación dentro del repositorio institucional. Conozco(conocemos) que esta autorización podrá revocarse en cualquier momento, siempre y cuando se eleve la solicitud por escrito para dicho fin ante la Universidad CESMAG. En estos eventos, la Universidad CESMAG cuenta con el plazo de un mes después de recibida la petición, para desmarcar la visualización del Trabajo de Grado o de Aplicación del repositorio institucional.
- Se autoriza a la Universidad CESMAG para publicar el Trabajo de Grado o de Aplicación en formato digital y teniendo en cuenta que uno de los medios de publicación del repositorio institucional es el internet, acepto(amos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación circulará con un alcance mundial.

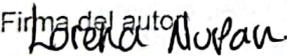
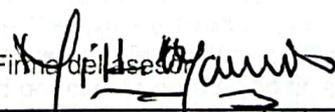
- c) Acepto (aceptamos) que la autorización que se otorga a través del presente documento se realiza a título gratuito, por lo tanto, renuncio(amos) a recibir emolumento alguno por la publicación, distribución, comunicación pública y/o cualquier otro uso que se haga en los términos de la presente autorización y de la licencia o programa a través del cual sea publicado el Trabajo de grado o de Aplicación.
- d) Manifiesto (manifestamos) que el Trabajo de Grado o de Aplicación es original realizado sin violar o usurpar derechos de autor de terceros y que ostento(amos) los derechos patrimoniales de autor sobre la misma. Por consiguiente, asumo(asumimos) toda la responsabilidad sobre su contenido ante la Universidad CESMAG y frente a terceros, manteniéndose indemne de cualquier reclamación que surja en virtud de la misma. En todo caso, la Universidad CESMAG se compromete a indicar siempre la autoría del escrito incluyendo nombre de(los) autor(es) y la fecha de publicación.
- e) Autorizo(autorizamos) a la Universidad CESMAG para incluir el Trabajo de Grado o de Aplicación en los índices y buscadores que se estimen necesarios para promover su difusión. Así mismo autorizo (autorizamos) a la Universidad CESMAG para que pueda convertir el documento a cualquier medio o formato para propósitos de preservación digital.

**NOTA:** En los eventos en los que el trabajo de grado o de aplicación haya sido trabajado con el apoyo o patrocinio de una agencia, organización o cualquier otra entidad diferente a la Universidad CESMAG. Como autor(es) garantizo(amos) que he(hemos) cumplido con los derechos y obligaciones asumidos con dicha entidad y como consecuencia de ello dejo(dejamos) constancia que la autorización que se concede a través del presente escrito no interfiere ni transgrede derechos de terceros.

Como consecuencia de lo anterior, autorizo(autorizamos) la publicación, difusión, consulta y uso del Trabajo de Grado o de Aplicación por parte de la Universidad CESMAG y sus usuarios así:

- Permiso(permitimos) que mi(nuestro) Trabajo de Grado o de Aplicación haga parte del catálogo de colección del repositorio digital de la Universidad CESMAG por lo tanto, su contenido será de acceso abierto donde podrá ser consultado, descargado y compartido con otras personas, siempre que se reconozca su autoría o reconocimiento con fines no comerciales.

En señal de conformidad, se suscribe este documento en San Juan de Pasto a los 7 días del mes de marzo del año 2024

Firma del autor: 	Firma del autor: 
Nombre del autor: <u>Maryory Lorena Nofan.</u>	Nombre del autor: <u>Shella Yvanisquiel Gato.</u>
Firma del asesor: 	
Nombre del asesor: <u>Milton Porhilda Benavides</u>	