

El Juego y Materiales Didácticos como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo
en el Preescolar

Corporación Universitaria Adventista

Facultad de Educación

Licenciatura en Preescolar



Yessica Paola Paredes Arenas

Estefany Rojas Flórez

Medellín, Colombia

2019



CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CENTRO DE INVESTIGACIONES

NOTA DE ACEPTACIÓN

Los suscritos miembros de la comisión Asesora del Proyecto de Grado: “**El Juego y Materiales Didácticos como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el Preescolar.**”, elaborado por las estudiantes: **Estefany Rojas Florez y Yessica Paola Paredes Arenas**, del programa de Licenciatura en Preescolar, nos permitimos conceptuar que éste cumple con los criterios teóricos y metodológicos exigidos por la Facultad de Educación y por lo tanto se declara como:

Aprobado - Destacado

Medellín, Octubre 03 de 2019



Mg. Gelver Pérez Pulido
Presidente



Esp. Castelia Delfina Merchán
Secretaria



Estefany Rojas Florez
Estudiante



Yessica Paola Paredes Arenas
Estudiante

Personería Jurídica según Resolución del Ministerio de Educación No. 8529 del 6 de junio de 1983 / NIT 860.403.751-3

Cra. 84 No. 33AA-1 PBX. 250 83 28 Fax. 250 79 48 Medellín <http://www.unac.edu.co>

Agradecimientos

En primer lugar, deseamos agradecer a Dios por sus bendiciones y por su fortaleza en los momentos difíciles; así mismo agradecemos a nuestros asesores por el apoyo que nos brindaron, por sus sugerencias e ideas, por la dirección. Gracias por la confianza ofrecida desde el inicio de este proyecto, porque gracias a su conocimiento pudimos concluir con éxito.

Y finalmente gracias a nuestras familias por su incondicional apoyo, por los valores inculcados en casa, por darnos la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de nuestra vida y sobre todo por ser nuestros ejemplos a seguir.

Tabla de Contenido

Agradecimientos	iii
Tabla de Contenido.....	iv
Lista de tablas	vi
Lista de Figuras.....	vii
Capítulo Uno – Planteamiento del Problema.....	1
Descripción del problema	1
Formulación del Problema.....	2
Justificación	2
Objetivo General.....	4
Objetivos Específicos.....	4
Delimitaciones	5
Limitaciones	5
Capítulo Dos - Marco Teórico	7
Marco conceptual.....	9
El juego como estrategia pedagógica.....	10
El Ambiente	12
Lectura	12
Tecnología	13
Materiales	14
Rondas	15
Música.....	15
Aprendizaje significativo en el preescolar.....	16

Tipos de aprendizaje significativo.....	17
Aprendizaje De Representaciones	18
Aprendizaje de conceptos	18
Aprendizaje de posiciones	19
Aprendizaje Subordinado	20
Marco institucional	20
Marco Contextual.....	21
Marco Legal	25
Capítulo Tres – Marco Metodológico	33
Encuesta.....	34
Cronograma de actividades.....	35
Presupuesto	36
Capítulo Cuatro – Análisis y Resultados	37
Resultados de la entrevista.....	37
Ejecución y evaluación del plan de acción	41
Análisis del problema	43
Capítulo Cinco - Conclusiones y Recomendaciones	46
Referencias	47
Anexos.....	49
Anexo A. Encuesta.....	49
Anexo B Formato de consentimiento informado.....	51

Lista de tablas

Tabla 1. Presupuesto	36
Tabla 2. Ejecución y Evaluación	41

Lista de Figuras

Figura 1. Cronograma de Actividades	35
Figura 2. Respuesta pregunta3.....	38
Figura 3. Respuesta Pregunta 5	39
Figura 4. Respuesta pregunta 6.....	39

EL JUEGO Y MATERIALES DIDÁCTICOS COMO ESTRATEGIA
PEDAGÓGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL PREESCOLAR

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA ADVENTISTA

Facultad de Educación

Licenciatura en Preescolar

Integrantes del Grupo: Yessica Paola Paredes Arenas

Estefany Rojas Flórez

Asesor Principal: Esp. Castelia Merchán y Mg. Sonia Vargas

Coasesor: Mg. Gerver Pérez Pulido

Fecha de Terminación del Proyecto: 3 de octubre de 2019

Método

La investigación tiene un enfoque cuantitativo; en cuanto que Hernández Fernández y Baptista (2014). Lo definen como aquel que utiliza la recolección de datos y se basa en la medición numérica de variables (p. 4)

Tipo de investigación

Exploratoria, Se utiliza cuando el planteamiento cuantitativo se dirige a explorar fenómenos, eventos, comunidades, hechos y conceptos o variables.

(Hernández Fernández y Baptista, 2014, p. 42)

Resultados

la totalidad de los docentes de preescolar está de acuerdo o totalmente, que los alumnos aprenden mejor cuando se hace uso del juego y los materiales didácticos, lo está en consonancia con lo expuesto por Vygotsky y Montessori.

La totalidad de los docentes de preescolar está de acuerdo o totalmente de acuerdo, considerando que los materiales didácticos reducen el índice de reprobación en los alumnos, tal como lo establece Groos concibe el juego como un ejercicio de preparación, siendo el juego una especie de pre ejercicio de las funciones mentales.

Por otra parte, llama la atención que el 66% está de acuerdo o totalmente de acuerdo sobre un resultado positivo en el aprendizaje con el uso de juegos y material didáctico, y un 33% no está de acuerdo.

La mayoría de los docentes (61%) no utilizan juegos y materiales didácticos en sus clases, algunas excusas son: la falta de tiempo, de recursos y dificultad en la generación de ideas para la creación de material didáctico.

Conclusiones

Una vez terminada la investigación se concluye que:

De acuerdo con los resultados obtenidos a través del análisis de la información recolectada en la encuesta, se puede concluir que:

1. La importancia del juego y el material didáctico radica en la mejora del aprendizaje en los alumnos (El 100% de los docentes manifiestan que los alumnos aprenden mejor cuando se hace uso del juego y los materiales didácticos).

2. La importancia de los juegos y material didáctico trasciende hasta el índice de aprobación de los alumnos; en tanto que aporta al aumento de tal índice.

Los materiales didácticos y juegos que implementan los docentes en el precolar como herramientas metodológicas son:

3. Maestros en el aula fueron la lotería, jenga, legos, títeres, fichas e imágenes, materiales tradicionales. Las rondas, otros que utilizaban los juegos de mesa, rompecabezas y los juegos tradicionales, con el fin de enseñar.

Capítulo Uno – Planteamiento del Problema

Descripción del problema

Una problemática es la poca utilización o implementación de juegos, la no realización de actividades lúdicas y juegos dirigidos durante la jornada escolar en los niños y niñas de preescolar, originado por falta de materiales y recursos didácticos para los estudiantes, incluyendo a esto la escasa investigación y el poco uso de métodos innovadores que cultiven la imaginación y creatividad de los niños, lo que genera en ellos la falta de interés por las clases.

(Herrera, 2017) Menciona los juegos didácticos como forma de enseñanza según Martín, Martín y Trevilla (2009) permiten aumentar la motivación de quienes participan dentro de los mismos, mejorando la tarea que estén llevando a cabo en ese momento. Además, Meneses y Monge (2001) enfocan su estudio, principalmente, en que los juegos, también pueden utilizarse en el proceso de enseñanza-aprendizaje para cumplir con los objetivos planteados durante una determinada clase o tema, por lo tanto, la idea es demostrar que siempre las actividades van enfocadas a mejorar el rendimiento del alumnado.

(Gutiérrez, 2017) hace referencia a las ideas de Piaget y teniendo en cuenta las ideas comentadas por Delgado (2011), este considera que el juego es el medio a través del cual el niño se desarrolla y entra en contacto con el medio que le rodea, es de este modo como mejor podrá comprender y asimilar la realidad. Muchas veces no se ve la importancia de incluir la lúdica a la hora de enseñar, siendo esta una gran herramienta de aprendizaje.

Para este fin se desea analizar los beneficios que genera el manejo del juego dentro de las aulas de clase no olvidando las ventajas y desventajas de la misma, teniendo en

cuenta que en las instituciones donde se presenta esta problemática se desea dar a conocer las distintas tendencias educativas que se presentan hoy en día, que pueden ayudar a cambiar el modo y la forma de educar.

Como parte de los procesos que se desarrollan en el aula de clase le corresponde al docente indagar la forma como se implementan nuevas estrategias pedagógicas para alcanzar el buen desarrollo de los niños.

Formulación del Problema

¿Qué importancia tiene el juego y los materiales didácticos para generar una enseñanza significativa en la primera infancia?

Justificación

En tanto que una de las finalidades que tiene la educación es la de enseñar de manera placentera, el presente proyecto se realizó para apoyar la búsqueda e implementación de estrategias que complementen el proceso educativo, que dejen en los estudiantes experiencias significativas para que de esta forma lo aprendido sea permanente.

El proyecto se torna relevante ya que por medio del juego y las actividades didácticas, se encuentra diversión y deleite, lo cual llama la atención del niño, por ello cuando se implementan estos aspectos en el proceso educativo los estudiantes no solamente memorizan, sino que se realiza un aprendizaje significativo.

El juego es una actividad natural, espontánea y libre, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su

desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos.

Cuando las dinámicas del juego hacen parte de los espacios de aprendizaje, transforman el ambiente, brindando beneficios para el profesor y los estudiantes durante las clases. Se pasa el tiempo entre risas, textos y juegos; cada día leyendo, sumando, restando y multiplicando experiencias de aprendizaje. Los juegos inspiran a los estudiantes a pensar, a crear y recrear con actividades que contribuyen al desarrollo de la atención y la escucha activa, el seguimiento de instrucciones y el compromiso para cumplir reglas, para, de esta manera, comprender en la vivencia y convivencia, en la acción y corrección. (Ramírez, 2017) p.1.

La apatía es muy común en los niños a todas las actividades que impliquen utilizar cuadernos y realizar planas lo cual resulta aburrido para ellos, por lo que la o el docente tiene que buscar diversas estrategias para que estas actividades sean mejor acogidas por los niños a la hora de aprender.

La incorporación de los materiales didácticos en la etapa inicial es importante para el desarrollo de los niños ya que en esta etapa divertirse es aprender, cabe destacar que desde hace tiempo se ha reconocido su importancia pedagógica, teniendo un gran significado para la mayoría de docentes de la educación preescolar dado el valor pedagógico para lograr los objetivos planteados.

El juego es la principal actividad infantil, jugar es una necesidad, un impulso vital que desde la infancia los lleva a explorar en mundo, conocerlo y hasta dominarlo. La importancia del juego en la vida del niño es vital hasta el punto de influir tanto en su

capacidad posterior para adquirir y asimilar nuevos aprendizajes, como su futura adaptación en la sociedad imperante. (Guzman, 2009, p. 14)

Conceptos

- El juego y los materiales como Estrategia Pedagógica.
- Aprendizaje Significativo en el Preescolar.

Objetivo General

Identificar la importancia del juego y el material didáctico por parte de los docentes de preescolar en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Objetivos Específicos

- Detectar las herramientas metodológicas que aplican los docentes a la hora de enseñar, incentivándolos a utilizar más el juego y los materiales didácticos como estrategia pedagógica fundamental en el preescolar. Reunir la información necesaria para indagar sobre la implementación del juego y los materiales didácticos por parte de los docentes del grado preescolar.
- Reunir la información necesaria sobre la implementación del juego y los materiales didácticos por parte de los docentes del grado preescolar.
- Desarrollar una guía didáctica que cuente con diferentes actividades en las que se implemente el material didáctico y el juego, que sirva de apoyo al docente en el preescolar.

Delimitaciones

El tema de esta investigación se delimitará en la ciudad de Medellín a maestros de preescolar del Centro Educativo los Pioneros, Colegio ICOLVEN y Colegio Latino, año 2019.

Limitaciones

Las limitaciones de la investigación son las siguientes.

La falta de cooperación por parte de las maestras de preescolar.

La suspensión de actividades de la institución.

Definición de Términos

Actividades lúdicas: Son actividades que se utilizan para la diversión y el disfrute de los participantes, utilizadas en diferentes ocasiones, incluso como herramienta educativa, las cuales pueden ser variadas, como: ejercicios físicos, mentales, destreza, equilibrio, entre otros.

Material didáctico: Es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje (la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas) en los niños.

Juego: Su función principal es proporcionar diversión, aunque también puede cumplir con un papel educativo. Se dice que los juegos ayudan al estímulo mental y físico, además contribuyen al desarrollo de las habilidades prácticas y psicológicas.

Didáctica: Parte de la pedagogía que estudia las técnicas y métodos de enseñanza.

Creatividad: La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

Recreación: actividad de distracción, implica la participación activa, tanto a nivel físico como mental, del individuo.

Dinámicas: son un método de enseñanza basado en actividades estructuradas, con propósito y forma variables, en las que los alumnos aprenden en un ambiente de alegría y diversión.

Interacción: Se refiere a situaciones en las que los protagonistas actúan simultánea y recíprocamente en un contexto determinado, en torno a una tarea o contenidos de aprendizaje, con el fin de lograr los objetivos.

Capítulo Dos - Marco Teórico

Antecedentes

Seguidamente se presentarán las investigaciones que anteceden al proyecto que se lleva a cabo. Andrés Felipe Giraldo Cerón en el año 2017, titulada Maestros sin miedo a jugar, de la Universidad de los niños EAFIT, llegó a la conclusión que la educación debe darse de manera dinámica respetando las habilidades de cada uno de los niños como seres capaces y activos en la adquisición de conocimientos, mostrando que los juegos tienen objetivos particulares: “hay juegos cognitivos que buscan relacionar conceptos; otros que sirven para activar y dinamizar; para mejorar la comunicación o para proyectar diferentes formas de ser, explicando que el juego es la excusa para facilitar el desarrollo comunicativo, social y cognitivo de los niños, entusiasmándolos por medio del juego al aprendizaje.

Se puede observar en la investigación hecha por María del Pilar Ospina Medina, titulado El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar, de la universidad del Tolima del año 2015, llegó a la conclusión que el juego es una estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar con el cual logran fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo. Teniendo en cuenta también la relación que debe existir entre familia y escuela, se permitió que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario, mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación y por ende ellos dedicaran un poco

de su tiempo para que el aprendizaje de sus hijos sea más divertido y significativo mientras está jugando.

Por otro lado según la investigación hecha por Ana María Leyva Garzón, titulado El juego como estrategia didáctica en la educación infantil del año 2011, de la universidad Pontificia Universidad Javeriana, llego a la conclusión que la mediación del docente se convierte en parte fundamental del juego, donde sus finalidades son orientar a los niños y niñas para que ellos mismos encuentren soluciones, comprendan las reglas, disfruten aprendiendo, y logren la construcción de conocimientos y aprendizajes mediante las situaciones de juego planeadas por el docente, recalcando la importancia de la voz del docente, ya que coincide mucho con una de las características más significativas de concebir al juego como estrategia didáctica.

La investigación realizada por Gabriela Salgado Mojica, titulado el juego como estrategia didáctica para el aprendizaje en la educación preescolar del año 2013, de la universidad pedagógica nacional unidad UPN, llego a la conclusión que para el docente el juego es de suma importancia porque mediante él, permite que los niños se integren todas las situaciones que se le presenten, que adquieran valores, sean independientes y sobre todo les ayuda a propiciar conocimientos y aprendizajes, también es importante mencionar que se deben crear ambientes agradables para los niños, mediante las actividades lúdicas bien dirigidas y organizadas las cuales propician aprendizajes significativos para toda la vida, porque de esta manera les da más satisfacción llegar a la escuela.

Como bien afirma la siguiente investigación que se llevó a cabalidad por Mariela Elizabeth González Vázquez y Mónica Jisella Rodríguez Cobos, titulado las actividades lúdicas como estrategias metodológicas en la educación inicial, de la universidad estatal de

milagro del año 2108, llegó a la conclusión que la existencia de ambientes adecuados para el desarrollo del proceso de enseñanza es importante ya que contribuye a ejercer y desarrollar a través del juego libre, las competencias y procesos cognitivos, motores, sociales y afectivos de los estudiantes lo que les permitirá relacionarse con mayor facilidad con las personas que se encuentran en su entorno. Reconociendo que la actividad lúdica es de gran importancia para el docente dentro del proceso de enseñanza, ya que es una característica innata en los niños y su desarrollo permite que todo aprendizaje sea agradable, motivador, divertido y natural, la implementación de esta actividad pedagógica fortalece el interés y habilidades de los infantes.

Marco conceptual

La investigación se basó en tres teóricos principales, los cuales aportaron sobre la importancia del juego y los materiales didácticos en el aprendizaje de los niños.

Según Vygotsky en su teoría constructiva del juego afirma que el niño a través del juego construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural e impulsa al desarrollo mental del niño; esto lleva a Vygotsky a considerar el juego como una “zona de desarrollo próximo. (Ferrer, 2015)

Montessori, nos describe el material didáctico de la siguiente manera: No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno. (Fajardo, 2018)

Karl Gross citado por (Gutiérrez, 2017, pág. 10) considera que la mejor manera que los niños tienen para desarrollar sus Habilidades es a través de la imitación a los adultos, por tanto, éste observa en el juego una herramienta adecuada para practicar estas habilidades que los más pequeños necesitarán en su vida futura como adultos. La idea que defiende este autor se entiende a la perfección a través del ejemplo que pone en su libro cuando dice: “Se juega como entrenamiento para la lucha por la vida y la supervivencia, así el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones, y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”.

Esta investigación profundizará aportes significativos sobre los conceptos a trabajar como lo son: el juego, las estrategias lúdico-pedagógicas y materiales didácticos. Es importante presentar estos referentes de forma clara y concisa, ya que es fundamental que en la educación se implementen nuevos métodos y estrategias con las que el niño aprenda de una manera lúdica.

El juego como estrategia pedagógica

Las estrategias pedagógicas dentro de este proyecto adquieren su fundamento en una concepción de la acción educativa, por medio de la cual se orienta al que hacer pedagógico.

Se presenta el juego como parte fundamental, Tourtet (2003) “El juego es parte fundamental de la diversión, ya que es una actividad natural y necesaria en el ser humano” (p. 130), aclarando de esta manera que el juego es necesario para el ser humano.

En el quehacer pedagógico, García (2013) “especialmente en el preescolar, se ha tomado el juego como estrategia de enseñanza - aprendizaje ya que los niños se encuentran en la edad de construcción de su personalidad y en el desarrollo de las dimensiones”

Muchas han sido las investigaciones realizadas en torno a los beneficios del juego; según García (2013)

Desde la pedagogía tradicional se ha hecho un llamado a los docentes para aplicar ésta como herramienta permanente de formación que permita dinamizar y articular los contenidos y acciones en educación integral. Existen diversos juegos, los cuales se pueden organizar por características, tipos y clases, brindando enormes beneficios al ser humano, ya sean niños, jóvenes, adultos o ancianos.

Para Tourtet (2003) las estrategias más sobresalientes infieren en la motivación, la exploración, el aprendizaje y la potencialización de habilidades del pensamiento (observar, analizar, asociar, descubrir, identificar, resolución de problemas); estimulando todas las dimensiones del desarrollo en el estudiante; permitiendo expresiones artísticas heterogéneas (bailar, ISSN 1657-107X 131 revista interamericana de investigación, educación y pedagogía; cantar, hablar, pintar, dibujar); promoviendo el ambiente escolar, fomentando el ejercicio y la interiorización de valores que estimulen la imaginación, la creatividad, la actitud lúdica frente a la vida; contribuye a la capacidad de asombro y sorpresa; a través del juego dirigido siguen reglas, se respeta el ritmo y las capacidades de cada estudiante; permite situaciones para que el niño acepte el mundo que lo rodea; construye reglas para una sana convivencia; permite aceptar diferencias, fortalezas y debilidades a través de la relación social que genera y potencia el desarrollo psicomotor y el vocabulario generando destrezas mentales y físicas.

En síntesis, es importante realizar el trabajo pedagógico basado en juegos didácticos, creativos, apropiados, con objetivos claros y además, que sean atractivos para los estudiantes; puesto que “Ningún intento será en vano a la hora de querer convertir el aula de clases en un espacio para el descubrimiento y la solidaridad, el conocimiento, el respeto a las ideas y la diversidad, a la formación de ciudadanos críticos y útiles a la sociedad... Es este el anhelo de cualquier maestro con vocación...” (Sierra & Guédez, 2006).

El Ambiente

El ambiente es considerado como una herramienta que el docente puede hacer uso para promover el aprendizaje, es un factor importante al momento de llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje, es así que los docentes deben favorecer un espacio donde el estudiante a través de la observación y el entorno natural incida de manera significativa en la labor diaria del aprendizaje, tanto el docente como el niño, utilicen dentro de su labor pedagógica, sus elecciones y la relación con los demás. El ambiente que el docente escoja es muy importante debido a que es el lugar donde los niños pasan la mayoría de su tiempo con sus maestros. Pedagogos como María Montessori han promovido el uso de dichos ambientes escolares, para potencializar en los niños sus habilidades de una forma espontánea y vivencial.

Lectura

Una de las grandes problemáticas que se han evidenciado en las pruebas de conocimiento escolar, tienen que ver con la lectura y su escasa comprensión; esto debido

quizás, al crecimiento tecnológico, que a pesar de que son herramientas educativas, en su gran mayoría son utilizadas como fuentes de entretenimiento y no como apoyo pedagógico dentro y fuera del aula, identificándose que el amor por la literatura y la lectura se va perdiendo en la medida que los programas de televisión aumentan. Para esto se han realizado diversos estudios que han dado como resultado que, si se incentiva y promueve la conciencia lectora desde niños, muy seguramente se cambiará el panorama actual. Durante la edad preescolar es necesario que el niño reciba la estimulación necesaria para un buen desarrollo de la literatura, por ende no se trata de una serie de actividades meramente mecánicas: se trata de actividades que deben portar un sentido para la actividad del niño a fin de promover su aprendizaje.

Tecnología

No se podría hablar de motivaciones, intereses y amor por la lectura, sin dejar a un lado los avances tecnológicos; son éstos que en todo el mundo hacen que sea necesaria la implementación y el uso y más aún dentro de la escuela como parte cotidiana para la mayoría de las personas. Muchos pensarán que los niños(as), en el nivel preescolar, son muy pequeños para entender la tecnología; pero la verdad es que son ellos mismos quienes les enseñan muchas veces a los adultos. Desde esta perspectiva, es necesario que en la escuela los niños(as) tengan la posibilidad de relacionarse con la tecnología, estando estas prácticas enfocadas al buen uso de ellas, a través de las herramientas pedagógicas que brindan y que igualmente sean apropiadas al contexto y a la edad en que el niño(a) se desarrolle.

El uso de la computadora enriquece el lenguaje de los niños como cualquier centro educativo tradicional siendo esta una herramienta de enseñanza, pero su uso se debe hacerse con responsabilidad, de manera reflexiva, con una buena y adecuada preparación para que no se desvíen del arte pedagógico que ofrece este.

Materiales

Los materiales didácticos son un elemento fundamental, en cuanto al uso de las herramientas pedagógicas, estos provocan la actividad y construcción de conocimiento en el niño, ofrecen una idea del tipo de trabajo que se llevará a cabo en el aula. Diferentes objetivos, motivar diversas actividades y fomentar la creatividad, entre otros. Los materiales comerciales, los recuperables del medio, o los traídos la casa, tienen implícitos valores y una determinada idea metodológica. El uso de algunos de ellos, como envases, cajas o botellas de plástico, cartón, semillas, piedras, hojas, palillos, entre otros, fomentan la creatividad y favorecen las herramientas pedagógicas que ayudan a los docentes a buscar nuevas opciones que mejoren el aprendizaje. Es importante ofrecer a los niños materiales que beneficien y potencien su desarrollo cognitivo, que permitan la resolución de problemas y estimulen la memorización, agilidad mental, entre otras. Como ya lo exponemos anteriormente, no se necesita de materiales comprados en el extranjero ni de las últimas innovaciones, sólo basta con recrear y adecuar el espacio para que sea el mismo niño que motivado, utilice todos los recursos que tiene a su alrededor pero que servirán para potenciar su aprendizaje.

Rondas

Las rondas son otra de las herramientas pedagógicas olvidadas en algunos casos, es la Ronda, un facilitador del aprendizaje del niño en una forma creativa y divertida. Es un elemento de expresión ritmo-plástica muy completa, que permite la participación activa del niño en forma espontánea y va mejorando su formación integral como tal; además, estimula el desarrollo social, desarrolla la creatividad, imaginación y contribuye a la solución de problemas (adaptación, ubicación, respeto al compañero, manejo de espacio)

Requena & Sainz, (2010). Esta herramienta es un medio en el que el niño desarrolla la coordinación y ayuda en la formación de su lenguaje, su libre expresión, se adquieren hábitos, valores y reglas.

Música

La música dentro de las artes es un medio de expresión y comunicación en la que intervienen el tiempo, los sonidos, el ritmo y el movimiento. Esta hace parte de la vida y el ser humano se convierte en receptores de cualquier información sonora, como, por ejemplo: los sonidos de los coches, la radio o televisión, etc. Solana (2006), indica que, a través de la expresión musical, se logra la motivación de los alumnos y, además, de ayudar en su formación integral, tanto en el aspecto cognitivo, afectivo, motor, también lo hace en el aspecto social. De igual forma, dicho autor indica que la música además de ser divertida, mejora el desarrollo cerebral y, aún más, mejora las habilidades en la lectura y las matemáticas. La educación musical como aporte esencial, en la formación integral del niño, contribuye en gran parte al desarrollo de habilidades y valores que afianzan su autonomía. Al plantearse las diferentes estrategias para guiar el proceso musical del estudiante, se ha

propuesto la articulación de las demás artes en este proceso como lo son danza, pintura, teatro Capacho & Dura, (2006) “con ellos el niño disfruta y activa sus emociones lo que permite que sea alegre, creativo y que a través de ello su aprendizaje sea significativo”.

Aprendizaje significativo en el preescolar

Que el material sea potencialmente significativo, esto implica que el material de aprendizaje pueda relacionarse de manera no arbitraria y sustancial (no al pie de la letra) con alguna estructura cognoscitiva específica del alumno, la misma que debe poseer "significado lógico" es decir, ser relacionable de forma intencional y sustancial con las ideas correspondientes y pertinentes que se hallan disponibles en la estructura cognitiva del alumno, este significado se refiere a las características inherentes del material que se va aprender y a su naturaleza.

Cuando el significado potencial se convierte en contenido cognoscitivo nuevo, diferenciado e idiosincrático dentro de un individuo en particular como resultado del aprendizaje significativo, se puede decir que ha adquirido un "significado psicológico" de esta forma el emerger del significado psicológico no solo depende de la representación que el alumno haga del material lógicamente significativo, " sino también que tal alumno posea realmente los antecedentes ideáticos necesarios" en su estructura cognitiva.

El que el significado psicológico sea individual no excluye la posibilidad de que existan significados que sean compartidos por diferentes individuos, estos significados de conceptos y proposiciones de diferentes individuos son lo suficientemente homogéneos como para posibilitar la comunicación y el entendimiento entre las personas.

Por ejemplo, la proposición: "en todos los casos en que un cuerpo sea acelerado, es necesario que actúe una fuerza externa sobre tal para producir la aceleración", tiene significado psicológico para los individuos que ya poseen algún grado de conocimientos acerca de los conceptos de aceleración, masa y fuerza.

Disposición para el aprendizaje significativo, es decir que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva. Así independientemente de cuanto significado potencial posea el material a ser aprendido, si la intención del alumno es memorizar arbitraria y literalmente, tanto el proceso de aprendizaje como sus resultados serán mecánicos; de manera inversa, sin importar lo significativo de la disposición del alumno, ni el proceso, ni el resultado serán significativos, si el material no es potencialmente significativo, y si no es relacionable con su estructura cognitiva. (Valencia, 2009, p. 6)

Tipos de aprendizaje significativo.

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje.

Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones conceptos y de proposiciones. (Valencia, 2009, p. 3)

Aprendizaje De Representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto ocurre cuando se igualan en significado símbolos arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan.

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra pasa a representar, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva. (Valencia, 2009, p. 7)

Aprendizaje de conceptos

Los conceptos se definen como "objetos, eventos, situaciones o propiedades de que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos, partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos. Formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve también como significante para el concepto

cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

Aprendizaje de posiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e idiosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición. (Valencia, 2009, p. 8)

Aprendizaje Subordinado

Este aprendizaje se presenta cuando la nueva información es vinculada con los conocimientos pertinentes de la estructura cognoscitiva previa del alumno, es decir cuando existe una relación de subordinación entre el nuevo material y la estructura cognitiva pre existente, es el típico proceso de subsunción.

El aprendizaje de conceptos y de proposiciones, hasta aquí descritos reflejan una relación de subordinación, pues involucran la subsunción de conceptos y proposiciones potencialmente significativos a las ideas más generales e inclusivas ya existentes en la estructura cognoscitiva. (Valencia, 2009, p. 10)

Marco institucional

El proyecto de investigación que lleva por título El Juego y Materiales Didácticos como Estrategia Pedagógica para el Aprendizaje Significativo en el Preescolar realizado por las estudiantes de VIII semestre de Lic. en Educación preescolar se encuentra adscrito a la Facultad de Educación de la Corporación Universitaria Adventista, ubicada en la carrera 84 N° 33AA-1 del barrio la Castellana.

Misión

La Corporación Universitaria Adventista – UNAC declara como su misión:
Propiciar y fomentar una relación transformadora con Dios en el educando por medio de la formación integral en las diferentes disciplinas del conocimiento, preparando profesionales competentes, éticamente responsables, con un espíritu de servicio altruista a Dios y a sus

semejantes, dentro del marco de la cosmovisión bíblico cristiana que sustenta la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

Visión

La Corporación Universitaria Adventista con la dirección de Dios, será una comunidad universitaria adventista con proyección internacional, reconocida por su alta calidad, su énfasis en la formación integral, la cultura investigativa y la excelencia en el servicio, que forma profesionales con valores cristianos, comprometidos como agentes de cambio con las necesidades de la sociedad y su preparación para la eternidad.

Marco Contextual

Institución Educativa Pioneros

La Institución Educativa se inició como escuela hace 70 años en una casa del Barrio la América, luego se trasladó al local que hoy ocupa la escuela Pedro de Castro y allí funcionó hasta 1956. En 1957 se trasladó al local que ocupa actualmente ofreciendo los servicios de preescolar y primaria. Luego por resolución N° 784 del 6 de diciembre de 1993 se convirtió en Concentración Educativa. A partir de 1994 empezó la básica secundaria (de sexto a noveno grado). En 1997 se inició el grado décimo y en 1998 el grado once, proclamando ese año la primera promoción de bachilleres. Contando con 2 dos jornadas, mañana y tarde, un total de 32 docentes, un promedio de 500 estudiantes, 30 grupos.

Misión

En una convivencia armónica, ofrecer a los estudiantes una formación humana e incluyente inspirada en “el humanismo, conocimiento y proyección”, desde los fundamentos de la pedagogía socio-crítica que favorezca el desarrollo de competencias personales, comunicativas, académicas y tecnológicas para desempeñarse exitosamente en la sociedad con alto compromiso en la transformación del entorno y el mejoramiento continuo.

Visión

La institución será reconocida en el 2016 por el alto desempeño académico y el uso óptimo de las tecnologías contempladas en su Proyecto Educativo, que propicien la formación de ciudadanos comprometidos con su entorno social, y competentes para desempeñarse exitosamente en el medio laboral y/o profesional.

Icolven

En 1936 se fundó en una casa del barrio Aranjuez de Medellín, por parte de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, un colegio de carácter privado que inició labores el 15 de febrero de 1937 bajo la dirección de George W. Chapman. Posteriormente se alquiló una finca ubicada a unos pocos kilómetros de Medellín, en la carretera que conducía desde la municipalidad de Bello, hacia otros lugares, conocida como La Mariela, donde continuó funcionando la naciente institución educativa, que tuvo su primera graduación en el año 1940.

En julio de 1941 la institución se trasladó a una propiedad adquirida en el sector del barrio Santa Teresita de La América, que llevaba el nombre de El Noral, con una extensión aproximada de 20 cuadras, lugar donde funciona en la actualidad.

Después de varios años de intensa lucha, y tras haber construido, adecuado y equipado diversas instalaciones como las de los dormitorios de señoritas y de varones, donde a su vez funcionaron inicialmente algunos salones de clases, el actual edificio administrativo central, el actual edificio de la tipografía, algunos espacios deportivos y recreativos, el auditorio, algunas casas para habitación de los docentes, y otros espacios necesarios para el adecuado funcionamiento inicial, se logró la Licencia de Funcionamiento, el 19 de diciembre de 1958, y según resolución 2852, se alcanzó el reconocimiento de los estudios de la Escuela Primaria. Unos años más tarde, por resolución 1178 del 25 de mayo de 1966, el Ministerio de Educación Nacional aprobó los estudios de bachillerato. La sección del Ciclo Profesional Normalista, que luego fuera la génesis de los actuales estudios universitarios, obtuvo su Licencia de Funcionamiento por resolución 247 del 15 de junio de 1969, y finalmente fue aprobada por resolución 6291 del 3 de noviembre de 1971.

Se trabaja por proyectos, como estrategia pedagógica, para integrar las diferentes dimensiones del niño y de la niña, como son las habilidades y destrezas, que ellos y ellas desarrollan durante el proceso. Se pretende que ellos conozcan su entorno, se ubiquen en él y contribuyan a su formación en la medida en que se relacionan con los demás y con su medio. De esta manera se proyectará la filosofía de nuestra institución, y el aprendizaje se obtendrá mediante el alcance de logros significativos y de los estándares planteados en las diferentes áreas del conocimiento.

Ofrecemos los grados de: Pre jardín: dirigido a educandos de 3 años de edad, jardín, dirigido a educandos de 4 años de edad; transición, dirigido a educandos de 5 años de edad. Contamos con docentes altamente calificadas, licenciadas en educación Preescolar, horario: 7:30 a.m. a 12:30 p.m.

Misión

El preescolar del Instituto Colombo Venezolano tiene como misión brindar a niños y niñas, entre los dos y cinco años, todos los procesos educativos necesarios para una adecuada formación integral, a través de diferentes actividades que los lleven al desarrollo de las dimensiones: afectiva, comunicativa, cognitiva, espiritual actitudinal, corporal, estética y ética valorativa. Enmarcada en los principios éticos, sociales y morales estipuladas en nuestro Proyecto Educativo Institucional (PEI).

Visión

Cada miembro de la comunidad educativa del Instituto Colombo Venezolano, preparado para el reino de Dios.

Colegio Latino

Somos un colegio que contribuye a la formación integral de nuestros niños, niñas, jóvenes y adultos, a través del desarrollo en competencias académicas, formativas, tecnológicas, de convivencia y en valores, considerando estos aspectos como los pilares para construir un proyecto de vida con sentido social que oriente su actuar en una sociedad

multicultural y un entorno globalizado y que aporte a la construcción de una sociedad justa, pluralista e incluyente.

Misión

Contribuir a la formación integral de nuestros niños, niñas y jóvenes y adultos, a través del desarrollo de competencias académicas, formativas y tecnológicas, de convivencia y en valores, considerando estos aspectos como los pilares para construir un proyecto de vida con sentido social multicultural y un entorno globalizado y que aporte la construcción de una sociedad justa, pluralista e incluyente.

Visión

Ser una institución que, a través de su propuesta pedagógica y un continuo mejoramiento, lidere procesos de formación integral, fortaleciendo competencias académicas, formativas, tecnológicas de competencia y en valores. Así, ser identificada en el contexto nacional como una institución comprometida con el mejoramiento permanente en la calidad de la educación y la formación integral de la población hacia quien se dirige la prestación de su servicio educativo.

Marco Legal

Como base para fortalecer el proyecto se apoya en los Artículo y Decretos de la Ley General de la Educación. Como también en los documentos de la Constitución Política Colombiana.

Decreto 2247 del 11 de septiembre de 1997: En cuanto a las orientaciones curriculares, este mismo decreto establece:

Artículo 11. Son principios de la educación preescolar:

Integralidad. Reconoce el trabajo pedagógico integral y considera al educando como ser único y social en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural.

Participación. Reconoce la organización y el trabajo de grupo como espacio propicio para la aceptación de sí mismo y del otro, en el intercambio de experiencias, aportes, conocimientos e ideales por parte de los educandos, de los docentes, de la familia y demás miembros de la comunidad a la que pertenece, y para la cohesión, el trabajo grupal, la construcción de valores y normas sociales, el sentido de pertenencia y el compromiso personal y grupal.

Lúdica. Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.

Artículo 12. El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos

establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y comunidad.

Artículo 13. Para la organización y desarrollo de sus actividades y de los proyectos lúdicos pedagógicos, las instituciones educativas deberán atender las siguientes directrices:

La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.

La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.

La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.

La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en

sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.

El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.

La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.

La creación de ambientes de comunicación que, favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.

La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.

La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.

La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y

calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

Artículo 14. La evaluación en el nivel preescolar es un proceso integral, sistemático, permanente, participativo y cualitativo que tiene, entre otros propósitos:

- ✓ Conocer el estado del desarrollo integral del educando y de sus avances.
- ✓ Estimular el afianzamiento de valores, actitudes, aptitudes y hábitos.
- ✓ Generar en el maestro, en los padres de familia y en el educando, espacios de reflexión que les permitan reorientar sus procesos pedagógicos y tomar las medidas necesarias para superar las circunstancias que interfieran en el aprendizaje.

Artículo 15. Los indicadores de logro que establezca el Ministerio de Educación Nacional para el conjunto de grados del nivel preescolar y los definidos en el proyecto educativo institucional, son una guía, para que el educador elabore sus propios indicadores, teniendo en cuenta el conocimiento de la realidad cultural, social y personal de los educandos. En ningún momento estos indicadores pueden convertirse en objetivos para el nivel o en modelos para la elaboración de informes de progreso del educando. Artículo 16. Los lineamientos generales de los procesos curriculares y los indicadores de logro, para los distintos grados del nivel de educación preescolar, serán los que señale el Ministerio de Educación Nacional, de conformidad con lo establecido en la Ley 115 de 1994.

Artículo 17. Los establecimientos educativos que ofrezcan el nivel de preescolar deberán establecer mecanismos que posibiliten la vinculación de la familia y la comunidad en las actividades cotidianas y su integración en el proceso educativo.

Constitución política de Colombia

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

En el artículo 52. Menciona el deporte y la recreación como una función en la formación integral de las personas, se reconoce como derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Ley General de Educación

Artículo 14: Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación formal los niveles de educación de pre-escolar, básica, y media cumplir con:

- ✓ El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política.
- ✓ El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo.

- ✓ La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política.
- ✓ La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos.
- ✓ La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

Artículo 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Artículo 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- ✓ El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía.
- ✓ El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.
- ✓ El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.
- ✓ La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.

- ✓ El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.
- ✓ La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.
- ✓ El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.
- ✓ El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.

Artículo 17. Grado obligatorio. El nivel de educación preescolar comprende, como mínimo, un (1) grado obligatorio en los establecimientos educativos estatales para niños menores de seis (6) años de edad. En los municipios donde la cobertura del nivel de educación preescolar no sea total, se generalizará el grado de preescolar en todas las instituciones educativas estatales que tengan primer grado de básica, en un plazo de cinco (5) años contados a partir de la vigencia de la presente Ley, sin perjuicio de los grados existentes en las instituciones educativas que ofrezcan más de un grado de preescolar.

Artículo 18: Ampliación de la atención. El nivel de educación preescolar de tres grados se generalizará en instituciones educativas del Estado o en las instituciones que establezcan programas para la prestación de este servicio, de acuerdo con la programación que determinen las entidades territoriales en sus respectivos planes de desarrollo. Para tal efecto se tendrá en cuenta que la ampliación de la educación preescolar debe ser gradual a partir del cubrimiento del ochenta por ciento (80%) del grado obligatorio de preescolar establecido por la Constitución y al menos del ochenta por ciento (80%) de la educación básica para la población entre seis (6) y quince (15) años.

Capítulo Tres – Marco Metodológico

En este capítulo tiene la intención evidenciar paso a paso el proceso investigativo que se va a llevar a cabo; mediante un enfoque y un tipo de investigación que se va a realizar con una población específica. Este marco determina la calidad de información que se obtenga.

Enfoque de la investigación

La investigación tiene un enfoque cualitativo en tanto que Blasco y Pérez (2007), señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su entorno y cómo sucede, interpretando lo que pasa en el contexto y las personas implicadas en el proceso, dando a conocer las necesidades o problemáticas en el aula en proceso enseñanza- aprendizaje.

Tipo de investigación

Para el desarrollo de este proyecto de investigación se toma el diseño Investigación– Exploratoria. Se utiliza cuando el planteamiento cuantitativo se dirige a explorar fenómenos, eventos, comunidades, hechos y conceptos o variables. (Hernández Fernández y Baptista, 2014, p. 42).

Población

La población con la que se trabajó fueron las maestras de preescolar del centro educativo los Pioneros, Colegio ICOLVEN y Colegio Latino.

Muestra

Al ser estudio cualitativo se selecciona una muestra para la recolección de datos, muy específicos; la sección de muestra estuvo orientada a las maestras de preescolar del centro educativo los Pioneros, Colegio ICOLVEN y Colegio Latino. Los grupos están divididos de la siguiente manera.

- Párvulos
- Pre-jardín
- Jardín
- Transición
- Preescolar

La sección de muestra tiene como característica la recolección de información para conocer cuáles son los juegos y materiales didácticos usados en el aula con el fin de enseñar.

Recolección de información

Para recoger la información necesaria para el desarrollo de este proyecto, se han elegido la encuesta en la que se describe la importancia y la implementación del juego y los materiales didácticos en el aula.

Encuesta

De acuerdo con García Ferrando (1993), una encuesta es una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de

interrogación, con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. (Chiner, 2011)

Prueba piloto

Se realizó una prueba piloto a dos maestras de la institución pioneros, lo cual dio las pautas para corregir la pregunta 8 ya que la pregunta era confusa; en relación con el resto de preguntas no se realizó ningún cambio.

Cronograma de actividades

Actividades	Meses (semanas)			
	julio	Agosto	Septiembre	Octubre
Realización de encuestas	X	X		
Recolección de datos		X	X	
Análisis e interpretación			X	X
Conclusiones			X	X

Figura 1. Cronograma de Actividades

Presupuesto*Tabla 1. Presupuesto*

Ítems	Costo
Guía	\$ 24.000
Fotocopias de encuestas	\$ 10.000
CDS	\$ 16.000
TOTAL	\$40.000

Capítulo Cuatro – Análisis y Resultados

En este capítulo se mostrará el análisis de la información que se recolectó a través de las encuestas y observación, las cuales identifican el juego y los materiales didácticos, como una estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el preescolar, desde el enfoque cualitativo. Además, se presenta la evaluación y ejecución del plan de acción para terminar con la presentación de la importancia del juego significativo y los materiales didácticos en el desarrollo del niño que incluye cambios físicos, sociales, intelectuales y emocionales, en la primera infancia.

Resultados de la entrevista

1. Para usted, ¿Qué significa el juego y los materiales didácticos?

La mayoría de los encuestados indicaron en resumen que el juego y los materiales didácticos son una herramienta o un método de enseñanza que el maestro puede utilizar en el aula de clase.

2. ¿A la hora de dar clases utiliza juegos y materiales didácticos?

El 61.1% de los encuestados respondió que no los utiliza y el otro 38,9 % respondió que sí.

3. ¿Considera usted que los alumnos aprenden mejor cuando se incluyen los juegos y materiales didácticos?

El 88,9% está totalmente de acuerdo de que los alumnos aprenden mejor cuando se hace uso del juego y los materiales didácticos y un 11,1% señala que está de acuerdo.

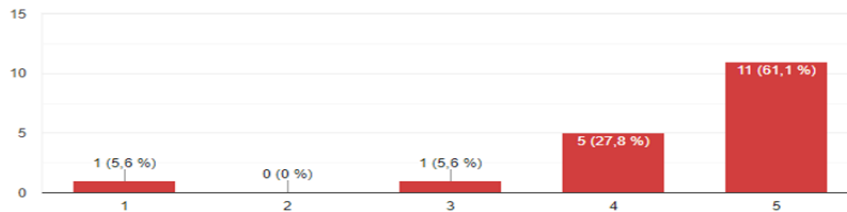


Figura 2. Respuesta pregunta3

***En caso de que no utilizará los materiales que explicará ¿por qué no los utilizaba?**

4. ¿El material didáctico y los juegos que usted prepara, están apegados al programa educativo de la institución?

Los resultados indican que el 61,1 % está totalmente de acuerdo que el programa educativo se prepara apegado al programa educativo de la institución donde laboran, mientras que el 27,8 % está de acuerdo y el otro 11,2% está en desacuerdo.

5. ¿Con que frecuencia hacen uso de los materiales didácticos y el juego para apoyar su labor como docente?

Se obtuvo que los docentes utilizan los materiales didácticos Siempre, con un 33,3% y una vez por semana con un 22,2% y con un 38,9 % lo utilizan rara vez o nunca.

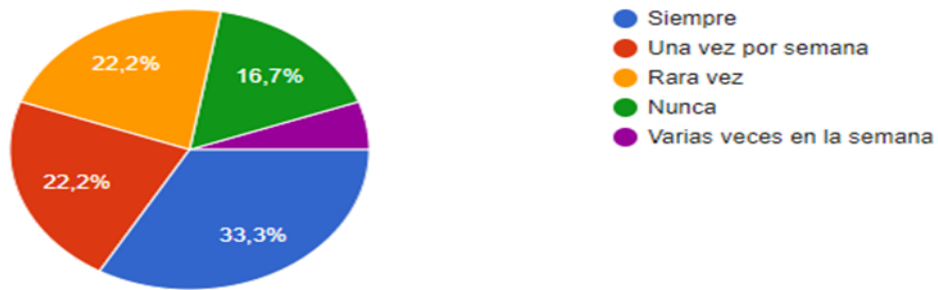


Figura 3. Respuesta Pregunta 5

6. ¿Cree usted que el uso adecuado de los materiales didácticos y el juego podrían reducir el índice de reprobación de los alumnos?

Un alto índice de docentes considera que los materiales didácticos reducen el índice de reprobación en los alumnos considerando que 77,8 % está totalmente de acuerdo y el otro 22,2% está de acuerdo.

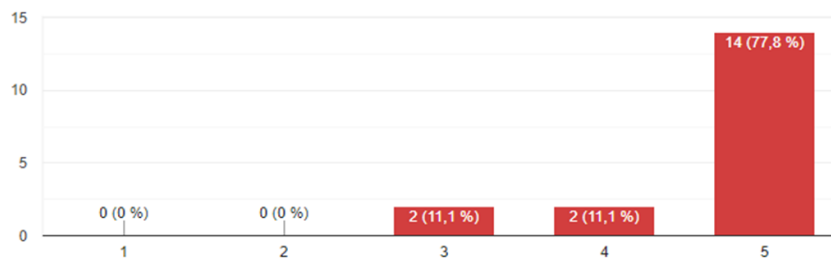


Figura 4. Respuesta pregunta 6

7. * Las veces que los ha utilizado* ¿Has notado resultados positivos con el uso de juegos y materiales didácticos?

En cuanto a esto el 66,7 % está de acuerdo y totalmente de acuerdo, mientras el otro 33,4 % está entre desacuerdo y totalmente en desacuerdo.

8. ¿Qué materiales didácticos implementa en el aula de clase?

Los materiales didácticos que implementan los maestros en el aula fueron la lotería,

jenga, legos, títeres, fichas e imágenes, materiales tradicionales.

9. ¿Qué juegos implementa en el aula de clase con el fin de enseñar?

La mayoría que implementan los juegos en el aula coincidieron en que utilizaban las rondas, otros que utilizaban los juegos de mesa, rompe cabezas y los juegos tradicionales, con el fin de enseñar.

Una vez aplicado los instrumentos de recolección de la información, se procedió a efectuar el tratamiento apropiado para el análisis de los mismos, por cuanto la información que va a proyectar es lo que indicará las conclusiones de esta investigación, por lo tanto mostrará la percepción que poseen los docentes en cuanto al juego y los materiales didácticos como estrategia pedagógica en el aula, la población fue de (20) docentes de nivel preescolar de los cuales solo respondieron un total de (16) equivalente al

Los docentes deben cambiar los paradigmas de la enseñanza vinculada a nuevas técnicas, herramientas y estrategias pedagógicas, materiales y el juego que permitan generar goce y disfrute, debido que en la actualidad se consideran al proceso enseñanza-aprendizaje fundamental para el proceso de maduración del niño y es por eso que el juego y los materiales didácticos son un medio y fin para el desarrollo significativo del niño.

Ejecución y evaluación del plan de acción

Tabla 2. Ejecución y Evaluación

Partes del problema	Acción	Observaciones/durante la aplicación	Evaluación/resultado de la acción sobre esa parte del problema
Indagar sobre la importancia de incluir el juego y los materiales	Encuesta a docentes de las instituciones Colombovenezolano 28 de septiembre Los Pioneros	Tanto Pioneros como el ICOLVEN, De acuerdo a las encuestas se determinó que la mayoría de los docentes	Recolectar la información necesaria, aplicación y resultado de la encuesta.

<p>didácticos como una estrategia para el aprendizaje en el preescolar.</p>	<p>29 de julio</p>	<p>están de acuerdo con la importancia del juego para el aprendizaje significativo del niño, en ocasiones el tiempo es limitante para la implementación de diferentes estrategias.</p>	
<p>Agrupar puntos de vista de diferentes teóricos que demuestren la importancia del juego y materiales didácticos para el aprendizaje significativo.</p>	<p>Investigación e indagación</p>	<p>Nos hablaron la mayoría de las docentes de María Montessori, Vigostky, Piaget, Emilia Ferreiro, Teberosky, Tolchisky. sobre la teoría del juego, como un eje central, con el objetivo de dar a conocer su aporte e importancia como generador de aprendizaje; el juego como lengua oral escrita, forma parte de la inteligencia del niño</p>	<p>Por medio de una encuesta se dio a conocer sobre dicha investigación.</p>

		representa una asimilación funcional.	
Identificar el conocimiento de los maestros en cuanto la importancia del juego en el aprendizaje del niño.	Entrevista a profesores de las instituciones. 06 y 07 agosto	Se les pide a los directivos que nos permitan el tiempo necesario para la realización de la entrevista para la recolección de información.	Realización de preguntas para dar respuesta a inquietud o dudas.
Dar el uso adecuado a los materiales didácticos y al juego.	Realización de una guía que sea útil para el proceso de enseñanza.	Aprender a dar la utilidad necesaria de los materiales didácticos y al juego.	Las muestras de la guía.

Análisis del problema

De acuerdo con esta investigación se pudo reafirmar que el proyecto es posible y por tal razón se llevó a cabo, debido a los estudios realizados, se notó que los estudiantes se ven más motivados a aprender cuando se utilizan los materiales didácticos y el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

El hecho de implementar el juego y los materiales didácticos es de suma importancia dentro del proceso de enseñanza, como una forma de generar mejores resultados en el desarrollo del niño en todos sus ámbitos. Principalmente porque dichas actividades proveen diversión y disfrute, pero también es una herramienta educativa. Tenemos la certeza que será de gran ayuda para los docentes ver el cambio que surge en los niños al implementar el juego para un mejor aprendizaje en el educando, demostrando que jugando también se puede aprender y se pueden afianzar los conocimientos.

Es por ello que, durante el desarrollo de este estudio, desde la perspectiva del preescolar, se busca enfatizar la importancia de los materiales didácticos y el juego dentro del contexto educativo, ya que con el juego se desarrolla la imaginación y la capacidad creativa. El juego desempeña un papel muy importante en el núcleo esencial del desarrollo, ya que, sin experimentación, manipulación, el niño no conquistaría nuevos espacios y no descubriría nuevos caminos.

...el aprendizaje es reforzado internamente a través de la repetición de una actividad e internamente el niño recibe el sentimiento de éxito. Los materiales son multisensoriales para la exploración física. El niño puede trabajar donde se sienta confortable, donde se mueva libremente y hable en secreto sin molestar a los compañeros. El trabajo en grupo es voluntario. Se promueve que los padres entiendan la filosofía y sean partícipes del proceso de aprendizaje del niño.

(Montessori, 2016)

El juego debe ser valorado como algo esencial en el proceso de enseñanza, por ello debe ser considerado pedagógicamente como el medio del desarrollo del niño. Si los niños

juegan en el colegio, imitan, cantan; se logrará obtener un aprendizaje duradero, con el cual el niño exprese libremente y de una manera más fácil los aprendizajes, ya que estos están relacionados a algo que les gusta, algo que sale de ellos de una manera más espontanea.

Capítulo Cinco - Conclusiones y Recomendaciones

En este capítulo se presentan las conclusiones de acuerdo con el proceso investigativo realizado, considerando: el objetivo general, los objetivos específicos, la metodología y los resultados. La importancia del juego y el material didáctico radica en la mejora del aprendizaje en los alumnos (El 100% de los docentes manifiestan que los alumnos aprenden mejor cuando se hace uso del juego y los materiales didácticos). La importancia del juegos y material didáctico trasciende hasta el índice de aprobación de los alumnos; en tanto que aporta al aumento de tal índice.

La guía didáctica desarrollada, cuenta con actividades basadas en el juego e incorpora materiales didácticos, Desde las temáticas: las vocales, colores y los números.

Referencias

- Alexandra Cortés, G. G. (2017). Estrategias pedagógicas que favorecen el aprendizaje de niñas y niños . *REVISTA INTERAMERICANA DE INVESTIGACIÓN, EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA*, 129-138.
- Chiner, P. E. (9 de febrero de 2011). *Investigación descriptiva mediante encuestas*. Obtenido de <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/34/Tema%208-Encuestas.pdf>
- Fajardo, Z. I. (26 de Junio de 2018). *La importancia del uso del material didáctico para la construcción de*. Obtenido de <file:///D:/DATOS%20DE%20USUARIO/Pictures/preescolar/Dialnet-LaImportanciaDelUsoDelMaterialDidacticoParaLaConst-6777534.pdf>
- Ferrer, T. (30 de octubre de 2015). *Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia*. Obtenido de <file:///D:/DATOS%20DE%20USUARIO/Pictures/preescolar/7102-37486-1-PB.pdf>
- Gutiérrez, M. R. (3 de julio de 2017). *El juego*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- Gutiérrez, M. R. (03 de julio de 2017). *Repositorio Unican*. Obtenido de <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=>
- Guzman, V. J. (Enero de 2009). *Universidad Pedagogica Nacional*. Obtenido de <http://200.23.113.51/pdf/25953.pdf>

Herrera, B. M. (1 de abril de 2017). *Aplicación de juegos didacticos como metodologia de enseñanza*. Obtenido de

file:///D:/DATOS%20DE%20USUARIO/Videos/CyberLink%20Cloud/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf

Montessori, M. (10 de junio de 2016). *inicial blgs*. Obtenido de

<http://somosdeinicial.blogspot.com/2016/06/el-juego-segun-montessori.html>

Ramírez, M. R. (30 de 01 de 2017). *El juego como estrategia lúdica de aprendizaje*.

Obtenido de <https://www.magisterio.com.co>:

<https://www.magisterio.com.co/articulo/el-juego-como-estrategia-ludica-de-aprendizaje>

Valencia, M. A. (2009). *Aprendizaje Significativo*. UAMI (Universidad Autonoma Metropolitana).

Anexos

Anexo A. Encuesta

Encuesta del uso del juego y los materiales didácticos En el aula.

1. Para usted, ¿Qué significa el juego y los materiales didácticos?

2. ¿A la hora de dar clases utiliza juegos y materiales didácticos?

- Si
- No (SI SU RESPUESTA ES NO, CONTESTE LA SIGUIENTE PREGUNTA)
- A veces

¿Cuál es la razón por la que no utiliza el juego y los materiales didácticos en clase?

3. ¿Considera usted que los alumnos aprenden mejor cuando se incluyen los juegos y materiales didácticos?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

4. ¿El material didáctico y los juegos que prepara están apegados al programa educativo de la institución?

- Totalmente de acuerdo
- De acuerdo
- En desacuerdo
- Totalmente en desacuerdo

5. ¿Con que frecuencia hacen uso de los materiales didácticos y el juego para apoyar su labor como docente?
- Siempre
 - una vez por semana
 - rara vez
 - nunca
6. ¿Cree usted que el uso adecuado de los materiales didáctico y el juego podrían reducir el índice de reprobación de los alumnos?
- Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
7. ¿Ha notado resultados positivos con el uso de juegos y materiales didácticos?
- Totalmente de acuerdo
 - De acuerdo
 - En desacuerdo
 - Totalmente en desacuerdo
8. ¿Qué materiales didácticos y juegos implementa en el aula de clase?

Anexo B Formato de consentimiento informado

Consentimiento Informado para proyecto de investigación denominado “el juego y Materiales

Didácticos como Estrategias Pedagógicas para el Aprendizaje Significativo en el Preescolar”

Dirigido a: Los Docentes del Centro Educativo Los Pioneros.

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en esta investigación con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

La presente investigación es conducida por **YESSICA PAOLA PAREDES ARENAS Y ESTEFANY ROJAS FLOREZ**, de la Corporación Universitaria Adventista. La meta de este estudio es; identificar las herramientas metodológicas que aplican los docentes, incentivando a que usen el juego como estrategia pedagógica fundamental en la primera infancia e indagar acerca de la importancia del juego simbólico y el material didáctico en el desarrollo del niño en la primera infancia.

Si usted accede a participar en este estudio, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso). Esto tomará aproximadamente 10 minutos de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se grabará, de modo que el investigador pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado.

La participación en este estudio es estrictamente voluntaria; y no tiene ningún tipo de remuneración. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de esta investigación. Sus respuestas al cuestionario serán codificadas usando un número de identificación y, por lo tanto, serán anónimas.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la encuesta le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por **Yessica Paola Paredes Arenas y Estefany Rojas Flórez**. He sido informado (a) de que la meta de este estudio es identificar las herramientas metodológicas que aplican los docentes, incentivando a que usen el juego como estrategia pedagógica fundamental en la primera infancia e indagar acerca de la importancia del juego simbólico y el material didáctico en el desarrollo del niño en la primera infancia.

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios, lo cual tomará aproximadamente 10 minutos.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de esta investigación es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a **Castelia Merchán** al teléfono **3108794015**.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a las estudiantes a cargo de dicha investigación:

Yessica Paredes: 3125009143

Estefany Rojas: 3178472487

Nombre del Participante

Firma del Participante

Fecha