

Fortalecimiento del Proceso Enseñanza - Aprendizaje a Través del Juego Simbólico en los Niños y Niñas del Grado Transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia

Katia Del Carmen Jiménez Ortega

Asesoras

Doreidys Escorcía Mejía

María Alejandra Silvera

Universidad Nacional Abierta y a Distancia – UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Agradecimiento

Agradezco primeramente a Dios por permitirme alcanzar esta meta.

A mi familia por apoyarme y estar a mi lado en cada uno de los momentos en los cuales los
necesite.

A la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia por permitirme
desarrollar mi proceso de prácticas pedagógicas y poder desarrollar este proyecto.

A las tutoras que me apoyaron en mi proceso de formación y asesorías del proyecto.

Ficha RAE

RAE	
Título	Fortalecimiento del Proceso Enseñanza - Aprendizaje a Través del Juego Simbólico en los Niños y Niñas del Grado Transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia.
Modalidad de Trabajo de grado	Proyecto de investigación ____ Proyecto aplicado <u>X</u> Monografía ____
Línea de investigación	Infancias, educación y diversidad
Núcleo Problemático	¿Como fortalecer del proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia?
Autores	Katia Del Carmen Jiménez Ortega
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	Julio 2023
Palabras claves	Aprendizaje, Educación Infantil, Enseñanza, Juego, Motivación.
Descripción.	El proyecto de investigación titulado “Fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia”, parte de la observación realizada, donde se encontró que la docente aplica un modelo tradicional, lo cual conlleva a los estudiantes

	<p>a que se muestren desmotivados para realizar las actividades. De acuerdo, a esta necesidad se diseña esta propuesta en la cual se utiliza el enfoque pedagógico de investigación cualitativo con un diseño pedagógico que está sustentado en la investigación acción participativa.</p> <p>La intervención pedagógica se sustenta en el juego, teniendo en cuenta que el juego en el preescolar cumple un papel fundamental, pues de esta forma los niños y niñas se motivan a aprender más, exploran, desarrollan su imaginación y creatividad, de acuerdo, a esto se diseñan e implementan experiencias de aprendizaje donde los estudiantes participan activamente, motivados logrando alcanzar los objetivos propuestos y adquirir muchos aprendizajes.</p>
Contenidos	<p>RAE (Resumen analítico del escrito)</p> <p>Índice General</p> <p>Introducción</p> <p>Justificación</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>Objetivos</p> <p>Marco Teórico</p> <p>Diseño Metodológico</p> <p>Resultados</p> <p>Conclusión</p> <p>Recomendaciones</p> <p>Referencias</p>

	Apéndices
Metodología	<p>En el presente proyecto de investigación se destaca la importancia del enfoque pedagógico de investigación cualitativo, que proporciona una comprensión enriquecedora y precisa de los intereses y necesidades de los estudiantes. Se utilizan técnicas como la observación, la entrevista y el análisis de documentos para obtener conocimientos profundos sobre el proceso de enseñanza aprendizaje y diseñar experiencias pedagógicas acordes a las necesidades identificadas.</p> <p>El diseño pedagógico del proyecto se basa en la investigación acción participativa, que busca la participación activa y la colaboración de estudiantes, docentes y padres de familia. Se realiza en una institución educativa con un grupo de estudiantes en grado transición, provenientes de familias vulnerables. Se utiliza la observación participativa y directa, a través de entrevistas y encuestas para recopilar información sobre las experiencias de aprendizaje y las opiniones de los participantes.</p> <p>Durante la implementación del proyecto, se busca fomentar la participación activa de los estudiantes, siguiendo pautas establecidas en juegos y actividades planificadas. Reconociendo el papel fundamental del juego en el desarrollo integral de los niños, ya que les motiva a aprender, explorar, desarrollar su imaginación y creatividad y a interactuar de manera positiva con los demás.</p> <p>Se destaca la satisfacción de docentes, padres de familia y estudiantes con el proceso, observando cómo los estudiantes se motivan cada día más, exploran</p>

	<p>y desarrollan su creatividad. Se utiliza la entrevista y la encuesta como instrumentos de evaluación para recoger retroalimentación sobre el proceso y los resultados obtenidos.</p> <p>Se utilizan estrategias basadas en el juego como herramienta fundamental para promover la participación y el aprendizaje efectivo. Los resultados obtenidos reflejan la satisfacción y el aprendizaje significativo de los participantes.</p>
Conclusiones	<p>Se puede concluir que el juego ha demostrado ser un enfoque pedagógico innovador y significativo. A través de la implementación de experiencias de aprendizaje lúdicas, se ha logrado una mayor participación de los estudiantes, quienes han desarrollado su imaginación, creatividad y adquirido nuevos conocimientos.</p> <p>Se destaca la importancia del vínculo entre docentes, padres de familia y estudiantes para un proceso de enseñanza aprendizaje exitoso. Además, se resalta la responsabilidad del docente en buscar nuevas estrategias y fomentar la participación y motivación de los estudiantes. Este proyecto ha reafirmado la importancia de mejorar constantemente la experiencia educativa para preparar a los estudiantes de manera efectiva y brindarles una base sólida para su desarrollo académico y personal.</p>
Referencias	<p>Campaña Preciado, S. (2018). <i>El juego simbólico en educación inicial</i>. Universidad Nacional de Tumbes. http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/4</p>

[71/CAMPA%C3%91A%20PRECIADO%2c%20SARELA...pdf?sequence=1&isAllowed=y](#)

Castillo, M. (2004) *Guía Para La Formulación De Proyectos De Investigación*. Cooperativa Editorial Magisterio. (pp. 33-43; 53-59;65-79)

http://bibliotecadigital.magisterio.co.bibliotecavirtual.unad.edu.co/book-viewer/guia_III_0.pdf/10557/239/1

MEN. (2014). *El juego en la educación inicial en Documento No 22: Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. El juego en la educación inicial.*

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_archivo_pdf_doc_22.pdf

Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf

Sampieri, D. R. (2014). *Metodología de la investigación, 6a edición*.,

México D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

	<p>https://drive.google.com/file/d/1Fjufmi0oGY4Zs8EajFiAJYNT2qoe_cH4k/view?pli=1</p> <p>Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). <i>El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural</i>. Revista Educación.</p> <p>https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567</p>
Apéndices	Consentimientos informados, Diario de campo, Evidencias implementación experiencias pedagógicas, Entrevista Docente, Encuesta padre de familia y Grupo focal

Resumen

El proyecto de investigación titulado "Fortalecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje a través del juego simbólico en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia" surge a raíz de la observación realizada, la cual reveló que la institución sigue un enfoque educativo tradicional, lo cual resulta en una falta de motivación y apatía por parte de los estudiantes para participar en las actividades escolares. Para abordar esta problemática, se diseñó una propuesta basada en un enfoque pedagógico de investigación cualitativa, respaldado por un diseño pedagógico fundamentado en la investigación-acción participativa. La intervención pedagógica se centra en el juego simbólico, reconociendo su importancia en el desarrollo integral de los niños y niñas en la etapa preescolar. A través del juego, los estudiantes se motivan a explorar, desarrollar su imaginación y creatividad. Se han diseñado e implementado experiencias de aprendizaje en las cuales los estudiantes participan activamente y se muestran motivados, lo que les permite alcanzar los objetivos propuestos y adquirir aprendizajes significativos. Esta propuesta busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un ambiente dinámico y participativo que estimule el desarrollo integral de los niños y niñas en su proceso educativo.

Palabras clave: Juego, motivación, enseñanza, aprendizaje, educación infantil.

Abstract

From the observation made, the research project entitled "Strengthening the teaching-learning process through symbolic play in boys and girls of the transition grade of the Concordia Departmental Basic and Secondary Educational Institution" arises, which revealed that the institution continues a traditional educational approach, resulting in a lack of motivation and apathy on the part of students to participate in school activities. To address this problem, a proposal was designed based on a pedagogical approach of qualitative research, supported by a pedagogical design based on participatory action research. The pedagogical intervention focuses on symbolic play, recognizing its importance in the comprehensive development of boys and girls in the preschool stage. Through play, students are motivated to explore, develop their imagination and creativity. Learning experiences have been designed and implemented in which students actively participate and are motivated, allowing them to achieve the proposed objectives and acquire significant learning. This proposal seeks to transform the teaching-learning process, promoting a dynamic and participatory environment that stimulates the comprehensive development of boys and girls in their educational process.

Keywords: Play, motivation, teaching, learning, early childhood education.

Tabla de contenido

Introducción	13
Justificación.....	15
Planteamiento del problema.....	17
Objetivos	19
Objetivo General.....	19
Objetivos Específicos	19
Marco Teórico	20
El juego en Educación infantil.....	20
El juego en preescolar.....	20
El juego como actividad rectora – MEN.....	21
Tipos de juego	22
Juego simbólico	23
Como influye el juego simbólico en los procesos de enseñanza – aprendizaje.....	24
El juego simbólico como estrategia pedagógica.....	25
Diseño Metodológico	27
Resultados	30
Conclusión.....	33
Recomendaciones	35

Referencias.....36

Apendice39

Introducción

El presente proyecto se lleva a cabo a partir de la observación realizada a la clase de la docente de transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia, la cual me permitió reconocer las diversas problemáticas educativas e identificar diferentes factores que incidían en la calidad y resultado de la educación que allí se brinda, encontrando que la docente aplica un modelo tradicional, lo cual conlleva a los estudiantes a que se muestren desmotivados para realizar las actividades, porque están limitados solo a recibir la información y memorizarla, el proceso de aprendizaje de los niños y niñas va quedando en una rutina en la que falta brindar una enseñanza activa y participativa adecuada a las necesidades que ellos presentan.

Teniendo en cuenta esta problemática, se diseña esta propuesta como una forma de acompañar a las niñas y a los niños, para ayudarlos a enriquecer sus conocimientos, brindar seguridad, protección, para mediar en las interacciones y apoyar a aquellos que demandan mayor atención por tanto, se pretende diseñar experiencias y ambientes que promuevan el juego, teniendo en cuenta que es una de las actividades rectoras de la infancia, la cual sustenta la acción pedagógica en educación inicial y potencia el desarrollo integral de las niñas y los niños.

El juego es determinado como una actividad voluntaria, espontánea y recreativa que se realiza con el propósito de divertirse, explorar, aprender y desarrollar habilidades. A través del juego, se crea un ambiente de imaginación, interacción y entretenimiento, donde los participantes siguen reglas establecidas o crean sus propias reglas.

El juego se considera una manera de comprender el mundo y formar parte de la cultura, ya que los introduce a la vida social en la que están inmersos, el juego les brinda a los niños y

niñas la oportunidad de expresarse, de descubrir su identidad única, de experimentar y explorar sus habilidades y limitaciones.

Se trabaja desde la perspectiva del juego simbólico, el cual es una actividad en la que los niños utilizan su imaginación para representar roles, situaciones y escenarios ficticios. A través de este tipo de juego, los niños crean y manipulan símbolos, como objetos, gestos o palabras, para representar algo diferente a su forma original. El juego simbólico fomenta la creatividad, la expresión, el desarrollo del lenguaje, la comprensión de roles sociales y el desarrollo de habilidades cognitivas y emocionales. Además, les permite a los niños y niñas explorar diferentes perspectivas, experimentar situaciones de la vida real y desarrollar habilidades sociales al interactuar con otros en el juego imaginativo.

Justificación

La propuesta pedagógica diseñada lleva como nombre Fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia, su propósito principal es captar el interés y la atención de los niños y niñas, ya que he identificado diversos factores que afectan la calidad y los resultados de la educación brindada en esta institución.

En esta investigación, he observado que el enfoque pedagógico utilizado por la docente es principalmente tradicional, lo que ha llevado a que los estudiantes muestren desmotivación al enfrentar las actividades educativas. Este enfoque se limita a transmitir información y promover la memorización, generando una rutina en el proceso de aprendizaje que no fomenta una educación activa y participativa.

Por tanto, este proyecto tiene como objetivo fundamental cambiar este panorama y establecer un proceso de enseñanza – aprendizaje que logre motivar a los niños y niñas, facilitando la realización de las actividades y mejorando significativamente su desempeño académico. Para alcanzar esta meta, he diseñado e implementado experiencias de aprendizaje en las que el juego simbólico se convierte en una herramienta fundamental para el desarrollo de cada una de ellas.

Al integrar el juego simbólico en las actividades pedagógicas, se busca que los estudiantes puedan aprender de manera lúdica y creativa, permitiéndoles expresar sus ideas y emociones a través del juego. Con esto, espero estimular su curiosidad, promover su participación activa en el proceso educativo y facilitar la comprensión de conceptos complejos de manera más accesible y significativa.

Confiada en que esta propuesta pedagógica innovadora y centrada en el juego simbólico brindará un enfoque educativo más enriquecedor y completo, beneficiando el desarrollo integral de los niños y niñas en el grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia. Además, espero que estos cambios se traduzcan en resultados académicos más positivos y un ambiente escolar más motivador y participativo para todos los involucrados.

Planteamiento del Problema

La Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia ofrece a la comunidad el grado transición, donde reciben los niños a partir de los 5 años de edad, brinda a la comunidad formación con una alta calidad humana, con valores tales como el Amor, el Respeto, la Solidaridad, la Tolerancia, la Responsabilidad y el Compromiso consigo mismo, con la familia y con las personas que tiene a su alrededor, educarlos con principios y normas que regulen cada uno de los procesos desarrollados al interior de ella conscientes de la necesidad de apoyar la búsqueda de la excelencia en todos los niveles.

En la observación realizada a la práctica educativa que la docente lleva con los niños y niñas del grado transición, permitió reconocer las diversas problemáticas educativas e identificar diferentes factores que inciden en la calidad y resultado de la educación que allí se brinda.

De acuerdo al PEI la institución aplica el modelo pedagógico constructivista – social, sin embargo la docente aplica un modelo tradicional, por lo tanto, las actividades que entregan para desarrollar son mecanizadas, llevando a los estudiantes a que se muestren desmotivados al realizar la actividad porque están limitados solo a recibir la información y memorizarla, el proceso de aprendizaje de los niños y niñas va quedando en una rutina en la que falta brindar una enseñanza activa y participativa adecuada a las necesidades que ellos presentan.

La observación es una forma de acompañar a las niñas y a los niños, para ayudarlos a enriquecer sus conocimientos, para brindar seguridad y protección, para mediar en las interacciones y apoyar a aquellos que demandan mayor atención por tanto se pretende diseñar experiencias y ambientes que provoquen el juego, teniendo en cuenta que es una de las actividades rectoras de la infancia, la cual sustenta la acción pedagógica en educación inicial y potencia el desarrollo integral de las niñas y los niños, teniendo siempre presente que dentro de

la familia se realizan acciones en grupos mediante la adhesión de su tradición lúdica, representada en juegos, juguetes y rondas.

Así que hablar de juego es fomentar la autonomía y la curiosidad infantil en donde la niña y el niño encuentren su lugar, de manera que también puedan ser protagonistas y dejar su huella en el ambiente que ha sido diseñado, es importante destacar que la presencia del adulto es fundamental para el juego, ya que brinda la seguridad que la niña y el niño necesitan para entrar en ese mundo imprevisto y lleno de desafíos.

El juego simbólico es considerado como el más tradicional y característico en educación inicial, ya que los niños y niñas representan personajes, objetos y situaciones reales o imaginarios, como si estuvieran pasando realmente utilizando su imaginación y creatividad, lo cual conlleva a que obtengan grandes beneficios los cuales permiten evolucionar en su desarrollo en los diversos contextos. También es un instrumento fundamental de aprendizaje para llevarlo a cabo en las instituciones educativas, teniendo en cuenta que es una estrategia que se puede utilizar de acuerdo a las necesidades de los estudiantes, puesto que cuando ellos juegan interactúan entre ellos y crean liderazgo para realizar sus actividades.

De acuerdo a esta problemática se plantea el siguiente cuestionamiento:

¿Como fortalecer del proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer los procesos de enseñanza – aprendizaje a través del juego simbólico en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia.

Objetivos Específicos

Identificar como se dan los procesos de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia.

Diseñar estrategias pedagógicas a través del juego simbólico que permitan fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa departamental de Concordia.

Aplicar los juegos simbólicos como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa departamental de Concordia.

Marco Teórico

El juego en Educación Infantil

El juego en la educación infantil es una herramienta fundamental para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños, se basa en la libertad de expresión, la imaginación y la creatividad. A través del juego, los niños exploran, experimentan, aprenden de forma activa y placentera. Se les brinda la oportunidad de desarrollar habilidades cognitivas, emocionales, sociales y motoras, mientras se divierten y se relacionan con otros. Los niños pueden utilizar su cuerpo, objetos y escenarios ficticios para representar roles, resolver problemas y construir conocimiento, además, el juego promueve la autonomía, la toma de decisiones, el trabajo en equipo y el respeto mutuo, es una forma divertida y efectiva de aprender, crecer y desarrollarse en un entorno estimulante y enriquecedor.

Bonifaz et al. (2019) describen el concepto de juego, en edades tempranas, como sinónimo de diversión, en el que se desarrollan otras características como la creatividad, mediante el juego libre, que posteriormente el niño va adquiriendo su desarrollo y normas.

El Juego en Preescolar

Para Vigotsky (2010); López y Delgado (2013) en la edad preescolar la actividad rectora es el juego y por ende este se convierte en un medio esencial a través del cual los infantes pueden poner en marcha diversos signos, posibilitando con ello el desarrollo progresivo de su pensamiento.

El juego en el nivel preescolar, destinado a niños de 5 a 6 años, desempeña un papel fundamental en su desarrollo y aprendizaje. A esta edad, los niños están llenos de energía y curiosidad, en donde el juego les brinda una oportunidad invaluable para explorar el mundo que les rodea de manera divertida y significativa. A través del juego, los niños desarrollan habilidades

cognitivas, motoras, emocionales y sociales, al tiempo que ejercitan su imaginación y creatividad.

El juego en preescolar fomenta el desarrollo del lenguaje y la comunicación, ya que los niños interactúan con sus compañeros y utilizan el lenguaje para expresarse y resolver problemas. También les permite aprender habilidades sociales, como compartir, tomar turnos y trabajar en equipo. Proporciona un ambiente estimulante y divertido donde los niños pueden desarrollar su creatividad, habilidades sociales y cognitivas, sentando las bases para un aprendizaje exitoso en el futuro. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula (Iturbe, 2015).

El Juego Como Actividad Rectora – MEN

Las actividades rectoras de la primera infancia, posibilitan interacciones recíprocas entre las niñas, los niños, los adultos y los entornos. (Bases Curriculares para la Educación Inicial y Preescolar, 2017, p. 38).

La definición y desarrollo de las actividades rectoras como referentes técnicos para la educación inicial fueron pasos importantes para otorgarle identidad a la primera infancia, ya que a partir de ellas se comprenden cuáles son las formas de relacionarse con los niños y las niñas, de proponerles experiencias, de hacerles preguntas y sobre todo de escucharlos, observarlos y dejarlos hacer y ser. (n0, p. 39).

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN) el juego como actividad rectora en el ámbito educativo, es una perspectiva que promueve el aprendizaje integral de los niños a través de experiencias lúdicas y significativas. Conlleva a que los docentes planifiquen y diseñen

ambientes de aprendizaje que fomenten el juego y que sean adecuados a las características y necesidades de cada niño, buscando crear espacios donde los niños puedan interactuar, cooperar, expresarse libremente, desarrollar su creatividad, potenciar su desarrollo integral, su autonomía y su disfrute en el proceso de aprendizaje.

El juego como actividad rectora en la educación reconoce la importancia de la participación activa de los docentes, quienes guían y acompañan el juego, estimulando el aprendizaje y brindando oportunidades de reflexión y ampliación de conocimientos.

Tipos de Juego

Existen diferentes tipos de juego que han sido identificados por diversos autores, estos tipos de juego ofrecen una clasificación útil para comprender las diferentes formas en que los niños participan en actividades lúdicas. El autor y pedagogo Jean Piaget describió los principales tipos de juego: juego funcional o de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción

Juego funcional o de ejercicios: característico del estadio sensoriomotor, abarca desde el nacimiento hasta los 2 años, los niños muestran características específicas en su juego, se enfocan en la exploración y manipulación de objetos y materiales sin un propósito específico más allá del placer sensorial. En este período el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensoriomotoras que “pierden” su finalidad y se reiteran por el solo placer que proporcionan al niño (Delval y Kohen, 2010).

Juego simbólico: propio del estadio preoperacional, predomina entre las edades de los 2 y los 6 años, se caracteriza por la representación de roles y situaciones imaginarias. Los niños utilizan símbolos y hacen uso de su imaginación para crear escenarios ficticios y actuar diferentes roles. Deja de ser predominante hacia los 7 años, cuando es sustituido

por los juegos de reglas, aunque el declive es paulatino, ya que se puede observar aún un juego intenso dependiendo de los niños o de los contextos que lo favorezcan (Abad y Ruiz de Velasco, 2011).

Juegos de reglas: específico del estadio de las operaciones concretas, entre los 6 y 12 años de edad, se refiere a los juegos que siguen reglas establecidas y que implican competencia y cooperación entre los participantes.

Juegos de construcción: Estos juegos son actividades lúdicas que involucran la creación y construcción de objetos, estructuras y formas utilizando diferentes tipos de piezas o elementos. Estos juegos estimulan la creatividad, la imaginación y el desarrollo de habilidades cognitivas y motoras en los niños.

Juego Simbólico

El juego simbólico como propuesta en el proyecto de investigación el cual es el más tradicional y característico en educación inicial, teniendo en cuenta que es una forma de juego en la que los niños representan roles y situaciones imaginarias. Vidal (2014) menciona que es la clase de juego “donde los objetos que utilizamos tienen un significado añadido, donde de algún modo se transforman para simbolizar otros objetos que no están ahí”. En este tipo de juego, los niños utilizan objetos, escenarios y personajes ficticios para crear historias y actuar diferentes roles. A través del juego simbólico, los niños desarrollan su imaginación, creatividad y habilidades sociales. Les permite explorar y comprender el mundo que les rodea, experimentar con diferentes roles y situaciones, y expresar sus emociones y pensamientos de manera segura. Camacho y Suca (2020), afirma que “los niños saben, imitan y asimilan el mundo exterior” (p.14).

Pinedo (2017) define a este tipo de juego como “la capacidad de simbolizar, es decir, crear situaciones mentales y combinar hechos reales con hechos cognitivos”. Durante el juego simbólico, los niños pueden representar roles de adultos, como ser un médico, un maestro o un chef, o también pueden interpretar roles de personajes fantásticos, como un superhéroe o una princesa. Utilizan objetos cotidianos o juguetes para representar diferentes elementos en su juego, asignándoles significados simbólicos.

Chicaiza (2017), menciona que el juego simbólico se basa en el que los objetos habituales dejan de tener usos cotidianos para pasar a ser coches, caballos, motos y entre otros, donde los objetos se transforman para simbolizar otros que no están presentes y las situaciones que crean los niños, donde dejan de ser reales para convertirse en imaginarias.

El juego simbólico fomenta el desarrollo cognitivo, ya que los niños tienen que planificar y organizar la narrativa de su juego. También fortalece las habilidades lingüísticas, teniendo en cuenta que los niños utilizan el lenguaje para comunicarse y representar sus roles.

Como Influye el Juego Simbólico en los Procesos de Enseñanza – Aprendizaje

El juego simbólico desempeña un papel fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje de los niños, a través de él, los niños pueden experimentar y aprender de manera lúdica, creativa e imaginativa. El juego simbólico estimula la imaginación y la creatividad de los niños, lo que les permite representar situaciones y escenarios ficticios. Al hacerlo, utilizan habilidades cognitivas como la planificación, la resolución de problemas y la toma de decisiones, lo que favorece su desarrollo cognitivo. Silva (2017) explica que el juego reduce la ansiedad, tensión, estrés, provocando un estado de alerta ideal para el aprendizaje.

El juego simbólico fomenta la expresión verbal y la comunicación entre los niños. Mientras interpretan roles y participan en diálogos ficticios, practican habilidades lingüísticas, como el vocabulario, la gramática y la expresión oral. También aprenden a escuchar y a responder a los demás, fortaleciendo su capacidad de comunicación afectiva, brinda a los niños la oportunidad de interactuar con sus compañeros y aprender habilidades sociales, como la colaboración, la negociación, el respeto y la empatía. A través de la representación de diferentes roles y situaciones, los niños exploran emociones, desarrollan la conciencia emocional y aprenden a regular sus propias emociones.

Es una herramienta valiosa que estimula el aprendizaje activo y participativo de los niños, a la vez que fomenta su desarrollo integral, influye de manera positiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje al promover el desarrollo del pensamiento abstracto, el lenguaje, las habilidades sociales, emocionales, la creatividad y la integración de contenidos curriculares.

El Juego Simbólico Como Estrategia Pedagógica

El juego simbólico se utiliza como una estrategia pedagógica eficaz en diversos entornos educativos, se exploran algunas formas en las que se convierte en una herramienta pedagógica, ya que atrae el interés y la motivación de los niños, les brinda la oportunidad de explorar y aprender de manera divertida y significativa. Al estar inmersos en un entorno de juego, los niños se sienten más comprometidos y entusiasmados por participar en las actividades educativas. Participar en roles y escenarios imaginarios les ayuda a comprender diferentes perspectivas, a interactuar con sus compañeros y a desarrollar habilidades sociales esenciales para su vida cotidiana.

Promueve la creatividad al permitir que los niños generen ideas, inventen historias y utilicen su imaginación de manera libre. A través de la representación de roles y situaciones

ficticias, también se fomenta el pensamiento crítico, ya que los niños deben tomar decisiones, resolver problemas y enfrentar desafíos dentro del contexto del juego, lo cual les dejara muchos beneficios tal como lo menciona Pinedo (2017) los beneficios del juego simbólico: fomenta la fantasía y la innovación, incentiva el aprendizaje de nuevos comportamientos, promueve el desarrollo de destrezas sociales como la labor en grupo, la negociación, la colaboración, la empatía, permite ampliar el vocabulario, disminuye el estrés y favorece la expresión de sentimientos, facilita el movimiento y mando de su propio cuerpo, facilita la comprensión del ambiente a su alrededor y la conducción de los objetos, fomenta el control propio y la autoestima, brinda auto seguridad, estimula la curiosidad, y ayuda a organizar el pensamiento.

El juego simbólico se utiliza como una estrategia pedagógica valiosa que estimula la motivación, el desarrollo social y emocional, la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje integral. Al integrar el juego simbólico en las prácticas educativas, los docentes pueden crear entornos de aprendizaje enriquecedores y significativos para los niños.

Diseño Metodológico

Teniendo en cuenta la problemática encontrada se hace necesario utilizar el enfoque pedagógico de investigación cualitativo, el cual proporciona profundidad a los datos, dispersión, riqueza interpretativa, contextualización del ambiente o entorno, detalles y experiencias únicas. Asimismo, aporta un punto de vista “fresco, natural y holístico” de los fenómenos, así como flexibilidad. (Sampieri, 2014). P 16.

El enfoque pedagógico de investigación cualitativo contribuye a tener una comprensión enriquecedora y precisa de los intereses y necesidades encontrados en el aula de clase en el grado de transición, se conoce y comprende la realidad educativa obteniendo así conocimientos profundos sobre cómo se desarrolla el proceso de enseñanza aprendizaje. Utilizando técnicas como la observación, la entrevista y el análisis de documento PEI de la institución, se conocieron las diversas necesidades que presentaban los niños y niñas, comprendiendo de manera detallada la realidad educativa, la cual permitió tomar decisiones y diseñar experiencias pedagógicas que se ajustaran a las necesidades de los estudiantes.

El diseño pedagógico de este trabajo está sustentado en la investigación acción participativa, la cual busca involucrar activamente a cada uno de los participantes en el desarrollo de la investigación. Mediante este enfoque, se fomenta la participación y colaboración de los estudiantes, docentes y padres de familia, en el proceso de investigación e implementación de la propuesta de tal manera que se den mejoras en el ámbito educativo, buscando así un cambio en el proceso educativo a través de la participación activa de todos los participantes.

El escenario de la investigación es la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia, en donde fue seleccionado el grado transición para aplicar el presente

proyecto, la docente tiene a su cargo 19 estudiantes en edades de 5 y 6 años, procedentes de familias vulnerables del municipio.

La implementación de este proyecto inicia mediante la observación participativa y directa donde se conoce a los niños y las niñas, cuáles son sus necesidades, para así poder comprender sus comportamientos de manera individual y social, como son las relaciones con los compañeros y con el entorno, su forma de pensar, lo cual me permitiría orientarlos de forma directa en su proceso de aprendizaje, también realicé entrevista a la docente, en la que conocí las experiencias de aprendizaje y las estrategias utilizadas por ella al realizar las actividades con sus estudiantes, información detallada que fue de gran utilidad en mi proceso de formación.

Después de identificar el problema se diseña la propuesta pedagógica con la finalidad de captar la atención de los niños y niñas y poder llevar un proceso de enseñanza aprendizaje en el que se motiven y se les facilite la realización de las actividades, mejorando así el desempeño académico, para esto se diseñaron e implementaron experiencias de aprendizaje, como: Aprender a identificar las vocales a través de fichas que debían ubicar donde correspondía, saltar en las figuras geométricas en donde los niños y niñas tuvieron un proceso de aprendizaje interactivo, nociones espaciales: derecha, izquierda, adelante, atrás, en la que debían encontrar un tesoro utilizando un mapa, entre otras, en las que el juego era la herramienta fundamental en el desarrollo de cada una ellas.

Durante la implementación de las experiencias de aprendizaje diseñadas en esta propuesta, se buscó fomentar la participación activa de los niños y niñas en las clases y actividades planificadas. Con el objetivo de lograr un buen desarrollo en cada una de las actividades diseñadas, se siguieron las pautas establecidas en los juegos y en las clases programadas. Esta estrategia permitió que los niños y niñas experimentaran un proceso de

enseñanza aprendizaje efectivo. Es importante tener en cuenta que el juego desempeña un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños, ya que les motiva a aprender, explorar, desarrollar su imaginación y creatividad, así como a compartir, expresar sus ideas, pensamientos y sentimientos, y a interactuar de manera positiva con los demás.

Los instrumentos a implementar para la evaluación son la entrevista y encuesta al grupo focal, en donde a la docente y a padres de familia se les aplica, para conocer sus opiniones acerca del proceso desarrollado; quedando satisfechos, viendo como los estudiantes día tras día se motivaban a realizar las actividades, como exploraban, desarrollaban su imaginación y creatividad de cada experiencia que se realizaba. Así mismo, los niños y niñas quedaron contentos con el proceso.

Resultados

Presentar e implementar este proyecto de investigación aportó muchos beneficios fundamentales en la formación integral de las niñas y niños del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia, en donde de primera mano y a través de la observación participativa y directa se conocieron las dificultades e identificaron los diferentes factores que incidían en la calidad y resultado de la educación que los estudiantes recibían.

Para dar respuesta al primer objetivo que era identificar como se dan los procesos de enseñanza – aprendizaje en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia, en donde mediante la observación directa en el aula se conocieron las dinámicas utilizadas en clase, las comunicaciones entre profesores y alumnos, el uso de materiales didácticos, en la interacción con la docente se conoció cuáles eran sus métodos de enseñanza, desafíos y éxitos en el proceso educativo de los niños y que métodos pedagógicos se utilizaban en el aula, tales como libros de texto, recursos digitales, juegos educativos, para evaluar su idoneidad y relevancia para esta etapa educativa. Todas estas observaciones, reflexiones y datos relevantes fueron registrados en el diario de campo, el cual permitió recopilar la información de manera inmediata, contribuyendo a la comprensión de cada uno de los procesos presentados en el aula de clase.

Para el segundo objetivo diseñar estrategias pedagógicas a través del juego simbólico que permitan fortalecer el proceso de enseñanza aprendizaje en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa departamental de Concordia. Se diseñan experiencias de aprendizaje, basadas en juegos simbólicos, como estrategia pedagógica, teniendo en cuenta que es una herramienta pedagógica poderosa para el desarrollo integral de los niños en el grado de

transición, actividades como aprender a identificar las vocales a través de fichas, saltar en las figuras geométricas, nociones espaciales: derecha, izquierda, adelante, atrás, entre otras, en donde se utilizaron materiales para que los niños imitaran situaciones de la vida real, fomentando la comprensión y la aplicación de conceptos básicos, representando escenarios específicos, facilitando la inmersión de los niños en situaciones simuladas de tal modo que se promoviera la creatividad e integraron elementos educativos en el juego, como números, letras, formas, colores, y temas curriculares básicos, de manera sutil y natural mientras los niños se sumergían en sus roles.

Finalmente, para el último objetivo que fue aplicar los juegos simbólicos como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa departamental de Concordia. Resultó satisfactorio, durante este proceso, los niños y niñas participaron activamente en las clases y actividades, siguiendo las pautas establecidas tanto en los juegos como en las lecciones. Esta participación activa permitió un desarrollo óptimo de las experiencias, lo cual permitió fortalecer así el proceso de enseñanza aprendizaje. Además, despertó el interés de los estudiantes, facilitando el desarrollo de sus capacidades y habilidades de manera crítica y constructiva. Por tanto, la utilización de juegos simbólicos como herramienta pedagógica demostró ser efectiva y beneficiosa para el aprendizaje de los niños y niñas en el grado transición.

Llevar a cabo este proyecto de investigación tuvo un impacto positivo en la institución. Tanto la docente como el coordinador pudieron observar cómo los niños y niñas se motivaban activamente a participar en las actividades propuestas. Además, después de finalizar cada actividad, los niños y niñas expresaban su deseo de repetirla o pedían que se realizaran nuevas actividades similares. Estas reacciones entusiasmadas llevaron a la docente a implementar más

actividades basadas en el juego, aprovechando la conexión y el interés generado por los estudiantes.

Es realmente emocionante presenciar y escuchar cómo los niños y niñas adquieren nuevos conocimientos y participan activamente en cada etapa del proceso educativo. Motivarlos a desarrollar sus capacidades es gratificante y es igualmente inspirador observar el apoyo que los padres brindan a sus hijos y al docente para asegurar un óptimo proceso de enseñanza aprendizaje. Estas experiencias de aprendizaje no solo contribuyen a mi crecimiento personal, sino también a mi desarrollo profesional.

Conclusión

Para concluir, este proyecto de investigación, centrado en el juego simbólico, ha propiciado la implementación de un enfoque pedagógico innovador y significativo, proporcionando una comprensión profunda de las diversas necesidades de los estudiantes. Además, ha destacado la importancia crucial de la participación activa y la colaboración entre docentes, padres de familia y estudiantes como factores determinantes para alcanzar un exitoso proceso de enseñanza-aprendizaje.

La implementación de experiencias de aprendizaje a través del juego simbólico en el grado de transición ha generado una mayor participación de los niños y niñas, quienes se han motivado cada vez más a disfrutar en estas actividades. A través del juego, exploran, estimulan su imaginación y creatividad, y absorben nuevos conocimientos, al mismo tiempo que comparten sus pensamientos, emociones e interactúan con sus compañeros.

El juego simbólico ofrece múltiples ventajas, proporciona un entorno de aprendizaje invaluable para los niños. Al sumergirse en roles imaginarios, los niños y niñas desarrollan habilidades sociales al interactuar con otros, se estimula la creatividad al inventar situaciones y fortalecen su comprensión del mundo real. Además, les brinda la oportunidad de explorar emociones, practicar empatía y ampliar su vocabulario y habilidades lingüísticas, permitiéndoles explorar y comprender situaciones complejas de una manera lúdica y segura.

Ha sido un proceso sumamente enriquecedor, ya que he aprendido mucho durante todo el proceso. He comprendido que el vínculo entre el docente, los padres de familia y los estudiantes es fundamental para lograr un proceso de enseñanza aprendizaje exitoso. Como docente, mi papel va más allá de compartir conocimientos; también debo buscar diversas estrategias e innovar para despertar el interés, mantener la motivación y fomentar la creatividad y

participación de los estudiantes. De esta manera, podrán tener un aprendizaje significativo y desarrollar sus habilidades de manera integral, preparándolos para un futuro educativo exitoso.

Ser maestro implica compromiso y dedicación para buscar constantemente formas de mejorar la experiencia educativa. Este proyecto me ha recordado la importancia de estar en constante búsqueda de nuevas estrategias pedagógicas, con el objetivo de brindar a los estudiantes las mejores oportunidades de aprendizaje. Al hacerlo, estoy contribuyendo a que los niños y niñas se preparen de manera más efectiva para su futuro y tengan una base sólida para su desarrollo académico y personal.

Recomendaciones

De acuerdo al análisis del proyecto de investigación y su implementación, se pueden hacer las siguientes recomendaciones para fortalecer la práctica docente y brindar mejores experiencias de aprendizaje a los estudiantes, promoviendo su desarrollo integral y su éxito educativo:

Se recomienda seguir fomentando la colaboración y la participación de padres de familia, estudiantes y docentes en general para así lograr mejoras en el ámbito educativo.

Seguir diseñando y adaptando las experiencias de aprendizaje teniendo en cuenta las necesidades específicas de los niños y niñas.

Continuar utilizando el juego simbólico como herramienta importante para motivar, explorar, desarrollar la imaginación, creatividad y promoviendo la interacción positiva entre los estudiantes.

Se sugiere utilizar herramientas como la entrevista y la encuesta para recopilar opiniones tanto de docentes como de padres de familia y estudiantes, acerca del juego.

Referencias

- Ancajima Saldarriaga, Y. (2022). *El juego simbólico para la aceptación de normas sociales*. Universidad Nacional de Tumbes.
<https://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/64323/TESIS%20-%20ANCAJIMA%20SALDARRIAGA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Campana Preciado, S. (2018). *El juego simbólico en educación inicial*. Universidad Nacional de Tumbes.
<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/471/CAMPA%20%91A%20PRECIADO%20%2c%20SARELA...pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Castillo, M. (2004) *Guía Para La Formulación De Proyectos De Investigación*. Cooperativa Editorial Magisterio. (pp. 33-43; 53- 59;65-79)
http://bibliotecadigital.magisterio.co.bibliotecavirtual.unad.edu.co/book-viewer/guia_III_0.pdf/10557/239/1
- Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales CLACSO (2015) *Práctica y experiencia. Claves del saber pedagógico docente*. pp. 169 - 189 <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20170117095042/Practicaexp.pdf>
- Gallardo, JA (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil*. <https://rio.upo.es/rest/api/core/bitstreams/d72104d7-c4a2-499e-9286-9ec57975a4ea/content>
- Gamboa, M., García, Y., y Beltrán, M. (2013). *Estrategias pedagógicas y didácticas para el desarrollo de las inteligencias múltiples y el aprendizaje autónomo*. *Revista de investigaciones de la UNAD educación a distancia y equidad*. 12, (1), 101-128.

<http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/revista-de-investigaciones-unad/article/view/1162>

- Martínez, R. (2007) *La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación*. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Melero, N. (2012). *El paradigma crítico y los aportes de la investigación acción participativa en la transformación de la realidad: un análisis desde las ciencias sociales*. *Cuestiones pedagógicas*, 21, 339 – 355. <https://idus.us.es/handle/11441/12861>
- MEN. (2014). *El juego en la educación inicial en Documento No 22: Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. El juego en la educación inicial*. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_archivo_pdf_doc_22.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2014). *DOCUMENTO NO. 25 serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Seguimiento al desarrollo integral de las niñas y los niños en la educación inicial*. pp 28-43. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341847_archivo_pdf_educacion_inicial_desarrollo_integral.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar* https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf
- Sampieri, D. R. (2014). *Metodología de la investigación, 6a edición*,. México D.F.: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V. <https://drive.google.com/file/d/1Fjufmi0oGY4Zs8EajFiAJYNT2qoecH4k/view?pli=1>

Sánchez-Domínguez, J. P., Castillo Ortega, S. E., & Hernández López, B. M. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. Revista Educación. <https://doi.org/10.15517/revedu.v44i2.40567>

Apéndices

Apéndice A

Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Concordia Magdalena, 07/04/21

Yo Leyda Fontalvo F., cuyo documento de identidad aparece a pie de mi firma, certifico que he sido informado(a) con claridad y veracidad en relación el propósito y alcance del proyecto de investigación denominado:

Fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia.

El cual está siendo desarrollado por:

Katia Jiménez Ortega identificada con cédula de ciudadanía 1128125505

En el cual participará Luciana Herrera F. identificado con Registro Civil 108936652 en las diferentes actividades que se desarrollen en la ejecución e implementación del proyecto aplicado llevado a cabo.

En consecuencia, autorizo en mi calidad de representante legal de Luciana Herrera F. el uso de la información generada con fines exclusivamente académicos con fin específico al proyecto de investigación mencionado

En constancia firmo

Leyda Fontalvo Fontalvo
CC 1128124099
Parentesco Madre.



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Concordia Magdalena, 07/04/21

Yo Yerlis Camillo C., cuyo documento de identidad aparece a pie de mi firma, certifico que he sido informado(a) con claridad y veracidad en relación el propósito y alcance del proyecto de investigación denominado:

Fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje a través del Juego simbólico en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia.

El cual está siendo desarrollado por:

Katia Jiménez Ortega identificada con cédula de ciudadanía 1128125505

En el cual participará Dulce De Aguas identificado con Registro Civil 1129126208 en las diferentes actividades que se desarrollen en la ejecución e implementación del proyecto aplicado llevado a cabo.

En consecuencia, autorizo en mi calidad de representante legal de Dulce De Aguas el uso de la información generada con fines exclusivamente académicos con fin específico al proyecto de investigación mencionado

En constancia firmo

Yerlis Camillo C.
CC 1128128392
Parentesco Madre

Apéndice B

Diario de campo

DIARIO DE CAMPO No. <u>2</u>		
Este formato debe ser diligenciado de manera digital y entregado en el aula en PDF.		
Fecha: 30/09/2021	Hora de inicio: 8:00Am	Hora de cierre: 11:00Am
Institución educativa:	Tema: la consonante m	
Institución Educativa Departamental de Básica y Media de Concordia		
Nombre del docente en formación:	Katia Jiménez Ortega	
Licenciatura:	Pedagogía Infantil	
Nombre del docente de Acompañamiento de la UNAD:	Doreidys Escorcía Mejía	
No. De estudiantes o participantes: 18	Grado: 0	
Tipo de práctica que desarrolla en el curso	Marque con una X el tipo que práctica que realiza <input type="checkbox"/> Inmersión <input checked="" type="checkbox"/> Investigación	
Actividad, proceso o clase en la que participa	Clase de la consonante m	
Propósito de la actividad, proceso o clase en la que participa:		
Reforzar en los niños y niñas a identificar la consonante m		
CONTEXTO DE IMPLEMENTACIÓN		
La comunidad participante son niños y niñas del grado 0, los cuales tienen edades de 5 a 6 años, pertenecientes a familias vulnerables del municipio de Concordia Magdalena.		
DESCRIPCIÓN:		

Escuela de Ciencias de la Educación	
Describir el momento inicial:	La docente realiza llamadas telefónicas a los papitos de los niños y niñas, les brinda un caluroso saludo y les pregunta cómo van con las actividades.
Describir el desarrollo de la Sesión	En las llamadas realizadas a las madres de familia, para ver cómo van los niños y niñas con las actividades, que dificultades han tenido en el desarrollo de estas, seguidamente se les brinda la orientación sobre las actividades que deben realizar con la consonante m y les brinda las recomendaciones sobre las actividades que deben realizar los niños y niñas, algunas madres muestran interés por el aprendizaje de los niños y niñas les ayudan bastante.
Describir las estrategias didácticas desarrolladas y cómo éstas favorecen la apropiación y el aprendizaje de los fundamentos disciplinares trabajados.	Colorea la consonante m. Traza la consonante m. Traza y colorea la consonante m. Con estas estrategias los niños se familiarizan con fuentes de información como la lectura y escritura, a través de materiales escritos los cuales permiten que los niños y niñas coordinen sus saberes sobre la escritura e intenten escribir por sí mismos, con los recursos que disponen en su contexto.
Conclusiones	Los padres de familia se encuentran muy motivados al igual que los niños, niñas al recibir la llamada, responden de manera activa, son pocos los que tenían dificultades porque aún los niños y niñas les faltaban otras actividades, pero muestran ser unos padres comprometidos y responsables con la educación de sus hijos ayudándolos en realización de las actividades.
INTERPRETACIÓN	
Identificación de cualidades, habilidades, actitudes, competencias, paradigmas, modelos mentales, juicios, emociones y creencias que se dan en la sesión	Buena comprensión respecto al tema, los padres de familia se preocupan por la educación de sus hijos, realizan las tareas tienen disposición, acatan las recomendaciones que la docente realiza para que los niños y niñas puedan realizar las actividades y sean activos.

Apéndice C

Evidencias implementación experiencias pedagógicas



Apéndice D

Entrevista Docente

**ENTREVISTA A DOCENTE TITULAR
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DE BÁSICA Y MEDIA DE
CONCORDIA "INDEBAMECO"
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
PROYECTO DE ACCIÓN PEDAGÓGICA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL - UNAD**

OBJETIVO: Conocer la percepción de la docente frente al proyecto de acción pedagógica "Fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición" a partir de su experiencia, con el fin de identificar fortalezas y posibles estrategias de mejoramiento.

Muestra: Docente

Tipo de entrevista: Abierta.

Nombre del docente: María Escorcia Alvarado

Fecha: 19-10-2022.

Lea determinadamente cada una de las preguntas y responda a conciencia. Su aporte es de mucha utilidad.

1. ¿Considera usted que el proyecto de acción pedagógica "Fortalecimiento del proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición", es pertinente con las necesidades, intereses y potencialidades de los niños y familias que hacen parte del grado transición de la institución educativa? Justifique su respuesta.
- Sí, porque el juego es una herramienta fundamental que le permite a los niños descubrir habilidades, explorar, representar y expresar sus emociones, lo cual los contribuye a tener un aprendizaje significativa.

2. ¿Considera usted que las actividades realizadas por la practicante aportan a que los niños fortalezcan el proceso aprendizaje a través del juego simbólico? ¿Por qué?

Sí, porque utiliza lenguaje sencillo en el que los niños comprendan de manera rápida lo que ella les propone.

3. ¿Considera usted que hacer partícipes a los padres de familia en las actividades implementadas en el proyecto de intervención pedagógica ayuda a fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico en los niños? ¿Por qué?

Sí, porque para los estudiantes es de gran ayuda, ya que sienten un apoyo en los padres y se motivan más a participar de las actividades que se realizan.

4. Teniendo en cuenta los objetivos específicos del proyecto de intervención. ¿Qué fortalezas y debilidades observa en mi práctica pedagógica para alcanzar el logro de los objetivos planteados?

Es buena observadora, tiene mucho carisma, es creativa y muy responsable en la labor que desempeña.

5. ¿Qué recomendaciones me brinda para mejorar mi práctica pedagógica y mi proyecto de acción pedagógica?

Seguir innovando y buscando estrategias para que la participación de los estudiantes siga siendo activa.

Apéndice E

Encuesta padre de familia

**ENCUESTA A PADRE DE FAMILIA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DE BÁSICA Y MEDIA DE
CONCORDIA "INDEBAMECO"
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
PROYECTO DE ACCIÓN PEDAGÓGICA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL – UNAD**

Estimado Padre/Madre de Familia o Cuidador:

A continuación, encontrará algunas preguntas relacionadas con el proyecto de práctica pedagógica que realice la practicante Katia Jiménez Ortega, en la Institución Educativa INDEBAMECO con su(s) hijo(s) o hija(s); esta encuesta se realiza con la finalidad de recoger información sobre la práctica pedagógica de la docente formación, por medio del cual se detecten los aciertos y los posibles aspectos de mejora, que sean de base para la toma de decisiones orientadas a la calidad educativa. Le pido que responda con la mayor sinceridad.

OBJETIVO: Conocer la percepción del padre de familia frente al diseño y aplicación de las experiencias pedagógicas, que a partir de su experiencia se pueda identificar ideas más acertadas para el mejoramiento del diseño de estos.

Por favor, complete los siguientes datos:

Nombre padre de familia o cuidador: Jeyda Fanelva Fontalvo
Curso en el que se encuentra el niño y/o niña: Transición
Fecha: 18 / 10 / 2022

Lea **determinadamente** cada una de las preguntas y responda a conciencia, marcando con una (x) la opción que le parezca más a lo que sucede en la Institución Educativa. Su aporte es de mucha utilidad.

1. ¿Considera usted que las actividades diseñadas e implementadas dan respuesta al propósito general del proyecto de intervención?

 Sí

 No

 Tal vez

2. ¿Cuál de las actividades realizadas en el proyecto de intervención pedagógica considera que fue la más significativa? justifique su respuesta.

En cada actividad realizada por la practicante los niños quedaron muy contentos, mi hijo siempre que hacía actividad de eso, su motivación más y tenía un aprendizaje más rápido.

3. ¿Considera usted que las actividades implementadas promueven el interés de los niños por fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico?

 Sí

 No

 Tal vez

4. ¿Las Indicaciones para el desarrollo de las experiencias de aprendizaje del proyecto de acción pedagógica fueron claras?

 Muy claras

 Poco claras

 Nada en absoluto

5. ¿Considera que las actividades, recursos y herramientas utilizadas fueron adecuadas con la edad de los niños?

 Sí

 No

 Tal vez

6. ¿Sientes que las experiencias de aprendizaje implementadas por la docente fueron suficientes para fortalecer el proceso enseñanza - aprendizaje a través del juego simbólico?

 Suficiente

 Nada suficiente

 Poco suficiente

Apéndice F

Grupo focal

ENCUESTA A ESTUDIANTES
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DE BÁSICA Y MEDIA DE
CONCORDIA "INDEBAMECO"
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
PROYECTO DE ACCIÓN PEDAGÓGICA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL – UNAD

Este grupo focal se realizará teniendo como guía las experiencias pedagógicas implementadas a los niños.

OBJETIVO: Conocer la percepción, opiniones, gusto e intereses de los estudiantes a cerca de las experiencias de aprendizaje con el propósito de tener una visión y orientación para el diseño de experiencias pedagógicas significativas.

Muestra: Niños

Tipo de encuesta: Focal

Nombre del estudiante: Dulce

Fecha: 20/03/2020

Grado: 1º

Lea **determinadamente** cada una de las preguntas y responda a conciencia. Su aporte es de mucha utilidad.

1. ¿Cómo te has sentido utilizando el juego como herramienta en el desarrollo de cada una de las experiencias de aprendizaje?

- Muy satisfecho
 Satisfecho
 Poco satisfecho

2. ¿Consideras que la docente mostro claridad para explicar y transmitir los conceptos de los derivados temas del proyecto de acción pedagógica?

- Siempre
 Algunas veces
 Nunca

Escaneado con CamScanner

ENCUESTA A ESTUDIANTES
INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL DE BÁSICA Y MEDIA DE
CONCORDIA "INDEBAMECO"
INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
PROYECTO DE ACCIÓN PEDAGÓGICA
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL – UNAD

Este grupo focal se realizará teniendo como guía las experiencias pedagógicas implementadas a los niños.

OBJETIVO: Conocer la percepción, opiniones, gusto e intereses de los estudiantes a cerca de las experiencias de aprendizaje con el propósito de tener una visión y orientación para el diseño de experiencias pedagógicas significativas.

Muestra: Niños

Tipo de encuesta: Focal

Nombre del estudiante: Dulce

Fecha: 20/03/2020

Grado: 1º

Lea **determinadamente** cada una de las preguntas y responda a conciencia. Su aporte es de mucha utilidad.

1. ¿Cómo te has sentido utilizando el juego como herramienta en el desarrollo de cada uno de las experiencias de aprendizaje?

- Muy satisfecho
 Satisfecho
 Poco satisfecho

2. ¿Consideras que la docente mostro claridad para explicar y transmitir los conceptos de los derivados temas del proyecto de acción pedagógica?

- Siempre
 Algunas veces
 Nunca

Escaneado con CamScanner

3. ¿Consideras que los juegos utilizados en las experiencias de aprendizaje por la docente te permitieron fortalecer el proceso de aprendizaje?

- Muy satisfecho
 Satisfecho
 Poco satisfecho

4. ¿El docente le permitió a usted la participación en cada experiencia implementada?

- En todas las clases
 En la mayoría de las clases
 En determinadas temas

5. ¿En general como calificas las actividades implementadas por la docente?

- Muy buena
 Regular
 Mala

3. ¿Consideras que los juegos utilizados en las experiencias de aprendizaje por la docente te permitieron fortalecer el proceso de aprendizaje?

- Muy satisfecho
 Satisfecho
 Poco satisfecho

4. ¿El docente le permitió a usted la participación en cada experiencia implementada?

- En todas las clases
 En la mayoría de las clases
 En determinados temas

5. ¿En general como calificas las actividades implementadas por la docente?

- Muy buena
 Regular
 Mala

Escaneado con CamScanner