

Juega, motívate y fortalece tu desarrollo integral con los niños de transición Carlos Lleras

Restrepo Yopal

Ligia Mercedes Silva Tovar

Lida Victoria Dicelis Garcia

Asesor

Gina Patricia Cleves Suaza

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

En el siguiente proyecto del diplomado práctica e investigación pedagógica del programa de licenciatura en pedagogía infantil de la Universidad nacional abierta y a distancia (UNAD) implementado en la institución educativa Carlos Lleras Restrepo del municipio de Yopal (Casanare), enfocado en fortalecer mediante el juego el desarrollo cognitivo, personal y social en los niños y las niñas del grado transición, con el fin de disminuir la desmotivación en sus aprendizajes basados en la implementación de estrategias lúdicas generando con ello un desarrollo integral en los participantes. Se observa en el documento una introducción, el diagnóstico de la propuesta, la pregunta de investigación, objetivos propuestos, diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica, marco de referencia, la planeación donde se muestran las sesiones de las actividades diseñadas, su realización, el enfoque didáctico, su implementación y finalmente una reflexión con el análisis recolectado que demuestran los aprendizajes obtenidos referente a cada experiencia realizada, sus opiniones , y apreciaciones , adquisición del quehacer pedagógico, y las fortalezas que generaran dichas estrategias en todo el grupo Así mismo se observa como las actividades basada en el juego causaron impactos positivos en el fortalecimiento cognitivo, personal y social de los participantes, desde la primera sesión se logra captar el entusiasmo y el deseo por participar ya que para todos los seres humanos el juego en sus distintas formas de desarrollo genera mucha diversión, obteniendo en cada ser humano diversas maneras de expresión en sus emociones fortaleciendo el trabajo en equipo mediante el respeto y colaboración en el ámbito competitivo que identifica a cada uno de los participantes, es por ello que estas sesiones fueron muy enriquecedoras para los estudiantes y docentes d dicha institución, aportando en el logro de una educación transformadora y de alta calidad.

Palabras clave: Educación, juego, motivación, aprendizaje, desarrollo.

Abstract

In the following project from the trained course pedagogical practice and research of the program in early childhood education at UNAD university an initiative was implemented at Carlos Llera Restrepo educational institution in the municipality of Yopal (Casanare), this project aimed to strengthen cognitive, personal and social development in early childhood in junior kindergarten through play with the purpose of reducing demotivation in their learning through recreational strategies to achieve comprehensive development in students. This document includes an introduction, diagnosis of the proposal, the research question, proposed objectives, a dialogue between theory and pedagogical proposal a framework of reference and a planning section that details the design of the activities , their implementation, the didactic approach, and, finally, a reflective analysis that captures the achievements, perspectives, perceptions, professional insights, and strengths that these strategies fostered among the children in junior kindergarten. Additionally, it demonstrates how play-based activities had a positive impact on strengthening the cognitive, personal, and social skills of the participants. From the first session, enthusiasm and eagerness to participate were observed, as play in its various forms is inherently enjoyable, providing diverse means of emotional expression for each participant, and fostering teamwork through respect and collaboration in a constructive, competitive environment. These sessions were highly enriching for both students and teachers, contributing to the pursuit of transformative, high-quality education.

Keywords: Education, play, motivation, learning, development.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	11
Objetivo General.....	11
Objetivos Específicos	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	16
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico	22
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones.....	35
Referencias Bibliográficas	37

Apendices

Apéndice A <i>Carpeta Práctica Pedagógica</i>	41
--	----

Introducción

La Institución educativa Técnica Carlos Lleras Restrepo sede central de Yopal-Casanare brinda una educación integral en los diferentes niveles preescolar, básica primaria y media jornada única para estudiantes de los grados décimos y undécimos, manejan una formación que fortalece el desarrollo social, comunitario y el liderazgo de los estudiantes. Por otra parte, las características de los estudiantes del grado preescolar son las siguientes: tienen curiosidad por el saber, autonomía, participación, competitividad, exploración e imaginación. Los desafíos que los estudiantes afrontan es la desmotivación de aprendizajes que generaran nuevos conocimientos por parte de la docente titular, los niños y las niñas se distraen fácilmente evidenciando que la actividad a realizar no les llama la atención prefiriendo hacer otras actividades diferentes que la establecida por la docente, esta problemática se ha venido presentando durante todo el periodo escolar, la propuesta pedagógica que se desea abordar es generar en los estudiantes la curiosidad del saber, el deseo de aprender, la exploración y la interacción.

Por consiguiente, el juego será la base fundamental para la mejora de esta propuesta pedagógica teniendo en cuenta lo dicho por Montalvo (2015) “Es una actividad inherente al ser humano, todos hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, material, social y cultural, a través del juego” (p.1595). Es por ello que el juego aporta significativamente en el fortalecimiento de los conocimientos motivándolos en cada proceso nuevo, el juego influye positivamente en el aprendizaje, por ende “tiene un papel crucial en el desarrollo cognitivo de los estudiantes, especialmente en la primera infancia, explorando en el mundo a través del juego, lo que les permite desarrollar habilidades motoras, cognitivas y sociales” (Guaman et., al 2024, p. 72). Otorgando éxitos en sus capacidades de interacción individuales, participación, el trabajo en equipo y en sus habilidades individuales, cabe resaltar que el juego activo en el ámbito educativo

favorece significativamente como introducción a las diversas áreas del conocimiento como la matemática el lenguaje, la lectoescritura, y el entorno físico, así mismo ayuda al fortalecimiento de habilidades como reflexión y autonomía.

Es importante destacar que esta propuesta pedagógica contribuye en una estimulación que motiva a los estudiantes en el momento de generar algún tipo de conocimiento, el juego aporta significativamente en el desarrollo integral de los diferentes contextos (cognitivo, social, y personal). Todo es posible mediante la observación participante que se realiza identificando las debilidades y fortalezas del grupo y desde esa base se diseñan e implementan secuencias didácticas que aportan en el desarrollo personal y colectivo del grado transición.

Por lo tanto, esta propuesta pedagógica se enfoca en motivar a cada uno de los estudiantes para que de una manera lúdica y divertida genere conocimientos que aporten en su adecuado desarrollo, por consiguiente, cada uno de los momentos que conforman las tres sesiones, el juego hace parte fundamental para este desarrollo. Evidenciando finalmente un impacto positivo tanto para la docente titular como para los estudiantes, dando cuenta la importancia de utilización de diversas estrategias que generen una educación innovadora, transformadora y de alta calidad.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La institución educativa Carlos Lleras Restrepo está ubicada en la ciudad de Yopal en el departamento de Casanare cuenta con dos sedes una desde el grado jardín hasta 5 de primaria llamada Institución Educativa Gabriel García Márquez y en la sede Carlos Lleras Restrepo desde transición hasta Grado 11, la dirección de este es en el barrio el triunfo carrera 31A-#26- 17, cerca al centro de salud Juan Luis Londoño, está retirado del centro de la ciudad, la atención en preescolar solamente va dirigida a niños de transición, por el flujo de estudiantes la primaria se divide en dos jornadas diurna y tarde.

Uno de sus mayores enfoques en esta institución educativa es garantizar la educación inicial en el marco de la atención integral de los niños y niñas del grado transición durante cinco (5) días a la semana de acuerdo con la jornada establecida aportando día a día estrategias que fortalezcan una educación en alta calidad para los integrantes. El grupo de estudiantes con los cuales se realiza esta investigación pedagógica predomina el género masculino con 16 niños y 7 niñas, así mismo se observa niños de nacionalidad venezolana, sus edades son entre 5 a 6 años estos niños y niñas cuentan con diversidad de intereses ya que centran su atención en lo que les atrae y les genera curiosidad, a la hora de realizar alguna experiencia pedagógica, cada uno la asume de una manera particular, movidos por sus saberes, imaginarios, gustos, posibilidades y vivencias previas.

Los contextos socioeconómicos de las familias son diferentes hay niños de bajos recursos y otros con un nivel económico moderado, se evidencia desde sus útiles escolares el porte del uniforme y hasta en sus loncheras, a su vez se observa un acompañamiento satisfactorio por parte de algunos padres en el tema de reforzar los conocimientos adquiridos en el salón de clases, teniendo en cuenta la falta de tiempo con que cuenta alguno de ellos debido a sus trabajos y

demás responsabilidades, aun así logran generar espacios para fomentar y reforzar en esos aspectos, se observan varios niños con una personalidad opuesta unos muy tímidos, nerviosos y otros muy activos, cabe resaltar que algunos realizan actividades extracurriculares como práctica de algún deporte o la música sin dejar a un lado la responsabilidad educativa.

Los procesos de aprendizaje en el salón de clases se tornan un poco complejos ya que los niños y niñas no logran conectar con la enseñanza que se está otorgando en el momento, algunas actividades no son de agrado para los estudiantes y es por ello que el ritmo de aprendizaje se va desmejorando, el estilo de instrucción es un poco convencional desmotivando a los estudiantes en el momento del desarrollo de las actividades, generando en ellos falta de atención y motivación para el desarrollo de las mismas.

Los métodos de enseñanza y aprendizaje en niños y niñas son un poco tradicionales y repetitivos generando en los estudiantes una desmotivación a la hora de aprender nuevos conocimientos que son útiles y fundamentales en todo su proceso escolar, por consiguiente en el grado transición jornada diurna de la institución educativa Carlos Lleras Restrepo se observa un bajo rendimiento en los conocimientos referentes a las diversas áreas establecidas, a su vez no solo se trabaja su parte cognitiva sino que ha sido un proceso en el aprendizaje del área social y personal, siendo fundamental para el desarrollo del niño tanto en el ámbito educativo como fuera de él.

Pregunta de Investigación

¿Cómo contribuye la práctica mediante el juego al fortalecimiento y desarrollo cognitivo, personal y social en los niños y las niñas del grado transición en la Institución Educativa Carlos Lleras en Yopal (Casanare) durante el año 2024, y cómo puede disminuir la desmotivación en sus aprendizajes?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer, mediante el juego, el desarrollo cognitivo, personal y social en los niños y las niñas del grado transición en la Institución Educativa Carlos Lleras Restrepo en Yopal (Casanare), con el fin de disminuir la desmotivación en sus aprendizajes.

Objetivos Específicos

Explorar mediante la observación y la interacción las estrategias utilizadas en los niños y niñas que motiven a un aprendizaje significativo en las diferentes áreas.

Fomentar diversas estrategias pedagógicas basadas en el juego que promuevan la estimulación en sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales desarrollado a través de experiencias lúdicas y creativas.

Valorar la efectividad de las estrategias pedagógicas basadas en el juego para motivar el aprendizaje en niños y niñas de preescolar, a través de la participación en las actividades lúdicas.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

A continuación, se exploran diversas teorías que fundamentan esta propuesta pedagógica, mostrando cómo el juego fortalece el desarrollo integral de los niños y niñas. Se analiza la importancia del juego como actividad rectora en la etapa escolar, no solo como herramienta generadora de conocimientos, sino también como medio para desarrollar habilidades clave en los procesos de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, como lo dice Forero et al., (2010-2016) “El aprendizaje Se centra en el conocimiento adquirido por los niños y las niñas a través de la educación, según el nivel en el que se encuentren para su edad, brindando habilidades, capacidades, valores y competencias básicas de aprendizaje” (p.4).

En este sentido, la institución promueve actividades que favorecen la interacción y estimulan las capacidades de los estudiantes, al mismo tiempo que refuerzan los valores familiares que contribuyen a consolidar patrones de conducta, favoreciendo su autonomía e integración social. Se entiende esta etapa como un periodo crucial para el desarrollo integral de los seres humanos en diversas áreas. Por consiguiente, para lograr un desarrollo integral en nuestras infancias su enfoque se basa en una herramienta que promueve la motivación y el entusiasmo para tener un reconocimiento frente a ellos mismos y al mundo que los rodea y es con el juego que logramos avances significativos en todo el grupo, para adentrarnos es importante conocer el significado del juego observándose de dichos autores.

En el contexto educativo, el juego activo, especialmente cuando cuenta con el acompañamiento y la orientación de los adultos, en este caso de los educadores, contribuye en los niños y las niñas a la adquisición de conceptos básicos sobre el lenguaje, la lectoescritura, las matemáticas y el entorno físico. Además, les ayuda a potenciar sus capacidades de pensamiento crítico y reflexivo, por ende Gallardo & Gallardo (2018) afirman, “que el juego es un importante

vehículo que tienen los niños para aprender y asimilar nuevos conceptos, habilidades y experiencias” (p.49). Por ello, el juego es una herramienta pedagógica primordial en la educación en efecto se evidencia autores que afirman que el juego es: “Una actividad libre y flexible que impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (Thió de Pol et al.,2007, p.128).

Siendo una actividad innata de todo ser humano relacionándose al descanso y a la diversión se dará otro significado incluyéndose en los procesos de enseñanza y aprendizaje para el fortalecimiento del desarrollo integral en los estudiantes de preescolar. Resaltando lo dicho por Ruiz (2017) el juego se convierte en una herramienta idónea para los procesos de enseñanza logrando una motivación que genera un sinnúmero de conocimientos, produciendo un aprendizaje significativo a través de la actividad lúdica todo mediante la capacidad del individuo. Por ende es importante traer a colación que en la institución educativa Carlos Lleras Restrepo en los grados de preescolar las docentes utilizan un método de aprendizaje un poco tradicional y repetitivo, inquietando a los estudiantes en su motivación, evitando que sean autónomos, creativos, sin poder expresarse con naturalidad, enfocándose exclusivamente en evaluar a los estudiantes a través de competencias, sin replantear aspectos fundamentales como el desarrollo cognitivo, social o personal, siendo poca la exploración de estrategias pedagógicas e innovadoras. Es crucial que se motive a los estudiantes incluyéndose en las actividades del aula, fomentando un aprendizaje creativo, autónomo y participativo a través del juego, la literatura, el arte y la exploración del medio. Estas herramientas son especialmente efectivas en niños de 5 a 6 años, ya que a esa edad todo les resulta emocionante, divertido y despierta curiosidad, los docentes deben

aprovechar estas cualidades para generar nuevos conocimientos y fomentar actitudes positivas que les servirán en el futuro.

Esto nos muestra que el valor del aprendizaje es esencial para el desarrollo integral de los niños y las niñas, por ello es fundamental que los docentes sean innovadores y creativos para que los estudiantes vivan experiencias educativas enriquecedoras. En esta propuesta pedagógica, se pretende analizar lo dicho por Ruiz 2017 el juego trae muchos beneficios que ayuda a los niños y las niñas a la planificación anticipándose a lo que va a desarrollar fomentando en ellos un pensamiento estratégico que fortalezca su conocimientos cognitivos, sociales y emocionales. y es allí donde los docentes logren crear estrategias transformadoras que fortalezcan dichos beneficios generando emociones mediante la curiosidad, la imaginación, la creatividad y la sana convivencia.

Cabe resaltar que los diseños y las aplicaciones de las actividades mediante el juego buscan lograr alternativas pedagógicas e innovadoras que les permitan resolver las preguntas planteadas, comunicar ideas, proponer sugerencias e investigar, fomentando así un aprendizaje activo y participativo que incentive el desarrollo integral en cada uno de los participantes. La Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre (Ley 1804 de 2016) describe el desarrollo integral como un proceso complejo y continuo de transformaciones, que posibilita a los niños y niñas la construcción y definición de su identidad y autonomía. Este proceso se basa en el reconocimiento de sus características, habilidades, cualidades, potencialidades y experiencias, las cuales se manifiestan a través de sus propios ritmos de desarrollo y aprendizaje.

Referente a lo antes expuesto podemos concluir que esta propuesta pedagógica se toma por estudio en su propio contexto escolar pretendiendo transformar la realidad, mediante todos

los actores involucrados tanto los niños, niñas y docentes a través de unos intereses académicos y prácticos que generen ese desarrollo integral mediante la motivación que el juego ejerce en cada actividad.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La integración del juego en las experiencias pedagógicas permite que los estudiantes expresen sus pensamientos, emociones y vivencias de manera creativa y significativa, este enfoque promueve la autonomía en los niños y niñas, brindándoles un espacio para la autoexpresión y el desarrollo de habilidades esenciales para su vida académica y personal. A través de la creatividad y la expresión artística, el juego se convierte en un medio eficaz para fomentar la autonomía, ya que les permite experimentar, cometer errores, corregir y aprender en un entorno que favorece la independencia y la autoevaluación. Como resultado, los estudiantes no solo desarrollan confianza en sus capacidades creativas, sino también en su habilidad para enfrentar los desafíos cotidianos con responsabilidad y autonomía. sí, el juego se convierte en una herramienta clave para superar las limitaciones de los enfoques tradicionales de enseñanza, favoreciendo un aprendizaje centrado en el estudiante. Este enfoque se inicia a partir de las características que sustentan la creación de las bases curriculares para la educación inicial y preescolar, considerando que esta propuesta se aplicará con niños y niñas de transición. Todo esto se fundamenta en las experiencias del saber pedagógico, el desarrollo, el aprendizaje, las interacciones y las actividades principales basadas en el juego. Es crucial destacar la importancia de reconocer a los niños y niñas como sujetos de derecho, ya que el carácter social es inherente al ser humano desde sus primeros años. Gracias a sus capacidades, los niños y niñas participan activamente en la vida social y se desarrollan a través de sus relaciones con los demás. Asimismo, se reconocen como seres únicos, capaces de influir y transformar sus contextos, siendo activos en su proceso de aprendizaje, creadores de sus propias experiencias, autónomos y tomando decisiones de acuerdo con su desarrollo que beneficien tanto su bienestar personal como colectivo.

Es significativo enfocarnos que en esta etapa inicial el desarrollo y el aprendizaje son procesos diferentes que a medida de las experiencias vividas en los niños y las niñas, sus interacciones con el mundo que los rodea van obteniendo esa madurez en su desarrollo, así mismo el aprendizaje es un proceso de descubrimientos que se encuentran en construcción permanente, donde los saberes que han obtenido a lo largo de sus vidas generan una exploración, construcción de sus ideas, conocimientos, experiencias y relaciones, siendo un proceso activo que promueve un desarrollo en su autonomía, participación y creatividad en los diferentes contextos, siendo posible decir que el aprendizaje genera evoluciones importantes en su desarrollo por lo tanto, todo lo que acontece en los primeros años de vida es fundamental para un desarrollo integral, tanto en lo físico, cognitivo, emocional y del lenguaje, es por ello que con el juego se generan unas interacciones de calidad ya sea con sus familias, docentes o sus iguales promoviendo el desarrollo en los niños y las niñas a su vez ser potencializándolo, por consiguiente una de las bases fundamentales para cumplir con la propuesta pedagógica diseñada es el juego mediante las interacciones dicho por MEN (2024), “son relaciones bidireccionales que tienen la capacidad para que el docente perciba y escuche las intenciones, la búsqueda del bienestar, a través de la construcción de vínculos afectivos y la disposición de ambientes, espacios, tiempos de exploración, juego y expresión”(p.34). Esta forma de relacionarse se vive a partir de tres acciones que confluyen en la cotidianidad: cuidar, acompañar y provocar. Sucediendo de una manera natural mediante el juego, su exploración y su comunicación, permitiendo la construcción de seres autónomos, libres e importantes en el entorno social que viven.

Para el planteamiento de este diseño pedagógico se logran espacios intencionados que posibiliten al docente promover el desarrollo y el aprendizaje de los niños y las niñas, donde se

materializan propuestas alrededor de la organización curricular en la educación inicial y preescolar, es por ello que con el juego se busca motivar y generar entusiasmo a la hora de proponer alguna enseñanza y aprendizaje, ya sea en el área de lenguaje o matemáticas, y no solo en este ámbito cognitivo sino también en lo personal y social logrando ese desarrollo integral esencial para un sano desarrollo en los estudiades que participen en cada actividad lúdica mediante el juego, comprendiendo sus diversas formas, proponiendo experiencias, logrando una observación y escucha mediante su autonomía dejándolos ser y hacer para así lograr cual es el aspecto que más estimula sus aprendizajes tanto individuales como en todo el grupo en general.

Cabe señalar que abordar la competencia es tener una directriz o una idea de las actividades que se van a desarrollar, más no se evalúan de esta manera porque los niños y niñas son seres integrales donde el aprendizaje es autónomo, significativo, constructivo, es decir es un proceso de transformación donde se integra el saber ser, el saber conocer y saber hacer. Esta transformación de la educación preescolar fortalece el crecimiento integral de los niños y niñas además se ha evidenciado a través de diferentes investigaciones, donde resaltan la imaginación, emociones, el conocimiento creativo y sus características que únicamente tiene la niñez, los actores principalmente involucrados pertenecen a la educación preescolar. Por otro lado, estos sujetos tienen cada uno una historia en particular un saber, crean, analizan reflexionan generan ideas, por esta razón la propuesta pedagógica desea involucrar el juego para motivar a los estudiantes a prender de manera más creativas y divertidas, donde compromete las competencias enfoque conductual, enfoque funcionalista, enfoque constructivista y enfoque socioformativo.

Este saber pedagógico se plantea con el fin de generar y vivir la experiencia con todos los seres involucrados, por otro lado, valorar cada uno de sus escenarios y las capacidades que se

desprenden en la investigación, ir fortaleciendo el profesionalismo y reflexionar sobre los errores que se pueden cometer en el transcurso de la actividad a esto se le conoce el saber, donde se observa se escucha y comprende, enriqueciendo y construyendo un buen ambiente para los estudiantes.

Finalmente, el aprendizaje en los niños y niñas es el descubrimiento y la construcción constante a través de la exploración, sus ideas y curiosidades, los conocimientos y las experiencias, por esta razón están importante aprovechar esta etapa de la infancia inicial para implementar actividades por medio del juego para poder desarrollar personas más autónomas, crear participaciones más activas, logrando experiencias significativas donde su aprendizaje fortalezca su desarrollo. Hay que mencionar que el aprendizaje de cada niño y niña es diferente, pero con estas propuestas pedagógicas se motiva e identifica aquellas formas que generan más destrezas y habilidades en los conceptos a enseñar, como docente se busca estrategias didácticas, para que el grupo involucrado pueda comprender, gracias a una mirada amplia y clara conociendo sus necesidades para trabajar y solucionar, contribuyendo satisfactoriamente de manera personal y colectiva, estas estrategias no retrasan ni aceleran su desarrollo intelectual. Según Medina y Tobon (2010), “la valoración de las competencias, desde tres procesos interdependientes: autovaloración, colaboración y hetero valoración, elementos todos que permiten una visión más holística y articulada de la educación basada en competencias” (p. 94).

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolla bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Juega, motívate y fortalece tus aprendizajes con los niños y las niñas de transición Carlos Lleras Restrepo- Yopal”. Para alcanzar el objetivo Fortalecer, mediante el juego, el desarrollo cognitivo, personal y social de los niños y las niñas del grado transición en la Institución Educativa Carlos Lleras Restrepo en Yopal (Casanare), con el fin de disminuir la desmotivación en sus aprendizajes. De forma precisa, las actividades planteadas están alineadas con los objetivos específicos establecidos para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en, explorar mediante la observación y la interacción las estrategias utilizadas con las niñas y los niños que motiven a un aprendizaje significativo en las diferentes áreas, se establece: En esta actividad se conocerán los saberes previos de los estudiantes referente a la implementación de estrategias que estimulen la motivación en los aprendizajes, así mismo las prácticas utilizadas por la docente titular para la estimulación del desarrollo integral, si ha utilizado el juego como mecanismo de aprendizaje, como producto susceptible para el análisis se tiene el cuestionario de la docente, evidencias del grupo focal y registros fotográficos.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en fomentar diversas estrategias pedagógicas basadas en el juego que promuevan la estimulación en sus habilidades cognitivas, emocionales y sociales desarrollado a través de experiencias lúdicas y creativas. Se establece la actividad para abordar en el fortalecimiento de los presaberes referente al cuerpo humano, ya obtenidos desde su crecimiento personal, con el juego se generó interacciones con el entorno que los rodea logrando un desarrollo personal, social, y cognitivo. De esta manera se fomenta el bienestar integral y el sano desarrollo de la personalidad de los niños y las niñas,

como producto susceptible para el análisis son los registros fotográficos de la actividad desde el momento inicial hasta el final, así mismo la evidencia de las creaciones realizadas.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en valorar la efectividad de las estrategias pedagógicas basadas en el juego para motivar el aprendizaje en niños y niñas de preescolar, se evidencia un desenvolvimiento en sus expresiones mediante la comunicación y la comprensión efectiva referente a sus diversidades en el aprendizaje, promoviendo mediante estos juegos la igualdad de oportunidades la empatía y el respeto. Es importante precisar, que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realiza bajo una mediación pedagógica que busca en los estudiantes un enriquecimiento en sus aprendizajes en tanto alcanzaban los siguientes resultados en la actividad uno, afianzar lazos con los principales actores para conocer sus destrezas y debilidades, a su vez las motivaciones que generan las mismas, ver el entorno escolar desde una perspectiva diferente, más lúdica y divertida, generando una visión diferente sobre el juego y la importancia que conlleva en implementar estrategias motivadoras con el fin de fomentar conocimientos en las diferentes áreas del desarrollo.

Para la actividad dos en la parte cognitiva conocer las partes del cuerpo, entender sus funciones y fortalecer sus habilidades. En el ámbito personal su desenvolvimiento en los aprendizajes de una forma lúdica y creativa generan motivación para fortificar sus conocimientos. Y en el contexto social fortalece la parte emocional gracias a la comunicación, y la interacción mediante el trabajo en equipo logrando resultados positivos de manera colectiva, finalmente, en la actividad tres se dio fin con una propuesta de acción pedagógica que fortalece las habilidades (cognitivas, emocionales, sociales y motoras) consolidando la motivación mediante la creatividad, la concentración, imaginación, trabajo en equipo y el liderazgo.

Enfoque Didáctico

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente en la motivación para alcanzar los aprendizajes en los diferentes contextos, hacia la construcción de un desarrollo integral en los niños y las niñas. Es por ello, que se afirma que la secuencia didáctica *Juega, motívate y fortalece tus aprendizajes con los niños y las niñas de transición* Carlos Lleras Restrepo- Yopal, facilita las conquistas relacionadas con las siguientes categorías que establece el documento MEN (2024) una de ellas son las emociones fomentando la coordinación de acciones que logren establecer relaciones mediante la creación de patrones de comportamiento para generar confianza y lograr una sana interacción con los demás participantes, a su vez la inclusión juega un papel importante ya que el desarrollo de la secuencia quiere lograr que todos los niños y niñas tengan las mismas oportunidades de participación, comunicación y colaboración, así mismo sus diversas formas de aprendizajes sean valoradas y tenidas en cuenta en cada uno de los procesos, cabe resaltar que la importancia de cuidar nuestros recursos naturales se reflejó en los materiales a utilizar ya que los elementos ayudan con el cuidado del medio ambiente aportándole ese conocimiento a los estudiantes sobre reciclar reutilizar y reducir, de igual manera la equidad de género fue muy importante para la implementación de esta sesión ya que desde el primer momento se generó condiciones para un libre desarrollo de la personalidad en cada uno de los estudiantes, el diálogo también está muy presente en cada secuencia sin esta categoría no hubiera sido posible ese proceso de interacción y comunicación vital para la construcción de las acciones propuestas en pro de un desarrollo integral en los niños y niñas haciendo posible una convivencia enriquecedora de la mano con la corresponsabilidad ya que con ella logramos una interacción

asertiva que genere beneficios colectivos mediante el trabajo en equipo logrando que cada uno de los estudiantes se involucren generando un crecimiento importante a nivel general.

Es relevante destacar que este estudio se basa en los referentes técnicos proporcionados por las bases curriculares para la educación inicial y preescolar, así como en la importancia del juego como herramienta fundamental para el desarrollo integral del niño en la Educación Infantil, según el Ministerio de Educación Nacional (2024). Estos marcos tienen el objetivo común de promover el desarrollo de competencias en los niños y niñas del grado preescolar de la Institución Carlos Lleras Restrepo de Yopal, Casanare, con el fin de formarlos como individuos democráticos y participativos, capaces de contribuir a la transformación social.

Adherido a lo expuesto, es importante tener en cuenta lo dicho por Medina y Tobón (2010) unas de las capacidades que deben poseer los docentes para orientar el desarrollo integral y el aprendizaje es la innovación en la construcción de competencias para mediar los procesos de los estudiantes. Por consiguiente en esta secuencia didáctica *Juega, motívate y fortalece tus aprendizajes* en los niños y las niñas del colegio Carlos Lleras Restrepo- Yopal se soporta mediante el diseño de las estrategias pedagógicas logrando por parte de la docente el cumplimiento de los objetivos propuestos, así mismo según los referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral nos indica Marroquín et al.,(2024) como docentes, se comprometen a investigar y comprender a los niños y niñas con los que trabajan, así como a conocer a sus familias, las comunidades en las que habitan y las dinámicas de los contextos en los que se desarrolla la educación infantil. Así las bases curriculares afirman que MEN (2024), “proyectar se refiere a las formas en que los docentes organizan los procesos que ocurren en la práctica pedagógica, con miras a potenciar el desarrollo y los aprendizajes de los niños y las niñas a partir de las interacciones” (p.117). Por consiguiente, es importante tener en

cuenta que el “Saber pedagógico o vivir la experiencia referente al desarrollo y aprendizajes y las interacciones, hacen posible la vivencia auténtica de las experiencias, tanto de los niños y las niñas como de sus docentes” (Marroquín et al.,2024, p.134).

En otras palabras, los gestores educativos luego de la observación participante y el vivir la experiencia se basa mediante lo dicho por el MEN (2024) sobre valorar el proceso mediante la observación, la escucha y la reflexión, sobre lo que se indaga, se proyecta y se experimenta, gracias a la herramienta principal que es el juego como medio didáctico para el desarrollo de las actividades. Las interacciones durante el juego están vinculadas al disfrute que se experimenta al estar acompañado de otros, al compartir con ellos y al poder comprender sus gustos, intereses, necesidades y expectativas. Sin embargo, para que esta comunicación sea verdaderamente efectiva, adecuada y relevante, es esencial contar con empatía, conocimiento mutuo y un vínculo afectivo entre los participantes, lo cual facilita una mejor comprensión de la investigación a través de los principios fundamentales que se exponen a continuación. Por medio de la planeación de la didáctica a través de las estrategias observación, vivir la experiencia, el grupo focal, se evidencia la comprensión de conocimientos de los estudiantes, buscar diferentes herramientas innovadoras para llamar la atención y que aporte para el aprendizaje. Finalmente, el diseño didáctico está desarrollado para fortalecer la parte cognitiva, motriz, emocional, social.

En ese sentido, la secuencia didáctica se fortalece en actividades con énfasis en disminuir la desmotivación en los nuevos aprendizajes de los niños y las niñas del grado transición considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas, la falta de estrategias innovadoras y transformativas ha generado esa falla de estimulación para los diversos aprendizajes en los estudiantes que generen un desarrollo íntegro en los diferentes contextos de su vida tanto en lo cognitivo personal y social desvaneciendo esos

aprendizajes tradicionales que solo generan un bajo rendimiento en las enseñanzas y aprendizajes de los estudiantes, se planteó la hipótesis de que podría ser beneficioso modificar estos métodos, y esto se logra gracias a la actividad principal, el juego, que actúa como una herramienta pedagógica capaz de generar conocimientos. Además, el juego fomenta el desarrollo de habilidades en los procesos de enseñanza y aprendizaje, ya que brinda oportunidades para la interacción con los compañeros, estimula la imaginación cuando se realiza de manera individual y promueve la creatividad al inventar nuevos juegos, haciendo que el momento sea más divertido. Estas actividades son cruciales en las primeras etapas del desarrollo, ya que favorecen un crecimiento saludable, que se reflejará en su evolución en diversos aspectos de la vida cotidiana.

El grupo estudiado logra un aprendizaje significativo a través de la inclusión, valorando y respetando las diversas emociones y características de cada estudiante, lo que fomenta tanto el aprendizaje autónomo como el colectivo. Además, es importante destacar el conocimiento general que se posee sobre el cuidado del medio ambiente, así como la relevancia de la corresponsabilidad y el diálogo, elementos clave para promover un desarrollo emocional saludable. Este proceso contribuye de manera significativa al desarrollo integral de los niños, permitiéndoles adquirir diversas habilidades y competencias desde una edad temprana. En el ámbito educativo, el juego activo, apoyado y guiado por el docente, se presenta como una herramienta fundamental para introducir a los estudiantes en conceptos básicos de lenguaje, lectoescritura, matemáticas y ciencias, a la vez que favorece el desarrollo de sus habilidades de reflexión.

Con el fin de comenzar la secuencia y estableciendo como primer objetivo específico el reconocimiento de los intereses de los niños y niñas, se pretende identificar su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de experiencias reorganizadoras se pueda comprender el conocimiento previo que servirá simultáneamente de base a desarrollos posteriores logrando que se reconozcan los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a las actividades lúdicas mediante el juego para generar espacios de motivación y mucha estimulación para los nuevos conocimientos que se abordan de una manera muy eficaz y divertida, en ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el juego, tendrán mayor incidencia en la vida de los estudiantes pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena resaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes donde se generen experiencias innovadoras a la hora de conocer e identificar las problemáticas de cada contexto logrando con ello un mayor enfoque en la implementación de secuencias que generan estrategias transformativas capaces de causar un impacto positivo en cada uno de los participantes, así mismo como docente estas experiencias son enriquecedoras para el quehacer pedagógico, la interacción en uno de sus principales contextos donde los niños y las niñas se desenvuelven de una manera libre es la mejor forma de entender cómo se debe ser y saber hacer para dejar huellas imborrables en los corazones de cada uno de los estudiantes, observar, escuchar e implementar estas secuencias didácticas es la mejor manera de fortalecer todos nuestros conocimientos obtenidos a lo largo de este proceso formativo siendo los niños las

niñas los principales maestros enriqueciendo nuestras habilidades y destrezas para poner en práctica frente a todos esos retos a nivel personal social y profesional.

En conclusión, con este proyecto de investigación se han identificado problemáticas que han aportado al conocimiento y su vez generado preguntas que en el transcurso del recorrido se han solucionado, por otro lado, el diseño de secuencias didácticas donde se recoge una muestra, para analizar los datos de la problemática y a la vez brindar una solución para llegar a los resultados de manera positiva y finalizar compartiendo los resultados obtenidos por medio de una exposición. Como investigador se ha tenido una actualización de información donde se ha fortalecido el rendimiento profesional a su vez un desenvolvimiento en el acercamiento con la comunidad académica que han aportado significativamente al proyecto de investigación.

Implementación

El propósito de este apartado es dar a conocer la experiencia obtenida mediante el desarrollo de la planeación didáctica que se realizó en la institución educativa referente a la motivación mediante el juego para profundizar en el desarrollo personal, social y cognitivo, se realizaron tres sesiones cada una contaba con tres momentos, la actividad uno se enfocó en aquellos saberes previos con los que contaban los niños y las niñas dando inicio con una actividad rompe hielo llamada el ciempiés con ello se logró que los estudiantes se presentaran de una manera divertida dejando a un lado la timidez y el miedo a expresarse, se evidencia que algunos de los niños y niñas no participan y prefirieren quedarse sentados en sus puestos, se les pregunta el por qué y la respuesta dada por ellos era que les daba pena y no les llamaba la atención ese juego, se respetó su punto de vista y se propuso que observen la actividad , y si quieren participar lo pueden hacer, se dio continuidad con la actividad los demás se divirtieron a medida que pasaban por en medio de las patas del cien pies al finalizar todos participaron y así se conoce los nombres de cada uno sus edades y lo que más lo divierte, luego de ello se adentró al segundo momento observando que los niños entraron en confianza para realizar el grupo focal donde se conocieron sus gustos por el colegio y lo que lo motiva venir a él, allí los niños y niñas se expresaron libremente dando a conocer sus puntos de vista referente a cada pregunta , a su vez se generan más interrogantes evidenciando el interés por ser escuchados, muchos de los participantes expresaron que venir al colegio era muy divertido porque jugaban con sus amiguitos al fútbol y sus loncheras son muy deliciosas, también se expresó que tenían amigos, disfrutaban compartir con ellos ya que muchos eran vecinos del mismo barrio, también expresaron que algunas actividades que la docente realizaba son aburridas pero otras muy divertidas, lo que más les agrada es salir del salón sintiendo una libertad para correr por todo el entorno, finalmente en

el momento tres se busca un espacio más amplio donde los estudiantes se sientan un poco más cómodos y puedan realizar esta actividad de una manera más espontánea, con un globo se establecen las reglas del juego donde ellos tienen la responsabilidad de cuidar y proteger el mismo y no dejar caer dicho elemento ya que se convierte en uno de sus compañeros, aquellos niños y niñas que expresaron poco interés al observar la actividad se entusiasmaron al cambiar de lugar y se incorporaron en la misma, colaborando para que todo el grupo estuviera unido cuidando aquel compañero representado por el globo, también se observó que cuando el globo cambiaba de nombre algunos estudiantes eran un poco menos cuidadosos tratando de que el globo estallara dándonos cuenta la afinidad que hay entre unos con otros, en este espacio hubo muchas risas se colaboraban unos con otros pendientes donde iba a caer el globo se notó en sus expresiones el agrado que tuvieron por la actividad.

En la sesión número dos los niños y las niñas al observar nuevamente las docentes en formación deducían que iban a realizar actividades muy divertidas cambiando un poco la rutina que se maneja en ese momento, se notaba más entusiasmo en el grupo solo con el saludo respondido por todos los estudiantes, iniciando con un juego llamado “tingo tingo tango” ya conocido por ellos, la diferencia era que el que se quedara con la pelota debía responder una pregunta que los adentrara a los aprendizajes sobre las partes del cuerpo y a sí mismo el desarrollo de sus emociones mediante el trabajo en equipo y el fortalecimiento de los conocimientos adquiridos, una de las preguntas ayudó a fortalecer esos lazos de amistad ya que requería con una parte de su cuerpo brindar un saludo o una demostración de afecto todos lo realizaron de una manera muy cordial y respetuosa, hasta las docentes en formación recibieron esta demostración de afecto, en este espacio los participantes sentían un poco de timidez al abrazar ciertos compañeros se evidenciaba más en las niñas ya que algunas de ellas no les

gustaba ese tipo de demostración, expresando la pena que sentían hacia su compañero y es allí donde se observó que el compañerito le expresaba tranquilidad diciendo que no iba a pasar nada malo y que solo es un abrazo, al final se logró cumplir con el objetivo.

En el momento dos se enfoca en el trabajo en equipo haciendo varios grupos facilitando unas piezas de material reciclable el cual se debía armar como un rompecabeza, para ello cada equipo lo decoro con pinturas dejando ver su creatividad y permitiendo que cada uno de sus compañeros aportara en este diseño, se evidencia la participación de todos ya que muchos decían que casi no los dejaban pintar porque podían manchar la ropa pero ellos iban a tener cuidado, estuvo claro que esta actividad de diseñar crear, pintar es una de las cosas que más le agrada a los estudiantes de este grado, ya que mientras pintaban decían que si podían hacer mezclas, preguntaban mucho que color salía con la unión de varios colores por ejemplo el amarillo y el verde, este espacio era de creatividad por ende era permitido dichas mezclas observando la emoción cuando salía el color esperado, luego armaron los rompecabezas, todos hacían preguntas para lograr armarlo de manera adecuada como si esta mano estaba bien puesta o si el pie había quedado torcido, así mismo se los rotaban con los demás grupos saliendo un ganador de aplausos con manitos y pies por armar más rompecabezas, de igual manera algunos niños se molestaron un poco ya que aún no razonan muy bien que a veces se pierde y se gana.

Para dar por terminada la sesión se realizó un espacio de participación y colaboración referente a armar una silueta de la cara parte por parte, el niño o niña encargado de armarla debía poner toda la confianza en sus compañeros, la cooperación y el excelente trabajo se observó en cada minuto, se escucharon muchas risas al ver esas caras torcidas los ojos donde va la boca y las orejas en la frente, todos querían participar y todos aportaban al mismo tiempo, algunos de los participantes bromeaban diciendo mal la instrucción, eso les causaba mucha más gracia.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Al reflexionar sobre esta investigación pedagógica y a su vez la implementación de la secuencia didáctica, como eje fundamental para lograr cumplir aquellos objetivos propuestos nos basamos en lo plasmado en el (MEN 2024) A través de las bases curriculares en la educación inicial y preescolar, se ha identificado que los aprendizajes no solo fueron adquiridos por los niños y las niñas, sino que, gracias a las experiencias vividas, se pudieron diseñar, crear e imaginar espacios y momentos en los que todos podían generar emociones y sentimientos. Estos procesos tienen como objetivo común el fortalecimiento de diversos conocimientos, transformando a los estudiantes en individuos capaces de analizar y reflexionar para encontrar las mejores maneras de generar propuestas pedagógicas que respondan a las necesidades del grupo en su conjunto. Es decir que “Las niñas y los niños a través de los juegos muestran su cultura en la que crecen y se desenvuelven; la riqueza de ver el juego desde esta perspectiva permite aproximarse a su realidad y a la manera en que la asumen y la transforman” (MEN,2024, p.21).

Gracias a lo analizado mediante la implementación de las secuencias didáctica podemos dar cuenta la importancia que genera el juego en el fortalecimiento del desarrollo integral en los niños y niñas, el generar confianza y seguridad en cada uno de ellos logra que todos se integren en cada una de las actividades evidenciando aprendizajes y enseñanzas tanto en el ámbito personal como en lo colectivo, cabe resaltar que es importante traer a colación algunas mejoras que se pueden realizar para la obtención de mayores resultados como por ejemplo la distribución de los espacios y el tiempo.

Es importante resaltar el diagnóstico previo realizado para identificar las características de los participantes ya que gracias a ello se conocen sus intereses, necesidades y expectativas

referente a las nuevas enseñanzas y aprendizajes generadas en el día a día , así mismo fomentar canales de comunicación que permiten con ello adaptar las actividades a sus características y necesidades, por consiguiente es de gran valor realizar unas acciones para mejorar dichas actividades logrando resultados mucho más beneficiosos para los participantes, siendo importante la adaptación de los recursos que logren una alineación en el nivel cognitivo, social y emocional, evitando a su vez una sobrecarga de información, proporcionando autoconocimientos mediante la interacción natural sin seguir los patrones establecidos para la actividad, así mismo incluir variedad de métodos y estrategias pedagógicas ayuda a atender diferentes estilos de aprendizajes logrando con ello suplir las necesidades de cada uno de los participantes, así mismo la flexibilidad en la valoración de los aprendizajes obtenidos se generan mediante diversas formas de evaluación ajustándose a las características de nuestros niños y niñas.

Cabe resaltar que cada una de las acciones utilizadas en la intervención pedagógica favorece el desarrollo propuesto para la implementación resaltando la interacción y participación, mediante el juego herramienta fundamental para lograr resultados positivos en todo el grupo, Según los Referentes técnicos MEN (2024) el juego, hace parte vital de las relaciones con las personas, con los objetos y el espacio obteniendo unas interacciones placenteras con los entes que se encuentran en el entorno generando el descubrimiento de sus habilidades y las característica de cada cosa. Gracias a ello se evidencia la estimulación en la motivación a la hora de adquirir conocimientos no solo en el ámbito cognitivo si no en los procesos sociales y personales fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes en los diferentes contextos de sus vidas.

Es importante resaltar que a medida de la implementación de esta secuencia didáctica se evidencia ciertas diferencias mediante las estrategias que utiliza la docente titular y las docentes

en formación, los niños y niñas en primer momento no tenían una buena estimulación que lograra esa motivación a la hora de generar nuevos conocimientos o reforzar en algunos ya aprendidos en sus diferentes contextos, es por ello que al empezar con esas actividades rompe hielo todas basadas en el juego y diversión los participantes fueron dejando a un lado el miedo y el aburrimiento ya que creían que todo se manejaría de la misma forma que venían trabajando, estos entornos lúdicos permitieron evidenciar las habilidades y fortalezas que tiene cada estudiante; “el juego va por delante del desarrollo, ya que así los niños comienzan a adquirir la motivación, capacidad y actitudes necesarias para su participación social”(Gallardo & Vázquez,2018,p.46). es importante dar a conocer que aunque la mayoría de participantes disfrutaban estas actividades lúdicas algunos de ellos se limitaban para expresarse mediante una sonrisa fuerte un grito, un salto, correr y todo por seguir los parámetros ya establecidos en su salón de clases, pero se explicó todo lo que se podía hacer en cada uno de los momentos y así ellos pudieran participar e interactuar de una manera libre y espontanea dejando salir ese ser autónomo, feliz y lleno de imaginación que hay en cada uno de ellos, por tal motivo es recomendable generar estos espacios de diversión mediante el juego ya que siempre será esa herramienta motivadora que da esa entrada al mundo mágico del conocimiento y los aprendizajes.

Se resalta los aspectos obtenidos referente a la pregunta problema ya que gracias a la secuencia didáctica se estimula los conocimientos en los niños y niñas del grado transición para un desarrollo integral en sus diferentes contextos, tanto cognitivo, social y personal para así lograr una disminución en la desmotivación de sus aprendizajes, así mismo se generó nuevas estrategias mediante una de las actividades más placenteras y significativas para los estudiantes como lo es el juego. Desde el rol docente se resalta unos aspectos significativos que se

observaron en esta experiencia evidenciando el fortalecimiento de la práctica docente, junto con el reconocimiento del papel fundamental de los educadores, es clave para lograr avances innovadores que provoquen transformaciones significativas en cada uno de los niños y niñas que integran el aula, valorando sus diversidades que los hacen únicos. Gracias a este enfoque, se alcanzan resultados valiosos que podrán aplicarse tanto en la vida personal como profesional.

Es trascendental en la educación tener una planeación de las actividades ya que permite establecer metas claras, organizar los recursos y estructurar las actividades, brindando una enseñanza de manera más eficiente, por otra parte, tener claridad con los objetivos, perfeccionar los recursos, organizar y evaluar mejorando la calidad de la enseñanza, otorgando a los niños y niñas una experiencia innovadora para el aprendizaje. En conclusión, la planificación en la práctica educativa garantiza que la instrucción sea organizada, eficiente y equilibrada en el desarrollo integral de los estudiantes, permitiendo la toma de decisiones, promoviendo la inclusión enriqueciendo enormemente la experiencia educativa

Conclusiones

En el desarrollo del proyecto de investigación se escogió una población con una necesidad específica, para realizar secuencias didácticas que fortalezcan a los beneficiarios de la misma, para la ejecución de dichos diseños se enfocó en el objetivo general y los objetivos específicos, logrando evidenciar un fortalecimiento del desarrollo cognitivo, personal y social por medio de una de las actividades rectoras como lo es el juego, de esta manera se pretende disminuir la desmotivación y estimular las emociones para fortalecer el desarrollo integral de los niños y las niñas, a través de unas secuencias planificadas y dirigidas a los estudiantes de transición del Colegio Carlos Lleras de Yopal, se abordan unas competencias emocionales, sociales y cognitivas para el rendimiento de dicha población, por otra parte, la creatividad en las actividades fueron fundamentales para lograr unas interacciones con resultados positivos en cada uno de los participantes.

Por consiguiente frente a las dificultades de las competencias cognitivas, emocionales y sociales se deduce en fomentar espacios lúdicos donde se realizan actividades que generen más interés y puedan formar un desarrollo más acorde y adecuado a sus necesidades, el trabajo en equipo genera situaciones donde los niños y las niñas debían respetar las diferentes opiniones y ser empáticos frente a las diversas formas de pensar, estas interacciones refuerzan el contexto social de cada uno de los estudiantes a sí mismo aquellos momentos de autonomía en alguna toma de decisiones, para reforzar su parte personal, sin dejar a un lado el constante conocimiento adquirido en su parte cognitiva, es de gran impacto que los niños y niñas necesiten vivir estas experiencias donde coleccionen aventuras, procesos y desarrollos siendo más integrales aportando en las transformaciones de sus diferentes contextos.

Estas competencias son fortalecidas por medio del juego donde los estudiantes se expresan de una manera natural y espontánea, logrando que el docente genere más estrategias pedagógicas que ayuden al fortalecimiento de elementos sobre la autonomía emocional y competencias socioemocionales interviniendo en las dificultades que se evidencian y manifiestan los principales actores. Se puede concluir que todo este trabajo de investigación permitió que las secuencias didácticas fueran espacios de participación y diversión admitiendo a los niños y las niñas fluir en sus actividades que generen conocimientos de una manera diferente pero muy agradable para todo el grupo en general.

Finalmente con esta investigación los estudiantes de transición del colegio Carlos Lleras Restrepo de Yopal puedan despertar diversas habilidades en su desarrollo personal, social y cognitivo, mediante el fortalecimiento de sus competencias gracias al juego, fomentando en la educación nuevos métodos de enseñanza y aprendizaje un desarrollo adecuado de sus emociones, fundamental para una sana integración e interacción con sus iguales ayudando en los estados de ánimo, la solución de conflictos, frustraciones, limitaciones, oportunidades y necesidades a través del trabajo autónomo y colectivo que genera el juego.

Referencias Bibliográficas

- Álvarez-Uria, A.; Garay, B.; Teresa Vizcarra, M. *Las instalaciones artísticas en educación infantil: Experiencias lúdicas y performativas. Arte, Individuo y Sociedad*, [s. l.], v. 34, n. 3, p. 891–910, 2022. DOI 10.5209/aris.76087. Disponible em: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=9ea0eb8d-79fa-31e8-8c4b-0c1c3ed3fb79>.
- Andrea Porello *El juego artístico en el ámbito escolar. Un dispositivo para la formación integral. Diálogos Pedagógicos*, [s. l.], v. 20, p. 117–128, 2022. Disponible em: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=c691af6b-5840-38a8-8271-ea9cc0ce2816>.
- Forero Gómez, M. A.; Rincón Pérez, A. F.; Ramoni-Perazzi, J. *Determinantes del desarrollo integral infantil en Colombia (2010-2016). Sociedad y Economía*, [s. l.], n. 50, p. 1–24, 2023. DOI 10.25100/sye.v0i50.12534. Disponible em: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=c5ee5d75-b34a-3469-a65b-23d026943a77>.
- Gallardo, J. y Gallardo P. (2018). *Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6542602>
- Guaman, M. C., Álvarez, E. E., Sánchez, J. J., & Sánchez, E. M. (2024). *El juego y el desarrollo cognitivo de los estudiantes*. 593 Digital Publisher CEIT, 9(1), 66-81. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9314977>

- La centralidad del juego en la educación inicial: diferentes modalidades lúdicas*. Rosario: Homo Sapiens Ediciones, 2019. Disponible en: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=d946e252-4964-3108-a01c-cbf1ae019364>.
- Martínez, F. G. (2021). *Juego, plasticidad cerebral y habilidades cognitivas*. *Salud y bienestar colectivo*, 5(1), 90-107. <https://revistasaludybienestarcolectivo.com/index.php/resbic/article/view/124>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias*. *Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*. 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional – MEN. (2024). *Bases curriculares para la educación inicial y preescolar*. Referentes técnicos para la educación inicial en el marco de la atención integral. Bogotá, Colombia. Recuperado de https://www.mineduccion.gov.co/1759/articles-341880_recurso_1.pdf
- Montalvo Carbajal, L. M. et al. *El juego simbólico como estrategia que favorece el desarrollo de competencias para la vida en niños preescolares*. Congreso Internacional de Investigación Academia Journals, [s. l.], v. 7, n. 1, p. 1594–1599, 2015. Disponible en: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=3f56266c-2dd9-3347-af31-9ea651f2ef75>.

- Paredes Molina, A. M.; Tigse Remache, E. P.; Bravo Zambonino, J. M. *Las rondas infantiles en el desarrollo de la Psicomotricidad Gruesa de los niños de Educación Inicial*. Prometeo Conocimiento Científico, [s. l.], v. 4, n. 1, p. 1–10, 2024. DOI 10.55204/pcc.v4i1.e92. Disponible en: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=14ae87f0-8c19-3bf3-88f2-5a07d4ce1972>.
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Porello, A. *El juego artístico en el ámbito escolar*. Un dispositivo para la formación integral. *Diálogos Pedagógicos*, [s. l.], v. 20, n. 39, p. 117–128, 2022. DOI 10.22529/dp.2022.20(39)07. Disponible en: <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/linkprocessor/plink?id=6fcaea34-7795-32d2-a284-bc664df38465>.
- Ramírez, J. F. (2014). *El juego infantil y su importancia en el desarrollo*. CCAP, Volúmen, 10. <https://www.enfermeriaaps.com/portal/wp-content/uploads/2012/02/El-juego-infantil-y-su-importancia-en-el-desarrollo.-PRECOP-2011.pdf>
- Ruiz Gutiérrez, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Salamanca Nuván, L. J. (2012). *Desarrollo de habilidades sociales en niños y niñas de grado 0 a través del juego*. <http://repository.pedagogica.edu.co/handle/20.500.12209/484>

Sánchez-Domínguez, J. P., Ortega, S. E. C., & López, B. M. H. (2020). *El juego como representación del signo en niños y niñas preescolares: un enfoque sociocultural*. *Revista Educación*, 313-328. <https://www.scielo.sa.cr/pdf/edu/v44n2/2215-2644-edu-44-02-00331.pdf>

Sifuentes Pérez, F. L. (2022). *El desarrollo cognitivo y psicomotor a través del juego en niños de 4 años*. <http://repositorio.untumbes.edu.pe/handle/20.500.12874/64480>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedumy.sharepoint.com/personal/lmsilvato_unadvirtual_edu_co/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Flmsilvato%5Funadvirtual%5Fedu%5Fco%2FDocuments%2FImplementaci%C3%B3n%20de%20la%20secuencia%20did%C3%A1ctica%20%20%2D%20Ligia%20Silva%20y%20Lida%20Dicelis&ga=1