

**EL JUEGO DIRIGIDO Y JUEGO LIBRE EN EL COLEGIO MONTEALEGRE EN
ÉPOCA DE PANDEMIA**

Autora

Paula Andrea Núñez González

Corporación Universitaria Unilasallista

Facultad de Ciencias Sociales y Educación

Caldas - Antioquia

2022

El Juego Dirigido y Juego Libre en el Colegio Montealegre

Paula Andrea Núñez Gonzáles

Tesis o trabajo de investigación presentada(o) como requisito parcial para optar al título
de:

Licenciatura en educación infantil

Asesora:

Angie Julieth Gómez Restrepo, Magíster (MSc) en Estudios en Infancias.

Línea de Investigación:

Juego e infancias

Unilasallista

Facultad de Ciencias Sociales y Educación

Caldas, Antioquia, Colombia

2022

Título del trabajo de grado	El Juego Dirigido y Juego Libre en el Colegio Montealegre
Nombre del estudiante	Paula Andrea Núñez Gonzáles
Nombre del asesor	Angie Julieth Gómez Restrepo
Nombre del evaluador(a)	
Fecha de evaluación:	

Agradecimientos

Dedico con todo mi corazón el presente proyecto de grado a mi tío que me crió por brindarme la oportunidad y los recursos para lograrlo, sin él no lo hubiera podido lograr mis estudios, a mi hijo por ser mi mayor motivación para seguir adelante para luchar y poder dar mis pasos con más fuerza y principalmente a mi madre que a sido un pilar fundamental por brindarme la confianza y su bendición a lo largo de mi vida que me protege y me lleva por el camino del bien, ya que me motiva constantemente para alcanzar mis anhelos, por esta razón muchos de mis logros se los debo a ustedes.

Contenido

Introducción.....	10
Planteamiento Del Problema.....	12
Pregunta Orientadora.....	15
Objetivos.....	16
Justificación.....	17
Antecedentes.....	19
El Juego Como Estrategia De Enseñanza Y Aprendizaje.....	19
El Juego En El Desarrollo Infantil.....	22
Creencias De Las Maestras Frente Al Juego.....	23
Marco Teórico.....	25
El Juego Dirigido O Como Medio.....	25
El Juego Libre O Como Fin En Sí Mismo	29
Metodología.....	33
Paradigma.....	33
Enfoque O Tipo De Estudio.....	33
Contexto Y Participantes.....	34
Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información.....	35
Tabla 1. Objetivos Planteados En La Investigación.....	35
Observación Participante.....	36
Diario De Campo.....	36
Tabla 2. Formato De Planeacion Pedagógica. Unilasallista (2018).....	38
Matriz De Análisis.....	39
Tabla 3. Matriz De Análisis.....	40
Fases Y Cronograma De Ejecución.....	41
Tabla 4. Cuadro, Cronograma.....	41
Consideraciones Éticas.....	42

Resultados.....	43
Tiempo De Juego Por Parte Del Maestro.....	43
Tabla 5. Resultados De Tiempos De Juego.....	44
Espacios.....	44
Ilustración 1. Cancha.....	45
Ilustración 2. Cancha.....	45
Ilustración 3. Patio.....	46
Ilustración 4. Manga Salle.....	46
Ilustración 5. Colegio.....	47
Ilustración 6. Salón.....	47
Ilustración 7. Gimnasio.....	48
Ilustración 8. Arenera.....	48
Ilustración 9. Montaña.....	49
Ilustración 10. Cancha.....	49
Ilustración 11. Patio.....	50
Ilustración 12. Manga Salle.....	50
Ilustración 13. Colegio.....	51
Ilustración 14. Gimnasio (2021).....	51
Ilustración 15. Parque De Caldas.....	52
Tabla 6. Espacios De Juego Libre Y Dirigido.....	53
Clasificación E Intenciones En El Juego Dirigido.....	55
Clasificación E Intenciones En El Juego Libre.....	59
Análisis Y Discusión.....	62
Múltiples Miradas A La Importancia Del Jugar En La Escuela.....	62
Futuras Líneas Y Conclusiones.....	67
Referencias.....	69

Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado Para La Participación En Proyecto Investigativo.....	78
Anexo 2. Matriz De Análisis.....	79
Anexo 3. Diarios De Campo.....	80

Resumen

En el marco de la pandemia ocasionada por el COVID-19, la investigación busca conocer las propuestas de juego realizadas durante la reapertura de los centros infantiles. El objetivo es describir las propuestas de juego dirigido hacia los niños y las niñas en el Colegio Campestre Montealegre. Para ello, se enfoca en un paradigma cualitativo y un tipo de estudio etnográfico, con una técnica de observación participante e instrumentos como diarios de campo y matrices de análisis. Los resultados muestran que las principales acciones de juego realizadas en el colegio responden a propuestas dirigidas con enfoques remitidos al aprendizaje de algún contenido en específico. Los espacios no se utilizan para crear propuestas diferenciales al aula, sino que son realizadas por el profesor de educación física. Por otro lado, las propuestas desde los niños para jugar de manera abierta, explorando, socializando y compartiendo no fueron tan visibles, entendiendo las necesidades de socializar y compartir a partir del jugar en tiempos de pandemia.

Palabras clave: Juego dirigido, juego libre, tiempo de pandemia.

Abstract

In the context of the pandemic caused by COVID-19, research seeks to understand the play proposals made during the reopening of the daycare centers. The objective is to describe the play proposals directed towards boys and girls at Colegio Campestre Montealegre. To do this, it focuses on a qualitative paradigm and a type of ethnographic study, with a technique of participant observation and instruments such as field diaries and analysis matrices. The results show that the main actions of play carried out in the school respond to proposals directed with approaches referred to the learning of some specific content. The spaces are not used to create differential proposals to the classroom, but are carried out by the physical education teacher. On the other hand, the proposals from the children to play freely, exploring, socializing and sharing were not so visible, understanding the needs to socialize and share through playing in times of pandemic..

Keywords: addressed play, free play, pandemic time

Introducción

En los últimos meses nos hemos enfrentado a una pandemia sin precedentes y un prolongado periodo de confinamiento. Esta situación ha afectado a todos los sectores, incluida la educación. Debido a la difícil situación, muchas escuelas optaron por las clases virtuales para minimizar el impacto negativo en los estudiantes. Ahora, con la reapertura de muchas escuelas, los maestros tienen que adaptarse a este nuevo entorno y buscar nuevas estrategias de aprendizaje para sus alumnos.

En este sentido, el juego sigue siendo una herramienta fundamental para el aprendizaje, permitiéndole a los niños no sólo adquirir nuevos conocimientos, sino también desarrollar habilidades cognitivas y sociales muy necesarias para estos tiempos. Además, el juego libre es una excelente forma de recuperar la motivación y mejorar el comportamiento de los estudiantes, sobretodo en la reapertura de centros educativos. Los maestros también pueden utilizar el juego de manera creativa y divertida para enseñar a sus estudiantes contenidos académicos, dentro y fuera de las aulas.

Por consiguiente, el juego es una actividad que tiene una gran importancia en la vida de los niños. Y ahora, más que nunca, debemos hacer uso del potencial del juego para ayudar a los estudiantes a adaptarse a los cambios que trajo consigo la pandemia de COVID-19. Los maestros deben encontrar la forma de integrar el juego dentro de sus estrategias de aula y hacer uso de herramientas para ofrecer experiencias educativas más ricas y motivadoras, puesto que es una gran oportunidad para fomentar el aprendizaje, la socialización y el entendimiento de conceptos difíciles para los estudiantes, permitiéndoles aprender de una forma divertida y entretenida. Esto permitirá fomentar el aprendizaje, la socialización y el entendimiento de los otros en tiempos difíciles.

La investigación realizada en el Colegio Campestre Montealegre en el municipio de Caldas, Antioquia, tuvo como objetivo mostrar las experiencias de los diferentes tipos de juegos, tanto libres como dirigidos, teniendo en cuenta el cómo este trabajo de campo logra efectos y transformaciones a partir de la contingencia del COVID-19.

El objetivo es llegar a todos los rincones educativos para tener un impacto positivo y que los maestros lleven a sus aulas de clase juegos propuestos para el desarrollo de actividades vinculadas con lo académico, cumpliendo con la demanda de los niños de querer jugar.

Planteamiento Del Problema

En diciembre del 2019, una extraña enfermedad viral que ataca los pulmones sorprendió al gran gigante asiático. Esta enfermedad, conocida como COVID-19, fue causada por el nuevo coronavirus SARS-CoV-2, y su síntoma, comportamiento y agresividad generaron una alerta mundial a nivel sanitario. La propagación del virus fue tan voraz que pasó en muy poco tiempo de ser una epidemia a una pandemia, cuyo reservorio y portador de la enfermedad es el ser humano. La Organización Mundial de la Salud tuvo noticia por primera vez de la existencia de este nuevo virus el 31 de diciembre de 2019. Esta pandemia ha provocado una crisis sin precedentes en todos los ámbitos, desde el social hasta el económico, pasando por el familiar, religioso, moral y cultural. La salud ha tomado un lugar protagónico, y se han incrementado las investigaciones para encontrar una vacuna que permita mitigar los efectos del virus. Esto ha generado efectos sociales y psicológicos, como el encierro de la población y el cambio en los artículos de primera necesidad, dando prioridad a los elementos de bioseguridad.

Ahora bien, la pandemia ha provocado una crisis en el campo educativo que no es ajeno a estas transformaciones, la escuela se ha reinventado para poder llegar a sus estudiantes, enfrentando con diversas estrategias lo que se viene desatando, ya que la formación de los niños y las niñas no merece pausas, el reconocimiento de la educación como transformadora de vidas, su impacto en el desarrollo social, económico y cultural, argumentan y sostienen el intento de garantizar la educación como un derecho universal, tal como se establece en la declaración de los derechos humanos (Derechos Humanos, 1948. P.5).

Los docentes han tenido que replantear los métodos de enseñanza a la luz de los modelos en que esta se vuelve un escenario posible: la presencialidad, la virtualidad y la alternancia. Esto convoca la ayuda y el trabajo en equipo entre los maestros y las familias, con todas las tensiones

que esto representa. El distanciamiento social genera dudas frente a los efectos que tiene esta nueva manera de interactuar y socializar especialmente entre los niños, quienes basan sus relaciones a partir del juego. El Ministerio de Educación Nacional afirma que “Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible”, y este se constituye como derecho.

El derecho al juego debe ser garantizado a todos los niños entendiendo que es un laboratorio en que los niños aprenden... Es preciso que padres, cuidadores y agentes educativos no olviden su papel como acompañantes de esta actividad, determinante para la infancia, que debe hacer presencia en todos los entornos, el hogar, el entorno educativo, el de la salud y los espacios públicos (Ministerio de Cultura, 2017, párr. 4).

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños en la primera infancia. Durante esta curso de vida aprenden a relacionarse con los demás, a desarrollar habilidades sociales, a expresar sus emociones y a desarrollar su creatividad.

En tiempos de pandemia, el juego es aún más importante. La apertura escolar por pandemia ha cambiado la forma en que los niños interactúan con sus compañeros y maestros. Esto puede ser una experiencia aterradora para los niños, ya que no están acostumbrados a esta nueva realidad. Por ello, les ayuda a adaptarse a esta nueva situación, ya que les permite relacionarse con sus compañeros de una manera segura y divertida.

Además, fortalece el desarrollar habilidades sociales, como la empatía, la cooperación y la comunicación. Estas habilidades son esenciales para adaptarse mejor a la nueva realidad.

En este sentido, uno de los principales intereses esta mediado por la importancia de las maestras para acompañar el jugar de los niños en la escuela, puesto que es la forma en la cual pueden comprender a los otros desde lo que son, sabiendo que dejan ver en el exterior, lo que su

interior les manifiesta. Es la manera de comprender como las relaciones sociales, las emociones, sentimientos, las expresividades y diversos lenguajes se hacen evidentes, sobretodo, al regresar después de pandemia y estar confinados.

Los maestros/as son orientadores del juego y garantes del cumplimiento de las restricciones y normas de bioseguridad. Al mismo tiempo, se busca el acercamiento al juego libre que desarrollan los niños y las niñas sin la orientación de los maestros/as. Por lo tanto, vale la pena pensar en el juego que acompañan las maestras.

Pregunta Orientadora

¿Cómo se desarrollan las propuestas de juego dirigido y de juego libre de los niños y las niñas del Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia?

Objetivos

Objetivo General

Analizar las propuestas de juego dirigido y de juego libre de los niños y las niñas del Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia.

Objetivos Específicos

Describir las propuestas del juego dirigido hacia los niños y las niñas en el Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia.

Identificar las propuestas del juego libre de los niños y las niñas del Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia.

Valorar los procesos de acompañamiento de los maestros en las propuestas de juego de los niños y niñas del colegio Montealegre en época de pandemia.

Justificación

El juego es una herramienta de aprendizaje muy importante para el desarrollo de los niños. Contribuye al aprendizaje de habilidades sociales, al desarrollo cognitivo, al desarrollo motor y a la creatividad. Además, fomenta la interacción entre los niños y les da la oportunidad de aprender con otros y sobre sí mismos.

Con la pandemia muchos niños tuvieron que permanecer encerrados en sus hogares sin la oportunidad de poder interactuar con otros niños y disfrutar de actividades recreativas. Esto ha provocado una gran cantidad de efectos negativos en su desarrollo, puesto que se ha visto disminuida su capacidad cognitiva, emocional y social.

Por lo tanto, a partir de la reapertura de los centros infantiles los niños tienen la oportunidad de interactuar con otros y disfrutar del juego. Los centros infantiles deben implementar estrictas medidas de seguridad para garantizar la salud y seguridad de los niños, como el aislamiento físico, el uso obligatorio de mascarillas, el lavado frecuente de manos y la desinfección regular de los espacios, aspectos fundamentales para asegurar el desarrollo de los niños y ayudarlos a crecer de forma saludable. El juego es una parte importante de su educación y es necesario brindarles la oportunidad de disfrutarlo para que ellos puedan alcanzar todo su potencial, teniendo presente las medidas establecidas.

La pandemia del COVID-19 ha traído consigo una transformación en el campo educativo, ya que el distanciamiento social y los métodos de bioseguridad han distanciado la relación entre maestros/as y estudiantes. Esto ha provocado que muchos de ellos no tengan acceso a la educación debido a la falta de recursos. Por ello, los docentes han tenido que replantear sus métodos de enseñanza, llegando incluso a desplazarse a los hogares de algunos estudiantes.

Al regresar a la escuela, los niños y las niñas mostraban temor al interactuar con los demás y a cumplir con los métodos de bioseguridad. Sin embargo, encontraron una forma de relacionarse a través del juego, olvidando el peligro que el virus representaba. Esto les permitió compartir y expresar lo que sentían. Algunos maestros encontraron en el juego dirigido un medio para impartir enseñanza, mientras que otros lo utilizaron como una forma de controlar las normas de convivencia.

Los niños y las niñas han sido afectados por el virus, lo que ha tenido un impacto en sus vidas y relaciones. Esta investigación busca reconocer las formas de enseñanza de los maestros en tiempos de reapertura de los centros infantiles, así como tomar medidas para mejorar las relaciones sociales, los encuentros y las propuestas exploratorias. El objetivo es reorganizar las propuestas de clase para fomentar estrategias acordes con el desarrollo y potencial de los niños.

El papel del maestro es fundamental para comprender a los otros desde la disponibilidad corporal. Por ello, la observación, la escucha y la documentación son herramientas necesarias para analizar desde el ejercicio pedagógico los intereses, las dinámicas de enseñanza y las relaciones entre el cuerpo, el juego y el movimiento. La escuela tendrá la posibilidad de revisar la información compilada para tomar determinaciones que permitan trabajar en equipo con los docentes y mejorar el bienestar de los niños, especialmente en tiempos de pandemia, teniendo en cuenta los espacios, los materiales, los tiempos y las interacciones con los otros.

Antecedentes

Para la revisión de literatura se tomaron en cuenta (10) tesis de grado y proyectos de investigación desarrollados en un marco temporal desde el año 2012 hasta el 2021, que provenían de países como Colombia (6), España (2), Ecuador (1) y Argentina (1), estos fueron recuperados de bases de datos como EBSCO, Dialnet, y Redalyc. De forma general los autores revisados desarrollan sus investigaciones desde el paradigma cualitativo, con diseños o enfoques de investigación acción, narrativas e investigación documental, los cuales se acompañan de la observación directa y participante, análisis de encuestas, entrevistas semidirigidas, diarios de campo, fotografías y videos como técnicas e instrumentos de recolección y construcción de los datos. Sólo una de las investigaciones presenta un enfoque cuantitativo y utiliza como instrumento el cuestionario.

La consideración de los datos se toma como punto de partida para pensar y enfocar la presente investigación, al tener en cuenta las experiencias previas de otros autores se logra organizar la información y reconocer las líneas o tendencias por las cuales se ha abordado el tema de interés, estas se presentan a continuación:

El Juego Como Estrategia De Enseñanza Y Aprendizaje

Desde la tesis de grado "El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar" elaborada por Medina (2015), se trabajó la alternativa de diseñar, planear y ejecutar actividades que contribuyan al aprendizaje de los niños y niñas por medio del juego e integrar los contextos dónde se desenvuelven los niños. Por otro lado, la investigación nombrada "El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes" desarrollada por Jaimes (2019), se fundamentó en diseñar estrategias donde se

caracterizan los juegos infantiles que desarrollan el aprendizaje significativo del niño/niña, partiendo desde las diferentes competencias que lo ayudan a ejercitar cambios hacia nuevos niveles de conocimiento en el jardín infantil.

De la misma forma, se encuentra la investigación de Pérez, Londoño y Valerio (2018), que plantea que las estrategias pedagógicas se pueden realizar para fortalecer y mejorar el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad y aborda el juego como estrategia de aprendizaje, dando resultados positivos hacia el aprendizaje significativo y encaminado al mejoramiento académico de cada integrante del jardín infantil. En esta misma línea se presenta el trabajo de Palacios, quien abordó la propuesta basada en el juego como estrategia para mejorar el desarrollo del lenguaje de los niños y niñas, a través del juego como mediación de la calidad del aprendizaje (2020, p.4), por su parte a Jaimes, menciona que “Muchas veces el juego se ve atraído por los docentes como una opción que lo convierte en solo diversión o distracción para el niño/niña perdiendo aquí el desarrollo de las capacidades del niño de manera significativa” (2019, p.13). Según el autor, el maestro tiene las posibilidades de organizar sus estrategias de aula de modo que si se presenta alguna situación problemática el niño sea el mismo que genere la solución por medio del juego.

En tanto, Pérez, Londoño y López , mencionan “los estudiantes, no realizan correctamente las indicaciones dadas por la docente para desarrollar las actividades, distraen a sus compañeros y algunas veces esta distracción se convierte en indisciplina, ocasionando un bajo rendimiento académico” (2018, p.4). Esta perspectiva otorga al juego un lugar despectivo y desfavorecedor del

aprendizaje dentro del aula de clase. Sin embargo, el trabajo realizado por Palacios, propone otra perspectiva:

El problema que se presenta en la unidad educativa Manuel Agustín Aguirre es la carencia de material didáctico y espacios adecuados debido a sus limitaciones en cuanto a dimensiones e insuficiente infraestructura, donde los dieciocho niños/niñas de educación inicial incluido un estudiante con autismo no tienen la oportunidades básicas para que sus proceso de enseñanza-aprendizaje lleven un correcto desarrollo del lenguaje, reflejándose al momento un 30% de niños y niñas de escasos de vocabulario y un 20% tímidos, resistentes a comunicarse con su entorno influenciados por la sobreprotección, desnutrición, pobreza y otros aspectos socioeconómicos y culturales (2019,p.4)

Podemos concluir que en esta línea que las investigaciones justifican el juego como una estrategia mediadora de la enseñanza, en la búsqueda de incentivar el aprendizaje desde una forma considerada más fácil y amena. Sin embargo, algunos autores presentan una mirada deficitaria de los niños, las niñas, las maestras/os, las instituciones, las condiciones sociales, económicas y culturales de los sujetos investigados.

En contraparte se encuentran Zavaleta, quienes presentan el juego como estrategia metodológica en niños y niñas de educación inicial, atribuyendo al juego cualidades que permiten contribuir a la creatividad, la curiosidad y la exploración “Los niños no necesitan que nadie les explique la importancia y la necesidad de jugar, la llevan dentro de ellos” (Zavaleta, 2019, p.6). Si

bien, los autores presentan el juego como una estrategia, difieren de los anteriores en tanto se interesan por comprender el juego como un fenómeno, comparando situaciones en el que este aparece como protagonista. Las investigaciones revisadas toman como punto de partida problemáticas asociadas a la relación enseñanza y aprendizaje y sus contextos.

El Juego En El Desarrollo Infantil

Los autores Castro y Robles (2018), desarrollaron el trabajo investigativo en una población de niños entre los 4 y 5 años en el grado transición, cuya tesis la basaron en los juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos, además para favorecer el desarrollo de la convivencia y el desarrollo de las habilidades mentales llegando con el propósito de mejorar a través del juego, ya que se estaba viviendo una situación de intolerancia entre pares.

En esta misma línea Rodríguez, afirmó “El juego debe formar parte tanto de la vida cotidiana del aula de Educación Infantil como de la vida extraescolar del alumnado, facilitando así las situaciones de aprendizaje mediante él, puesto que el juego favorece las interacciones con los otros, con el entorno y consigo mismo.” (2017, p,2). Esta investigación se llevó a cabo con los padres y docentes, ya que su objetivo principal fue conocer qué importancia le dan los educadores y padres de familia al juego para el desarrollo infantil como fuente para el aprendizaje, y que valor le otorgan al juego como recurso educativo para despertar el interés de los niños y niñas.

De igual modo Muftah, expone “Los juegos infantiles en Libia son numerosos, diversos, y comprensivos, ya que pueden ser individuales, colectivos, libres espontáneos, simbólicos o representativos, motores y creativos. Algunos de ellos dependen de la existencia de los materiales,

otros dependen de la imaginación y el movimiento porque sus propios materiales son simbólicos” (2012, p.97), la autora justifica que la infancia ha sido una etapa crucial para el desarrollo humano, abordando las transformaciones de los juegos y identificando los beneficios educativos que ayudan al crecimiento cognitivo, fisiológico, social y psicológico.

Por último, se presenta tesis de grado denominada "Análisis de los videojuegos en tiempos de pandemia y post-pandemia en Colombia" elaborada por Orrego (2020), la cual se ubica en la problemática actual de la pandemia y se pregunta acerca de cómo ésta ha cambiado las relaciones humanas, otorgando un lugar de privilegio a los medios tecnológicos como oportunidad de dinamizar el aprendizaje y de influir en el comportamiento y el desempeño académico de los estudiantes. Ante esto Medina, expresa que “la identificación de la problemática corresponde a las actividades que desarrollan los docentes, quienes generalmente caen en procesos de rutinización de acciones, enmarcadas en un espacio reducido y, limitadas a la estimulación coartada de las dimensiones de los niños” (2015, p.12).

Las investigaciones de esta línea o tendencia de las investigaciones revisadas permiten pensar que la mayoría de los autores asocia con el juego características consideradas como positivas o benéficas para el desarrollo infantil.

Creencias De Las Maestras Frente Al Juego

Leyva, presenta en su investigación el interés por las concepciones de las maestras, tal como lo expresa: “Se tuvo en cuenta el pensamiento de los docentes, cuáles eran sus creencias acerca del juego y tuvo como finalidad la reflexión y la estructura que tiene el juego con la relación de la vida cotidiana, llevando como objetivo la versatilidad que trae, sus posibilidades y sentidos

que brinda el juego en los niños con sus educadores” (Leyva, 2011, p,56). En este trabajo se tuvo en cuenta el pensamiento y las palabras de los docentes, información con la que se encuentran percepciones positivas frente al juego y sus efectos en las vidas de los niños y las niñas y como mediador en la escuela.

Se puede concluir que los autores que se exponen en este apartado se preocuparon por darle un papel protagónico al juego desde las diferentes miradas, considerando el juego desde varias perspectivas, ya que algunos mencionaron que el juego exclusivamente era para la enseñanza y aprendizaje de los niños, mientras otros proponen que el juego aparte de aprender nuevas experiencias también ayuda a los niños y las niñas a su maduración física y mental.

Marco Teórico

El juego en la primera infancia es una parte vital, su potencialidad brinda la posibilidad de abordarlo desde diversas formas, para fines de la investigación se presentan dos perspectivas: El juego dirigido o como medio y el juego libre o como fin en sí mismo. Estas se exponen a continuación.

El Juego Dirigido O Como Medio

Este se entiende como el juego que tienen fines orientados por el adulto, en este caso las maestras/os realizan propuestas con diferentes objetivos: el descubrimiento del entorno, la garantía de la salud tanto física como emocional, favorecer el desarrollo psicológico, cognitivo, social y motriz, etc. Generalmente el tiempo del juego está estructurado, planificado a fin de cumplir con los fines propuestos, a través de él los niños y las niñas aprenden a relacionarse, a interactuar, a conocer, a explorar el entorno, la cultura, a imitar roles, a solucionar problemas, aprenden a perder y a ganar, a expresar emociones, sentimientos, a adquirir de forma amena los aprendizajes, a desarrollar habilidades cognitivas, creativas, entre otras. Tal como lo afirma Sanlé:

Jugar le permite al niño pequeño: manejarse en un contexto que le posibilita ejercitar funciones cognitivas con las que ya cuenta; potenciar la exploración y la construcción del conocimiento; negociar con otros, ponerse de acuerdo y compartir valoraciones, percepciones y emociones sobre sí mismo, los otros y las cosas; construir un grado de confianza cada vez mayor en su propia capacidad frente a lo que puede hacer y adquirir; la fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje; aprender a coordinar acciones, tomar decisiones y desarrollar una progresiva

autonomía; resolver problemas y reducir las consecuencias que pueden derivarse de los errores frente a situaciones nuevas (2011, p.83).

El juego adquiere un valor socializador, le permite al jugador heredar las características del medio cultural que habita, del contexto familiar, escolar y amigos, el ser autónomo en la resolución de un problema, los valores, las costumbres. Según la mitología griega Kronos es el dios encargado del tiempo cronológico, es decir aquel que puede medirse en minutos, horas y años; allí todo se organiza con el interés de ser eficaces. Es generalmente el tiempo en que se mueve la vida adulta. María (2020), advierte que, de la esclavitud de este tiempo, del deseo de control del mismo, compartiendo las expresiones propias de los “grandes” y poco usadas por el mundo de los niños y las niñas, tales como “no pierdas tiempo”, “el tiempo no espera a nadie”, “el tiempo es oro”.

Además, se puede mencionar el juego como medio de aprendizaje, ya que aprender jugando le permite al niño pequeño: manejarse en un contexto que le posibilita ejercitar funciones cognitivas con las que ya cuenta, potenciar la exploración y la construcción del conocimiento, negociar con otros, ponerse de acuerdo y compartir valoraciones, percepciones y emociones sobre sí mismo, los otros y las cosas, construir un grado de confianza cada vez mayor en su propia capacidad frente a lo que puede hacer y adquirir, la fuerza de voluntad para perseverar en el aprendizaje, aprender a coordinar acciones, tomar decisiones y desarrollar una progresiva autonomía, resolver problemas y reducir las consecuencias que pueden derivarse de los errores frente a situaciones nuevas (Sarlé, 2011, p.83).

A través del juego como medio de aprendizaje, el maestro tiene la posibilidad de entrelazar los saberes previos y los nuevos conocimientos. Los docentes al implementar el juego como herramienta buscan diferentes objetivos: abrir la imaginación, la creatividad, la exploración, la integración, el encuentro con el medio ambiente, el familiar, el social y el cultural; buscan además que los niños establezcan relaciones interpersonales sanas afectivas, creando vínculos y experiencias positivas para la vida. “En la primera infancia, los niños aprenden mejor a través de las experiencias de carácter práctico basadas en el juego; dan sentido a las ideas a partir de la experiencia de la vida real” (UNICEF, 2018, p.21).

El aprendizaje generalmente está centrado en aquellos objetivos que se proponen desde los adultos hacia los niños y las niñas, sin embargo, Anderson & Bailey como se citó en Wadley, nos cuenta una anécdota a modo de reflexión “Cuando me preguntan qué hice hoy en la escuela respondo, “Solo estuve jugando.” Por favor, no me malinterpreten, Para que lo sepan, estoy aprendiendo mientras juego. Estoy aprendiendo a disfrutar y a triunfar en mi trabajo. Hoy soy un niño y mi trabajo es jugar” (1974 p,1).

El juego como aprendizaje lleva al niño y a la niña al ser, al hacer, al pensar y al expresar, donde lo aprendido en el juego será manifestado en el diario vivir como en el compartir, escuchar, negociar, la autoestima, cooperación, respeto y en el exteriorizar su personalidad. Todo esto se logra desde la conducción de las actividades de juego, adaptadas a la edad de los niños, Barrientos, Osorio, & Quintero afirma que:

El juego en el aula sirve para facilitar el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores: amor, tolerancia grupal e intergrupala responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todo ellos -los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa y no como una simple grabadora. Estos conocimientos en varias áreas favorecen el crecimiento biológico, mental, emocional individual y social sanos- de los participantes, a la vez que les propicia un desarrollo integral y significativo (2014, p.21).

Por lo tanto, el juego como medio de aprendizaje es una necesidad para el desarrollo integral del niño además le brinda la oportunidad de conocerse y conocer el mundo que lo rodea y a las personas con quienes interactúan. “Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar la mente” para actividades futuras como adultos” (Rios, 2010, p.1).

La conducción de los juegos incluye el acompañamiento en la enseñanza de los juegos, es decir el juego como un contenido a enseñar por parte de los maestros Sarlé como se citó en el Camargo, Reyes, Y Suárez (2014), Se refiere específicamente, a los juegos que no surgen espontáneamente, como los juegos tradicionales o determinados juegos de reglas que las niñas y los niños no conocen y los adultos poseen en su acervo cultural (2014,p, 32).

El Juego Libre O Como Fin En Sí Mismo

El juego como fin en sí mismo es libre, placentero y espontáneo, por naturaleza el niño juega, no necesita ni un escenario, ni tiempo, ni materiales, simplemente el juego se da cuando el niño siente el deseo y la posibilidad de hacerlo. El juego desde esta perspectiva es el juego de los niños, no es controlado por los intereses del adulto. Podemos nombrar el juego libre como la capacidad innata del niño y la niña de jugar. Ushiñahua proponen que “El juego es el primer acto creativo del ser humano comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo” (2019, p, 10). Es una necesidad vital que cada niño y niña trae consigo innatamente, el jugar como condimento irremplazable para darle sabor y sazón a la vida.

Se encuentra el juego como posibilidad de disfrute y a la vez de compartir con otros y otras, generando efectos en el desarrollo, adaptándose a la sociedad y al conocimiento e interacción con el entorno, con los demás y consigo mismo, todas estas vistas como consecuencias secundarias. UNICEF propone “Las experiencias de juego se ven potenciadas cuando se proporciona a los niños abundante tiempo y espacio para interactuar libremente con dichos entornos” (UNICEF,2018,p.10). Es importante disponer de tiempo que el niño en sí pide por su naturaleza. “El juego no puede estar limitado a un momento específico dentro de la rutina diaria, sino que hace parte integral de la vivencia de la niña y del niño” (Camargo, Reyes, Y Suárez, 2014, Pág.34). Los momentos de vivencia a través del juego deben ser acordes a sus intereses y comprendiendo que cada uno de ellos tiene su propio ritmo para desarrollar la propuesta de juego.

Se considera pertinente mencionar a Kairós, quien es el Dios griego de la oportunidad, donde el tiempo está pintado por el placer o el displacer y no se inscribe a la dimensión física propuesta por Kronos, su definición es más cercana a una dimensión psíquica del tiempo. Allí, el juego involucra actividades generadoras de placer que van conectadas con la realidad del niño, realidad que construye en soledad o en el encuentro con sus pares, es posible que este no contemple objetivos o planes, encuentra sentido en sí mismo, por lo que la vivencia del juego podría ignorar algunas tareas o tiempos destinados a comer, dormir, estudiar o hacer otras cosas. En otras palabras, el niño ocupa la mayor parte del tiempo jugando.

Según Quiroz, El juego libre “Es una actividad espontánea y personal que nace del mundo interior del niño y lo compromete, ya que es su propia creación” (2019,p. 1) El niño y la niña le dan libertad a la imaginación, a través del juego aumentan las capacidades creadoras, pensamientos abstractos, llevándolo a entender y a confrontar su realidad desde sus formas de ver.

El juego implica un cierto grado de capacidad de acción y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, que posibilite que adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además le permite reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria. “Los niños juegan para dar sentido al mundo que les rodea y para descubrir el significado de una experiencia conectándola con algo que ya conocían previamente. Mediante el juego, los niños expresan y amplían la interpretación de sus experiencias” (Remolina, 2021, p.7), esa capacidad de acción está disponible aún en los bebés, quienes exploran y repiten acciones de juego, que les genera placer, esta exploración les permite a su desarrollo personal, la construcción de vínculos afectivos y el reconocimiento del mundo “el

juego para los niños es la forma de expresión y comunicación donde se crean vínculos afectivos, emergen emociones, se propicia la autoestima a la vez que se fomenta tener recuerdos importantes que puedan perdurar en su memoria” (Espinosa, 2015).

Las interacciones en el juego se relacionan con el placer que produce estar con otros, comunicarse con ellos, interpretar sus gustos, intereses, necesidades y expectativas; no obstante, para que esa comunicación realmente sea efectiva, oportuna y pertinente, es importante la empatía, el conocimiento y el lazo afectivo que se haya construido entre las personas que interactúan en el juego” (Camargo, Reyes, y Suárez, 2014, p.32).

Ahora bien, el juego libre puede contar con el acompañamiento de los adultos, el juego en la infancia tiene una gran ventaja ya que el niño o la niña innatamente juega y los adultos (Agentes educativos, padres de familia, acompañantes y cuidadores) tienen la sensibilidad a flor de piel ante el juego que se plantea como una práctica social y cultural que hace parte importante de las prácticas habituales y de las dinámicas familiares “el juego como un medio que favorece vínculos parento-filiales, se aborda la importancia del juego en familia como una vía de comunicación y encuentro afectivo y emocional”(Pineda, Suarez y Vanegas, 2014, p. 31). Allí la observación ocupa un lugar importante, permite estar atentos a cuidar que los espacios sean seguros y cautivadores, donde los niños puedan encontrar su protagonismo y surfeen en el mundo del juego, enfrentando sus desafíos y buscando soluciones. El acompañamiento en el ambiente exploratorio la docente de primera infancia debe de adecuar un espacio seguro, bien ventilado, iluminado, funcional, con espacio, materiales y juegos acordes a lo que se pretende enseñar y que insiste a los niños y a las niñas a la curiosidad. “El método Montessori se caracteriza por proveer un ambiente

preparado: ordenado, estético, simple, real, donde cada elemento tiene su razón de ser en el desarrollo de los niños” (Reyes,2015,p.8).

Esta actividad del acompañamiento a través de la observación se convierte en un momento para interactuar en caso de ser invitados a las propuestas de juego o para mantenerse al margen. El acompañamiento al juego desde la observación participante es una de las maneras ideales de acercarse a la complejidad del mundo infantil, a su contexto sociocultural, sus intereses y sus expectativas (Camargo, Reyes, Y Suárez, 2014, p.3). Acompañar desde la observación es aprovechar la capacidad que tiene el niño de explorar y utilizar sus cinco sentidos para conocer el mundo que lo rodea, el mirar con una intención y el utilizar un lenguaje expresivo al indagar y al indagarse al sacar sus conclusiones y llevar al niño a conocer su mundo y transformarlo a su medida para que exprese sus sentimientos, emociones y se enfrente a sus retos y libertad de sus posibles soluciones útiles de hoy en adelante para su vida, en la resolución de problemas en cuanto a la convivencia, autoestima, confianza en sí mismo. Acompañar y observar es reconocer que los niños son los protagonistas del juego.

Explorar el medio es una de las actividades más características de las niñas y los niños en la primera infancia. Al observarlos, se puede ver que permanentemente están tocando, probando, experimentando y explorando todo cuanto les rodea; ellas y ellos están en una constante búsqueda de comprender y conocer el mundo. Un mundo configurado por aspectos físicos, biológicos, sociales y culturales, en los cuales actúan, interactúan se interrelacionan con el entorno del cual hacen parte (Camargo, Reyes, y Suárez,2014, p. 44).

Metodología

Paradigma

Para el desarrollo de este trabajo investigativo se considera el paradigma cualitativo, ya que este permite describir e identificar las propuestas del juego dirigido y libre de los niños y las niñas en el colegio Montealegre. Según Gialdino, “La investigación cualitativa abarca, el estudio, uso y recolección de una variedad de materiales empíricos que describen los momentos habituales y problemáticos y los significados en la vida de los individuos” (2006, p.1). En los investigadores cualitativos se destaca la comprensión de las relaciones entre todo lo que existe, esta comprende los propósitos y objetivos, el significado de los símbolos, signos, cómo se comporta un grupo social, ya que son relevantes porque ofrecen explicaciones y comprensiones a lo que está sucediendo.

Enfoque O Tipo De Estudio

El trabajo de campo se ha convertido en la base principal de la etnografía escolar, más que un conjunto de técnicas es una forma de situarse respecto al objeto de estudio, lo que permite el desarrollo de diferentes técnicas de investigación, entre ellas la observación participante es una de las principales, por esta razón se realizó alrededor de 16 semanas, de las cuales se cuenta con un registro en diario de campo para cada una de ellas. Como menciona Para Serra:

La presencia en el campo y la vinculación con las personas que son objeto de estudio durante un período largo se consideran necesarias porque permiten reunir, en su ambiente natural, datos sobre el comportamiento de las personas y los

acontecimientos, y situarlos en el contexto en el que adquieren significación, lo que facilita su comprensión y la formulación de hipótesis pertinentes (2004, p. 167).

La observación participante pretende llegar a los participantes sin interrumpir y sentir con tranquilidad que el investigador los observa, al acostumbrarse a la presencia y así buscar no alterar su comportamiento, el objetivo principal del investigador es no provocar cambios en la forma de ser en las personas. “la observación naturalista podría hacerse desde una posición privilegiada - por la proximidad y la confianza que se habrían conseguido” (Serra, 2004. p. 168). Es por esto por lo que, fue necesario para el desarrollo de este estudio la integración de la investigadora en los momentos de vivencias con los participantes para no alterar ningún resultado, y poder llevar a cabo el trabajo de campo.

Contexto Y Participantes

La investigación se llevó a cabo en el Colegio Campestre Montealegre, con los grados caminadores (1 a 2 años), párvulos (2 a 3 años), prejardín (3 a 4 años) jardín (4 a 5 años) y grado primero (desde los 6 a 9 años de edad) lo cual suma un total de 49 niños y niñas. El colegio brinda la posibilidad de la inclusión, en este caso en el grado primero hay un estudiante con autismo nivel tipo II. La mayoría de los estudiantes habitan en el municipio de Caldas y alrededores al municipio, se encuentran entre los estratos socioeconómicos 2 y 3. El colegio está situado en la Cra. 50 #109 Sur-101, Caldas, Antioquia. Cuenta con zonas verdes, un parque infantil, granja, huerta, arenero, cancha, gimnasio infantil y restaurante escolar. Montealegre se caracteriza por ser de orientación católica, aunque respeta la profesión de fe de los niños y las niñas y sus familias, también cuenta con transporte escolar.

Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información

En coherencia con los objetivos planteados en la investigación se proponen las siguientes técnicas e instrumentos para la recolección de los datos:

Tabla 1. Objetivos Planteados En La Investigación

Objetivos	Técnica	Instrumentos
<p>Describir las propuestas del juego dirigido hacia los niños y las niñas en el Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia.</p> <p>Identificar las propuestas del juego libre de los niños y las niñas del Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia.</p>	Observación participante	Diario de campo
<p>Valorar los procesos de acompañamiento de los maestros en las propuestas de juego de los niños y niñas del colegio Montealegre en época de pandemia.</p>	Matriz de análisis	Matriz de análisis

Fuente: Elaboración propia.

Observación Participante

Es una técnica para la obtención de datos investigativos, teniendo como práctica sistemática la observación, además recoge algunos datos que nos ayuda a interpretar y comprender la realidad en que se basó el estudio, ya que la investigación participante permite recolectar la información, realizando en sí una descripción profunda del contexto. La observación participante permite al investigador estar en contacto con los escenarios que se está investigando, teniendo en cuenta cómo interactúan para al fin sacar su propio análisis interpretativo de lo que se está observando. Esta técnica da lugar la construcción de instrumentos que han facilitado la interpretación y comprensión de las situaciones analizadas, a partir del registro en notas o diarios de campo, la construcción de sistemas categoriales emergentes, y de la reconstrucción de la realidad, para comenzar nuevamente el ciclo con una nueva observación (Rekalde, Vizcarra y Macazaga, 2014, p.209).

Diario De Campo

Sirve para tomar registros de lo observado de lo que sucede día a día al maestro, permitiendo analizar y observar lo que está sucediendo dentro y fuera del aula escolar. Este registro permite a los investigadores realizar notas in situ, con el objetivo de sostener la veracidad de la información. En el momento de realizar estos registros hay que tener en cuenta algunos factores que pueden afectar el proceso, como la descripción del entorno, el estado emocional de los docentes y de los estudiantes, los recursos y el espacio físico, todos estos elementos pueden interferir de manera positiva o negativa en el tema estudiado. Desde lo generalizado a lo particularidad en el aula, todas las observaciones son importantes. Otro elemento que puede ser tomado en nuestro diario pedagógico son las aptitudes y anécdotas de nuestros estudiantes.

Fernández y Roldán afirman que el diario de campo es considerado como una herramienta de gran utilidad para los maestros, no sólo como posibilidad de escritura ni como narración anecdótica de lo que sucede en la clase, sino también como elemento para la investigación. Por tanto, éste no debe concentrarse solamente en los hechos, sino también desde su estructura permitir el abordaje de experiencias significativas, tanto para el maestro como para sus estudiantes (2012, p.117).

El diario registra las experiencias vividas por el investigador tomando un sentido epistemológico ya que no solo se limita a contar anécdotas, sino que también sustenta resultados pedagógicos. Los diarios son una cuota inicial del escrito, reflexiones o trabajos de investigación entorno a diferentes aspectos, concerniente a la investigación educativa y pedagógica; parte de un enfoque cualitativo teniendo al docente una mirada reflexiva sobre la educación, el sentido de la profesión docente igualmente aporta a la concepción del rol del maestro desde una mediación pedagógica, que lleve a la revisión y al análisis del registro.

Para la presente investigación se tuvo en cuenta (16) diarios de campo, las cuales se desarrollaron uno por semana, donde se observó detalladamente, los tiempos, los espacios cerrados y abiertos del centro educativo, al igual como los maestros implementaban los juegos dentro y fuera del aula y como los niños jugaban libre y espontáneamente. Esto nos sirve para tomar registro de lo observado permitiendo analizar los diferentes aspectos que se bien en el juego libre y el juego dirigido.

Formato Del Diario De Campo

Tabla 2. Formato De Planeacion Pedagógica. Unilasallista (2018)

Diario Pedagógico por:	
Fecha:	
Docente cooperadora:	
Grado:	
Hora de Inicio- hora de finalización:	Semana
Descripción de lo observado:	
Análisis e interpretación	

Fuente: Formato de planeacion pedagógica. Unilasallista (2018)

Matriz de Análisis

La matriz de análisis consiste en presentar y resumir de manera adecuada, general y sucinta los elementos básicos del proyecto de investigación, es una representación esquemática que permite organizar los elementos que aparecen en los diarios de campo, desde las categorías en las cuales se desarrolla el juego libre y dirigido. Para ello se registra la fecha de la observación, el número de la semana, se asigna un código al registro que se realiza de la siguiente manera: las áreas que estuvieron que hace parte de nuestra investigación fueron: Matemáticas, castellano, educación física, artística y también se tuvo encuentra proyectos en los grados iniciales; posteriormente, se describen las propuestas de juego dirigidas por el maestro, las cuales se clasifican según su tipología, se describen los espacios, los tiempos, los sentidos o intenciones del juego y finalmente se deja un espacio para el análisis y la interpretación.

Tabla 3. Matriz de Análisis

Matriz de análisis	Saturación	Análisis
Fecha de la observación		
Número de semana		
Código del Registro		
Áreas		
Propuesta de Juego dirigido		
Clasificación del juego dirigido		
Espacios		
Tiempos		
Sentidos del juego		
Análisis e interpretación		
Propuestas de Juego libre		
Clasificación del juego libre		
Espacios		
Tiempos		
Sentidos del juego		
Análisis e interpretación		

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
SE	Fecha de la observación	Código del Registro	Maestros de áreas	Juego dirigido	Categoría	Clasificación del juego	Espacio	Tiempo	Sentidos del juego	Análisis e interpretación	Juego libre	Categoría
SEM 4	23 al 27 de junio del 2021	M-6	educación física, matemáticas	propuso hacer un caballo de palo, ya que fue el día de la cabalgata, se elaboró un caballo con material reciclable de papeles, etc. Al escuchar a los niños decir "ojala que haya un día para jugar y ser niños", el viernes se inicia un juego de mesa con un tablero diseñado de se llevo a los niños a un campo grande dentro de la calle para poder elevar la cometas, los niños con sus propios juguetes se les el profesor al ver la situación decidió hacer un juego llamado el rey pide con los niños, el profesor a los niños tras algo imposible como el rey. Durante esta semana decidí proponerle a las profesoras que podía hacer de nuevo el proyecto de dinosaurios ya que ellas no tenían. Les estaba enseñando el concepto vertical, les lleve fichas de domino y carritos con esta actividad las chicas una vez que ya habían decidido trabajar que comían los dinosaurios, con esta actividad los niños y niñas aprendieron que comían los dinosaurios y a su vez a jugar a seguir con las olimpiadas y esta vez trapo el gimnasio, les explico a los niños como debían de dar las volteretas de modo que se usaran. De igual manera la profesora les seguía llevando juegos de mesa para que ellos jugaran pero ellos no se veían acustados con ellos, una vez que juego de la calle. Hubo preñatantes, juegos de agua que eran darle vueltas a una ruleta que calienta y se apaga tubos, niños de colores. El profesor les trajo un juego de las olimpiadas que era hacer atletismo, el profesor diseñó la cancha en 3 partes. La maestra propuso algo nuevo para los niños que era el día de encontrar un tesoro, este día transcurrió calmado las áreas que correspondían a...	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Competencia: Cabalgata	Colegio y la subida al noveno.	Clase extra-curricular.	Aprender sobre los caballos y que pasan en las cabalgatas.	los niños cuando realizaron sus caballos jugaron con ellos apostando carreras, después de comer, u...	Juego di...	
SEM 2	9 al 13 de Agosto del 2021	M7PR	Practicante	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juegos de cooperación: Juegos acuatiles. Aventura.	Colegio	Clase extra-curricular	Socialización	Los niños prefieren los juegos de aventura a es decir.	los niños por iniciativa propia me volvieron a invitar a jugar bote taro, algo que para mí era un gusto.	Juego di...
SEM 3	16 al 20 de junio del 2021	M8-PR	Educación Física	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego de cooperación: elevar cometa.	Fuera del colegio	Clase extra-curricular	Aprender a elevar una cometa.			
SEM 3	16 al 20 de junio del 2021		Educación Física	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego Plegas: El rey pide	Fuera del colegio	Clase extra-curricular	Aprender a tomar ordenes y ejecutarlas.			
SEM 11	18 al 23 de Octubre del 2021	M-7	maestra titular	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	juegos simbólico: Dinosaurios.	Aula de clase	Tiempo de clase	Aprender como nacían los dinosaurios.			
SEM 7	13 al 7 de Septiembre del 2021	M7	Practicante	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Instrucciones directas: Pista de domino.	Gimnasio	Hora de clase	aprender el concepto vertical.			
SEM 12	25 al 29 de Octubre del 2021	m7	Maestra titular	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego simbólico: comida de los dinosaurios.	Aula de clase.	Hora de clase.	aprender que comían los dinosaurios.			
SEM 2	9 al 13 de Agosto del 2021	M8	Educación Física	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Competencia: Gimnasia	La cancha	Tiempo de clase	Enseñar la técnica de algunos movimientos gimnásticos.			
SEM 6	06 al 10 de Septiembre del 2021	M6-PR	Educación física, matemáticas	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	juego de mesa: ajedrez y bingo	Aula de clase	Hora de descanso	Recordar la importancia de tener presente las normas.			
SEM 3	27 al 01 de Septiembre-Diciembre del 2021		maestra titular	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el							
SEM 1	2 al 6 de Agosto del 2021	M8-PR		Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Competencia: Atletismo	Cancha	Tiempo de clase	Enseñar a los niños un deporte nuevo		Correr por los campos verdes del colegio, aprovechando la gran variedad de flores y zonas verdes.	Juego di...
SEM 2	9 al 13 de Agosto del 2021	M6-PR	Teatro, Educación Física	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Juego dirigido diseñado y organizado por el	Roles: Piratas	Colegio	Tiempo de clase	Encontrar el tesoro.			

Fuente: Autoría propia

Fases y Cronograma de Ejecución

Tabla 4. Cuadro, Cronograma

Actividades/Meses	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Formulación de la propuesta investigativa: Participación del contexto de las relaciones pedagógicas.	X	X	X	X								
Trabajo de campo: Desarrollo de la información a partir de las propuestas metodológicas					X	X	X	X				
Análisis de la información recolección y resultados:									X	X	X	X

Fuente: Auditoría propia

Nota: Esta tabla demuestra cómo fue llevado el proceso de los paso a paso para la realización de este trabajo.

Consideraciones Éticas

Las consideraciones éticas buscan informar a los participantes, que de forma voluntaria estuvieron inmersos en el proceso investigativo, sobre el tema y los objetivos a trabajar en el proyecto y da a entender que sus datos personales serán tratados bajo las políticas vigentes en el país. “El deber del investigador velar por la protección de la vida, la salud, la dignidad, la integridad, el derecho a la autodeterminación, la intimidad y la confidencialidad de los sujetos”. (Carreño, 2016. p. 234). Para ello, se propone un documento que permite dar a los participantes el consentimiento de su participación en el uso de su libertad de decidir o retirarse de manera voluntaria en cualquier momento (Anexo 1). Además, queda como constancia de que se autoriza la recolección de información por medio de la observación y se garantiza que el uso de está es con fines exclusivamente académicos.

Resultados

A continuación, se presentarán los resultados de los aspectos observados en las propuestas de juego dirigido –JD– y juego libre –JL–, considerando los siguientes aspectos: Tiempo de juego, espacios e intenciones y sentidos, tipos de juegos.

Tiempo de Juego por Parte del Maestro

El tiempo de juego dirigido se refiere al tiempo que los maestros destinan dentro de sus clases a orientar actividades lúdicas, este permite a partir de la observación mencionar que el juego no esta tan ligado a sus planeaciones, ya que sólo dos (M8 - Pr y el M6 – Pr) de los siete maestros observados, que incluyen juegos que dinamizan los aprendizajes en el aula, los demás maestros orientan la clase por medio de metodologías como la escritura de lo que está en el tablero y el uso de fichas con formas de vocales y letras para pintar.

Además, se observa si los maestros destinan tiempos de la clase para el desarrollo del juego libre. Los maestros M8-Pr, M2-PaCa, y AUX1- PaCa, son los que brindaron tiempo de sus clases para que los niños y niñas pudieran disfrutar del juego libre. En el caso de M8 -Pr, este maestro siempre estuvo incluido en los juegos libres de los niños ya que los niños y las niñas lo invitaban a jugar.

Es posible que los maestros controlen los tiempos de juego de los niños en la escuela para garantizar que los niños estén recibiendo la cantidad adecuada de tiempo para aprender y desarrollar sus habilidades. El juego es una parte importante del desarrollo de los niños, pero también es importante que los niños estén recibiendo la cantidad adecuada de tiempo para aprender y desarrollar sus habilidades. Por ello, el aula se convierte en el lugar que evidencia el aprendizaje

a partir de propuestas didácticas, intencionadas y dirigidas. Puede ser más evidente y quizás necesario por el tiempo confinados, pero jugar dentro y fuera del aula, puede tener igualdad en los tiempos siempre y cuando los docentes tengan claro para que lo hacen.

Tabla 5. Resultados de Tiempos de Juego

TIEMPO DE JUEGO		
CÓDIGO DEL PROFESOR	Juego Dirigido	Juego Libre
PR - M8	Si	Si
PR - M6	Si	No
PACA - M2	No	Si
PJ - M3	No	No
JA - M4	No	No
R - M5	No	No
AUX1 – PACA	No	Si

Formato: Auditoría propia

Nota: Esta tabla demuestra los tiempos que dispusieron los maestros para el desarrollo del juego dirigido y juego libre.

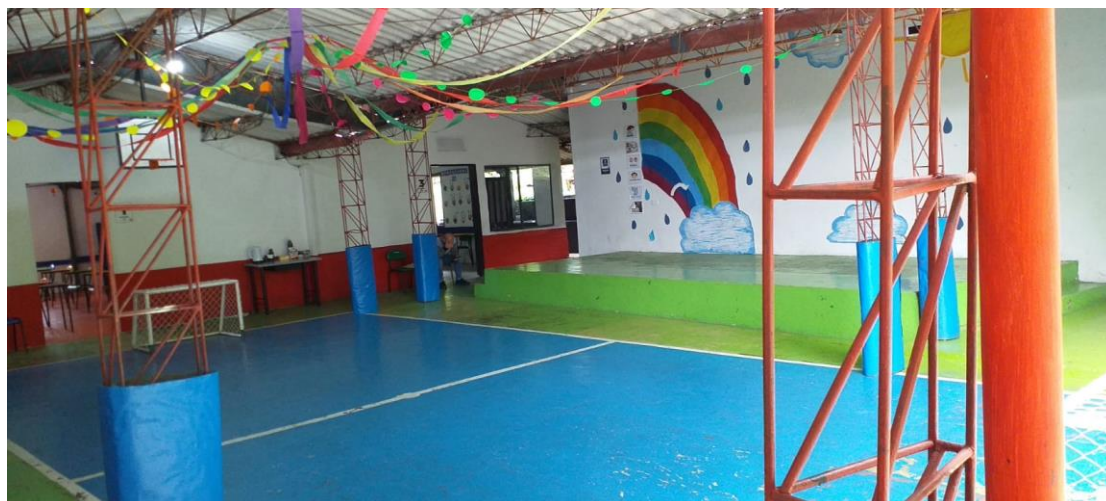
Espacios

Los espacios de juego para los maestros reconocen que el aula es primer escenario es para el aprendizaje y otros espacios que son para lo más deportivos o para el disfrute de los juegos libres. Analizando lo observado se entiende que todos los espacios que hay en el centro educativo son espacios de aprendizaje como el aula de clase, el arenero, el parque, la cancha, el gimnasio el patio y espacios exteriores.

Imágenes De Los Espacios Que Brindan Los Docentes

M8 – Pr

Ilustración 1. Cancha (2022)



Fuente: autoría propia

Ilustración 2. Cancha (2022)



Fuente: autoría propia

Ilustración 3. Patio (2021)



Fuente: autoría propia

Ilustración 4. Manga Salle (2021)



Fuente: autoría propia

M8 - Pr / M6 - Pr

Ilustración 5. Colegio (2022)



Fuente: autoría propia

M6 - Pr

Ilustración 6. Salón (2021)



Fuente: autoría propia

PA - CA ML - M2

Ilustración 7. Gimnasio (2021)



Fuente: autoría propia

PJ - M3

Ilustración 8. Arenera (2021)



Fuente: autoría propia

Se observa que el maestro M8 - Pr es el maestro que más posibilita espacios para el disfrute de ello.

Imágenes De Los Espacios Que Brindan Los Docentes Juego Libre

Ilustración 9. Montaña (2021)



Fuente: autoría propia

M8 – Pr

Ilustración 10. Cancha (2022)



Fuente: autoría propia

Ilustración 11. Patio (2022)



Fuente: autoría propia

Ilustración 12. Manga Salle (2021)



Fuente: autoría propia

M8 - Pr / M6 – Pr

PaCa - M2 / AUX – I

Ilustración 13. Colegio (2022)



Fuente: autoría propia

Ilustración 14. Gimnasio (2021)



Fuente: autoría propia

Nota: Esta tabla nos muestra que espacios usaron los maestros para el juego libre y el juego dirigido.

Se observa que los maestros de primaria utilizaron diferentes espacios para el juego libre, aunque se observa que el maestro M8 - Pr, es el maestro que más utiliza espacios. Mientras los maestros que hacen parte del preescolar se ven carentes de espacios para la realización de juegos dirigidos.

La tabla hace evidente que en el salón de clase no es un espacio para jugar de manera libre y tampoco de forma dirigida es más un escenario de aprendizaje para unos contenidos específicos de cada área, a su vez la cancha solo cuenta con un espacio de juego, como por ejemplo el maestro M8-Pr ve este escenario como una propuesta ya que los demás dan a entender que es el profesor de educación física quien imparte las clases para poder jugar. ninguno de los escenarios se convierte en los espacios para poder jugar libre y de manera dirigida.

Es necesario comprender que el espacio exterior es una herramienta pedagógica muy importante para el maestro, ya que ofrece una gran variedad de oportunidades para que los niños aprendan y desarrollen habilidades. Esto les ayuda a desarrollar su creatividad, su imaginación, su conciencia ambiental y sus habilidades sociales, siendo aun más importante en tiempos de pandemia.

Clasificación E Intenciones En El Juego Dirigido

Cuando un maestro propone un juego siempre está a la expectativa de qué pueda pasar y quieren llegar con su objetivo a algo positivo para su quehacer docente. A continuación, se presenta los tipos de juego que los maestros propusieron en sus horas de clases y extracurriculares y las intenciones que se percibieron al observarlos:

M8 – Pr

Juegos De Agón Para Favorecer La Relación Con Las Reglas Y Propiciar El

Conocimiento Y Dominio Corporal. Es la competición, de un entorno ideal, donde los competidores demuestran sus habilidades y capacidades que demuestran sus propios méritos.

“El juego aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor”

(Caillois,1986, p.3). Al enseñar a los niños el deporte y la técnica del atletismo, la gimnasia, el fútbol y el baloncesto. Además de la realización de circuitos motrices donde se estimulaban diferentes habilidades manipulativas al transportar objetos, habilidades locomotrices al jugar, a desplazarse de diferentes maneras y de estabilidad donde se pone a prueba el equilibrio.

Adicionalmente en deportes que se realizan por equipos los niños desarrollan la habilidad de un trabajo en equipo, buscando seguir las instrucciones o reglas establecidas para realizar el partido de una forma más justa para todos, un gran ejemplo, en el futbol solo el portero puede coger la pelota dentro del área del arco, por lo que lo jugadores para mover el balón hacen uso de sus pies, tomando en cuenta esto, comprenderán que hay juegos que se diseñaron para seguir unas normas y así poder sacar a flote sus destrezas tales como la velocidad, fuerza, proyección de las

jugadas, motivando a algunos a seguir con la disciplina y poder desarrollar un área como el deporte.

Juegos De Paidia Para Interactuar Con Los Objetos Y El Mundo Exterior. Es el juego libre y espontaneo, no está estructurado con tantas reglas, sino que se da creativamente por los niños. “los juegos de paidia “domina la diversión, improvisación, invención, libertad y fantasía para nuevas formas y órdenes” (Spinelli, 2019, p.10). Aprender a elevar una cometa, jugar en las mangas, explorar los espacios. Estos juegos son muy importantes ya que sacan a flote la imaginación de los niños, desarrollan su creatividad, ellos mismos pueden crear sus propias reglas, metodologías, materiales, improvisan cómo se desarrolla el juego, adicionalmente es de vital importancia mencionar que estos escenarios se prestan para que los niños puedan expresar sus ideas de juegos con otros y entre todos lograr llegar a un acuerdo para hacer en un orden determinado sus juegos, combinarlos o elegir uno de todos los propuestos, desarrollando su capacidad de argumentar el por qué el juego que propone puede ser el más divertido o cómo se podría modificar la idea propuesta para que se ajuste al interés de todos.

Juegos De Simulacro (Mimicry) Para Comprender Simular Algunos Roles. El participante pretende simular el personaje y además crea entornos de ilusión tanto como de ilusión como reales. “El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia” (Caillois, 1986, p.6) aprender sobre los caballos y qué pasa en las cabalgatas, jugar el rey dice, desarrollando así la capacidad de imaginación y comprensión de los niños acerca del rol que buscan desarrollar, por ejemplo el rol de jugar a la casita, cada niño tendrá un

personaje que quiera destacar más, y al entrar en el personaje muestra su propia percepción hacia lo que visualiza y analiza desde su día a día, ya sea con el medio que los rodea o la tecnología como la televisión y celulares.

M6 - Pr

Juegos De Simulacro (Mimicry) Para Favorecer La Relación Con Las Normas Y Las Reglas. El jugador mantiene su papel durante el juego y su regla es no salirse del papel que fue escogido o seleccionado. “Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (aunque esta última palabra no signifique otra cosa que entrada en juego: in-lusio)” (Caillois,1986, p.6) Para Encontrar el tesoro en el que seguían las instrucciones. Tratar de no darles los medios tecnológicos para que interactúen con otras personas.

Juegos De Alea Como Forma De Sanción Por No Cumplir Las Normas. Situación que fue marcada por un castigo grupal y para sobrellevar el tiempo de castigo donde se les entregó juegos de azar con una condición frente a la suerte. “el azar rige la composición de las “manos” de cada jugador, luego de lo cual éste explota lo mejor posible y de acuerdo con su fuerza la parte que una suerte ciega le atribuyó” (Caillois,1986,p.5) ajedrez, bingo, lotería, rompecabezas y parques.

TR - M5:

Juegos De Paidia Para El Disfrute De Juegos Tradicionales. El juego se manifiesta en fantasías, en creatividad y diversión. “la necesidad de fantasía y divertimento es muy primitiva, y se observa también entre los animales: llama este instinto de juego paidia”(Vuillequez,sf,

p.123) Estos permiten incluirse en la cultura a través de los juegos tradicionales y de la calle y cómo estos perduran y se transforman en el tiempo. Por ejemplo: competencia de encostalados donde varios niños se frustraron porque no sabían saltar con el costal o por que se cayeron y no quisieron seguir jugando.

Juegos De Paidia Para Favorecer La Relación Con Las Normas Y Las Reglas.

Aprender a tratar a los demás con respeto y con amor a través del juego.

Clasificación E Intenciones En El Juego Libre

Se clasifican y se exponen las intenciones que se observan desde el juego de los niños quienes crean sus propios juegos o los transforman a su gusto, preferencia y a su propio interés, a continuación, mostraré los juegos realizados o propuestos por los niños y las niñas.

Juegos De Vértigo (Ilinx), Para Ponerse En Riesgo O Romper Las Reglas. Consisten en desequilibrar la percepción provocando en el jugador. “El juego reúne a los que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso (Caillois,1986, p.8) por ejemplo: rodar por la montaña, treparse en los árboles, inventar formas de lanzarse por el lisadero, atravesar las ventanas, tirarse desde muros de altura, treparse a la gruta de la virgen. Algunos niños se ausentaban de clase para jugar estos juegos.

Juegos De Paidia Para Aprender E Inventar Nuevos Juegos. Al jugar sin límites hace que el niño sea más creativo además no improvisan ni planifican lo que se está viviendo en el juego. “El juego es vida: intervienen factores conscientes e impulsos instintivos. Si jugar es una decisión libre,” (Palazón, 2015p.161). Los niños comparten juegos entre ellos, por ejemplo: el bote tarro. Relacionar los contenidos de algunas clases para inventar juegos, por ejemplo: posterior a la clase de sociales donde se habló de los mitos y leyendas, se inventaron el juego de la pata sola. Piscinas, pelotas de colores. os niños comparten juegos entre ellos, por ejemplo: el bote tarro. Relacionar los contenidos de algunas clases para inventar juegos, por ejemplo: posterior a la clase de sociales donde se habló de los mitos y leyendas, se inventaron el juego de la pata sola. Piscinas, pelotas de colores.

Juegos de Simulacro (Mimicry) para Simbolizar el Mundo. Los niños hacen creer a los demás que no es el, sino que es distinto, sustituyendo la simulación de la realidad. “El juego puede consistir, no en desplegar una actividad o en soportar un destino en un medio imaginario, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia”. (Caillois,1986, p.6)

Los niños juegan con material reciclado construyendo carros con los tarros plásticos, con papel armaban pelotas para jugar fútbol, con las cajas de jugos tetra pack hacían celulares, con hojas hacían picadillo para simular los alimentos y jugar a cocinar jugar a los policías y ladrones., imitar los sonidos, la muerte, la comida de dinosaurios, juegan a la familia, a los constructores, futbolistas y artistas. Aquí aparecen los juegos virtuales como el Roblox donde se transita por diferentes mundos.

Juegos de Agón o de Competencias para Ganar. En el juego aparece un enfrentamiento a una lucha para eso se requiere entrenamiento y disciplina. “La práctica del agón supone por ello una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer” (Caillois,1986, p.4). Por eso se nombran estos juegos como son Costales, pelotas, ula ula, gusano.

Los juegos que aparecen como una lucha en donde se crea una igualdad artificial, con antagonistas enfrentándose en condiciones ideales. Este tipo de juegos requiere entrenamiento, disciplina y perseverancia.

Cabe resaltar que, los juegos son una parte fundamental del desarrollo de los niños. Esto se debe a que les ayuda a desarrollar habilidades sociales, cognitivas y físicas. Por esta razón, es importante que los maestros promuevan el juego en la infancia para potenciar el desarrollo. Por

ello es importante que jueguen libremente, sin estructuras ni reglas estrictas. Esto les ayudará a desarrollar su creatividad y habilidades sociales. A su vez, fomentar el juego cooperativo que les ayudará a desarrollar habilidades de trabajo en equipo y habilidades sociales. También, organizar juegos educativos para ayudar a los niños a desarrollar habilidades cognitivas. Estos juegos pueden incluir juegos de memoria, juegos de lógica, etc. Son los que están presentes en el aula. Por último, promover el juego al aire libre aprovechando los espacios del colegio para que los niños puedan desarrollar habilidades físicas. Esto incluye juegos de exploración, campismo, de contacto con la naturaleza o relacionados con las prácticas deportivas.

Análisis Y Discusión

Múltiples miradas a la importancia del jugar en la escuela

Los estudiantes del Colegio Campestre Montealegre asumen el rol de transformación de la práctica pedagógica investigativa con el fin de generar un impacto educativo y lograr aportes significativos tanto a nivel personal como social. Esto se sustentará con la validez y confiabilidad del proyecto investigativo. El juego debe tener protagonismo dentro del proceso educativo correspondiente a la infancia, incluyendo actividades, materiales, tiempos y espacios lúdicos. El proyecto se consolidó con el cumplimiento de sus propósitos, ofreciendo la oportunidad de reconocer el juego como protagonista en el ámbito educativo y brindando espacios para los niños y las niñas para salir de la rutina.. “El juego debe tener protagonismo dentro del proceso educativo correspondiente a la infancia; qué tipo de actividades, materiales, tiempos o espacios lúdicos” (Uceda y Zaldívar, 2013, p.80)

Se encontró que los niños al escapar de clase para jugar libremente no les importa el riesgo que puede ser para su vida, solo quieren sentirse vivos y vivir el juego a flor de piel, sin pensar que están haciendo algo malo o que pueda tener consecuencias o lecciones para su integridad personal. Se observa un grado de capacidad de acción, control de la experiencia, adoptando un papel activo y siendo dueños de sus propias experiencias. El juego en la etapa escolar significa otro escalón en el progreso de los niños, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, etc. También, que los niños buscan la manera de evadir o escapar de clase para jugar libremente, sin tener que pedir permiso a sus maestros. El jugar es una actividad que aparece espontáneamente por el mismo placer y satisfacción que produce, se juega aprender a conocer su propio cuerpo y a representar el mundo que lo rodea. Muchas veces es olvidado lo más importante: que los niños, simplemente son niños y quieren

disfrutar del jugar sin llegar a pensar que están aprendiendo algo, esto es un proceso surge de forma espontánea sin ser interferido por el cuidador en este caso el maestro. El niño decide cuándo hacerlo y cuándo terminarlo, no están creados para un fin y objetivo concreto.

Se mencionan algunos juegos que se vivieron en el tiempo de practica investigativa. En el juego simbólico, la etapa escolar significa otro escalón en el progreso de los juegos, permitiendo a los niños y niñas exteriorizar sus emociones, alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, etc. El jugar simbólicamente es una actividad que aparece espontáneamente por el mismo placer y satisfacción que produce, permitiendo al niño conocer su propio cuerpo y representar el mundo que lo rodea. Los juegos de cooperación propuestos por los maestros buscan la participación y la integración de los integrantes, con el objetivo de orientar metas colectivas y no haciendo metas individuales. Los juegos de competencia aparecen como una lucha recreando condiciones para todos, donde los niños aprenden a manejar códigos donde existe un líder. Estos juegos permiten a los niños y niñas tener satisfacción imaginaria.

Los videos virtuales cada vez son más reales, donde tiene más colores y sonidos diferentes; provocando que se extendiera de una manera masiva y siendo este uno de los primeros juegos que la mayoría de los niños prefieren, pero para los adultos y más en la educación no se ve bien vista ya que siempre se piensa en algo negativo de ellos.

“la preocupación y las valoraciones que dichos juegos han recibido por parte de padres, educadores y principalmente los medios de comunicación, para quienes generalmente los videojuegos son vistos como algo negativo y perjudicial”. (Pérez, 2015, P.137)

Se ha dicho anteriormente que este tipo de juegos no son bien vistos por los educadores, pero en el aula de clase se puede notar que uno de los niños es el que más los utiliza, llegando al

punto de escaparse para jugar, dando como forma de escapatoria y como un medio de salir huyendo de la vida real que lo rodea. Como resultado, el estudiante siempre se ausenta durante sus horas de clase, por lo que el maestro decide retirar o castigar al estudiante del medio tecnológico.

La mayoría de los docentes del colegio no brinda suficientes espacios y momentos para el desarrollo del juego dirigido como el juego libre, lo que hace que los niños y niñas jueguen en cualquier momento sin el permiso de los educadores. Por lo tanto, los maestros deben investigar el entorno en el que los estudiantes están para establecer cuáles son sus necesidades y planificar actividades que involucren el juego dirigido durante las horas de clase, para satisfacer las necesidades individuales de cada niño. Esto demuestra que el ámbito educativo es una gran oportunidad para jugar y no solo un pasatiempo, sino también un espacio para compartir entre los niños y las niñas con sus educadores.

“El juego como actividad espontánea y voluntaria que proporciona un cierto grado de alegría es un sistema que desarrolla en quien lo practica la capacidad de crear con libertad, a pesar de los lineamientos que se puedan generar para practicarlo o desarrollarlo”. (Melo y Hernández, 2014, p. 43)

Jugar es una de las principales ocupaciones de los niños, permitiéndoles una amplia imaginación y creatividad dando su primera oportunidad de descubrir al mundo que lo rodea. Algunos maestros cuando proponen jugar en sus planeaciones siempre presentan una intencionalidad para que le sirva ese juego dirigido en los niños y que beneficios le va a servir en ellos, sin duda alguna el juego se convierte en el aliado de las actividades de aula con un carácter motivador, pues al mismo tiempo que aprenden los niños y las niñas, también están estimulando esa capacidad de pensar y por su enfoque práctico los niños y las niñas pueden lograr alcanzar las metas que el maestro propone en clase.

Negar que el juego es aprendizaje es como decir que nunca se fue niño. Es a partir del juego que se aprende en los primeros años de vida y aun en la etapa adulta; esta actividad es tan seria que ha sido objeto de diferentes tipos de investigaciones para verificar su potencial, y se ha demostrado la poderosa conexión que existe entre el juego y el desarrollo intelectual. (Melo y Hernández, 2014, p. 59)

Evidentemente se puede mencionar que en este trabajo de grado fueron muy pocos los maestros dispuestos a brindar un tiempo para jugar ya que se puede decir que es “perder el tiempo” aunque se puede rescatar que en otro caso en el maestro que tiene un estudio en el área de educación física, es el que brinda más espacios para el disfrute de ello, pensado así que se puede enseñar desde lo más práctico y el niño puede aprender de múltiples maneras al brindarle el espacio y el momento de jugar tanto cuando es un juego dirigido como es al jugar libremente.

Además, es importante mencionar que un maestro estuvo dispuesto a jugar con los niños tanto en libre como dirigido, modificaba sus clases para integrar el juego dirigido que buscaba que aprendieran de una forma más fácil y práctica, se observa que el maestro nunca se cerró a las posibilidades de juego que los niños creaban al contrario se unía a ellos y de este modo era como él les podía llegar fácilmente a los niños.

Los maestros trataron de hacer cumplir los protocolos de bioseguridad, pero los niños no captaban el peligro que esto podía generar, y para ellos nada les impedía jugar. En la mayoría de los casos, aunque se les llamara la atención, hacían caso omiso a las normas de bioseguridad porque estaban enfrascados y sumergidos en el mundo del juego. El juego es esencial para los niños con pandemia o sin ella, y sirvió para integrar e interactuar entre ellos mismos., por eso son verdaderos especialistas en jugar y los educadores de primera infancia deberían ofrecer espacios para el juego tanto dirigido como libre.

Para concluir, el juego es un interés digno de ser valorado pedagógicamente como medio y fin en sí mismo para el disfrute de los niños y las niñas, demostrando que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y debe ser aprovechado al máximo. Por lo tanto, el juego debe ser visto como una herramienta relevante para el ser y al hacer, y las instituciones educativas de la primera infancia deberían utilizarlo e incluirlo en el currículo, sensibilizando a los maestros y padres de familia al respecto para una libre y sana integración de los niños y niñas a la sociedad.

Futuras Líneas Y Conclusiones

Partiendo de la pregunta problematizadora de investigación con base del presente proyecto investigativo: ¿Cómo se desarrollan las propuestas de juego dirigido y de juego libre de los niños y las niñas del Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia? Se realizó una etnografía escolar para conocer las concepciones del juego dirigido y juego libre en épocas de pandemia y como esto se ha adquirido a través de las prácticas pedagógicas. Esto permitió que surgieran algunas reflexiones en el camino, cuestionando el pensar y las experiencias pedagógicas, abriendo la mente a otras posibilidades.

En este proyecto de investigación se encontró que hay una ausencia de juego dentro del colegio, y las pocas veces que hay expresiones del juego dentro del contexto escolar es concebido para la enseñanza y aprendizaje y hasta incluso para aprender normas de convivencia. Los maestros a veces quitaban espacios de juego como castigo para los estudiantes, pero los niños y las niñas creaban todo tipo de posibilidades de juego, incluso exponiendo sus propias vidas para sentir adrenalina y libertad. Durante la pandemia, se vio una necesidad más latente por jugar y una relación de acercamiento entre ellos, sin importar los métodos de bioseguridad y distanciamiento social. La finalidad de este trabajo fue analizar las propuestas de juego dirigido y de juego libre de los niños y las niñas del Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia, y serviría de base para otras investigaciones.

Se considera que el juego dirigido y el juego libre en los niños y las niñas tienen una mirada comprometedor, dado que esto a veces se cumple o no en los contextos educativos y viéndolo desde otro punto de partida como se relacionan los niños frente al juego que modificaciones tiene frente a esta actualidad del COVID-19 y otras posibles pandemias a futuro y como está también puede afectar a los maestros para que se logre esas relaciones frente a los juegos.

Es pertinente buscar el acercamiento al juego desarrollado por los mismos los niños y niñas. sin la guía de un docente el juego en la infancia es vital ya que posibilita y aborda diversas formas para relacionarse entre ellos y que en muchas ocasiones no se le brinda la posibilidad de que al jugar sean libres.

Vale la pena dejar las siguientes preguntas: ¿Cómo el juego puede fortalecer y mejorar relaciones entre familia y escuela? ¿Cómo se podía vincular el juego de los niños en otros campos educativos? ¿Sera posible que desde gobierno apoyara inicialmente proponiendo desde las áreas para el disfrute y el goce de ello?

Referencias

- Anderson-McNamee, J., & Bailey, S. (2017). La importancia del juego en el desarrollo de la primera infancia. *Recuperado de: <https://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>*. <http://maguared.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/La-importancia-del-juego.pdf>
- Barrientos, L., Osorio, E. A., & Quintero, R. E. (2014). Importancia de la implementación de juegos didácticos en la enseñanza de las matemáticas.
<http://funes.uniandes.edu.co/17319/1/Barrientos2014Importancia.pdf>
- Caillois, R. O. G. E. R. (1986). Los juegos. *México: FCE. Recuperado el, 27.*
<http://morfologiawainhaus.com/pdf/Caillois.pdf>
- Camargo, M., Reyes, Y., & Suárez, D. (2014). El juego en la educación inicial. *Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, documento, (22).* https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Carreño, J. (2016). Consentimiento informado en investigación clínica: un proceso dinámico. *Artículo pers.bioét. 2016; 20(2): pp. 232-243. DOI: 10.5294/pebi.2016.20.2.8.* De
<http://www.scielo.org.co/pdf/pebi/v20n2/0123-3122-pebi-20-02-00232.pdf>
- Castro Vega, L. J., & Robles Olivares, K. A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7302/1/UVDTPED_CastroVegaLeyneJudith_2018.pdf

¿Cuáles juegos son artes?: las actitudes lúdicas, los juegos y el tiempo.

<http://zaloamati.azc.uam.mx/handle/11191/2678>

Corellar, K. C. C. (2004). Los juegos cooperativos: una alternativa para el desarrollo armónico de los escolares. *LUZ*, 3(1), 4-4. <file:///C:/Users/USER/Downloads/54-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2943-1-10-20191104.pdf>

de Derechos Humanos, D. U. (1948). Declaración Universal de los Derechos humanos. *Asamblea General de las Naciones Unidas*, 10.

<https://www.codhey.org/sites/all/documentos/Doctos/Transparencia/DecUnivDH.pdf>

de Gialdino, I. V. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa*. Editorial Gedisa.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=upPsDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA66&dq=La+investigaci%C3%B3n+cualitativa+abarca,+el+estudio,+uso+y+recolecci%C3%B3n+de+una+variedad+de+materiales+emp%C3%ADricos+que+describen+los+momentos+habituales+y+problem%C3%A1ticos+y+los+significados+en+la+vida+de+los+individuos&ots=2JJWjENGhj&sig=JbFfPGf1CH0aqpWRdfwQWQ--EfE#v=onepage&q&f=false>

Espinosa.P (21 abril,2015). El Papel del adulto. Red Cenit. <https://www.redcenit.com/el-papel-del-adulto-en-el-juego-infantil/>

González Cruz, M. D. P. (2017). La importancia del juego en el desarrollo infantil desde el ámbito familiar y escolar.

<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/5194/LA%20IMPORTANCIA%20DEL%20JUEGO%20EN%20EL%20DESARROLLO%20INFANTIL%20DESDE%20EL%20AMBITO%20FAMILIAR%20Y%20ESCOLAR..pdf?sequence=1>

Fernández, A. Y. M., & Roldán, E. M. P. (2012). El diario pedagógico como herramienta para la investigación. *Itinerario educativo*, 26(60), 117-128.

<http://www.revistas.usb.edu.co/index.php/Itinerario/article/view/1406/1199>

Jaimes Delgadillo, A. J. (2019). *El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas polivalentes* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios).

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7949/1/JaimesDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2014) Documento N. 22: Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Bogotá.

Ministerio de Cultura. (6 de julio de 2017). *El juego, un derecho de todos los niños*.

<https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-derecho/>

Instituto Colombiano de Bienestar Familiar (2014) Documento N. 24: Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral. Bogotá.

Ministerio de Cultura. (6 de julio de 2017). *La exploración del medio en la educación*

inicial. https://www.mineduccion.gov.co/1780/articles-341842_archivo_pdf_educacion_inicial_exploracion.pdf

Jaimes, A. (2019). El juego como mediador del aprendizaje significativo en aulas

polivalentes. *Trabajo de grado en Licenciatura en Pedagogía Infantil, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá, DC*.

https://repository.uniminuto.edu/bitstream/10656/7949/1/JaimesDelgadilloAlixJohanna_201910.pdf

Leyva Garzón, A. (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>

Mária, J.F. (2021). Kronos y Kairós: cómo medir el tiempo en nuestras vidas.

<https://dobetter.esade.edu/es/tiempo-kronos-kairos>

Masouda Muftah Ahmed, A. R. (2012). El juego en el desarrollo psicológico de niños

libios.https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/11174/55819_muftah_ahmed_ab_d_rahman_masouda.pdf?sequence=1

Medina, M. D. (2015). El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar.

https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/62892672/Trabajo_de_Grado_-_Maria_Ospina_version_aprobada20200409-83916-guofoy-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1654822977&Signature=D6cjcDTjRC5MOYvOkAw0EdwL4WYpDcAF89IBDC1DulvIYbXIkICaRZZ0Zsram6tQH~seatSAN7CdLX9DVB0P9QNtqAP0GmVyXo4OdxWyTb06X39UgyeiagEaqepgYFCKb5HLM5I30le46UgTheArpOLzb31DhY4HgcfScbu4wN1Tji-5BMvRXTQK6Qfsorjy5sh3870nz00OI6Kd1Fyte-hZjvOeErPh5CG3sYYeeQJhsVL-pM8cvxY0319trG1~9c6IMuGxEvLbMG1L2hIs8GTho5GW954e1tLU8zmPLwbcKhTnjbW4dcpoc6nHviQLbDOl6g44cIYOHBbNuWrurA_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA

Melo Herrera, M. P., & Hernández Barbosa, R. (2014). El juego y sus posibilidades en la enseñanza de las ciencias naturales. *Innovación educativa (México, DF)*, 14(66), 41-63.
<http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v14n66/v14n66a4.pdf>

Ministerio de Cultura. (6 de julio de 2017). *El juego, un derecho de todos los niños*.
<https://maguared.gov.co/editorial-el-juego-derecho/>

Orrego Castro, F. J. (2020). Análisis de los vídeo juegos en tiempos de pandemia y post-pandemia en Colombia.
<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/52493/Entrega%20Final%20Tesis%20-%20Francisco%20Javier%20Orrego%20%281%29.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Padilla, M., Vila, F., Torre, R., Delmonte, M., Reina, L., Pimienta, J., ... & Delucchi, L. (2021). Amputación bilateral de miembros inferiores secundaria a isquemia en paciente post covid-19. *Posters científicos*.
<https://www.trabajoscientificoscongresoaaot.com.ar/index.php/posters-cientificos/article/view/345>

Palacios Torres, C. D. L. N. (2019). *Propuesta metodológica basada en el juego como estrategia de aprendizaje para el desarrollo del lenguaje en el subnivel de inicial 2 (de 4 a 5 años) en la Unidad Educativa Manuel Agustín Aguirre del período lectivo 2019-2020* (Bachelor's thesis). <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/18349/1/UPS-CT008682.pdf>

Pérez García, Á. (2015). El aprendizaje con videojuegos: experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas.

<https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/7001/1/10-perez17.pdf>

Perez Roche, S. M., Londoño Diaz, Y. P., & Valerio Martinez, M. A. El juego como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje significativo en los niños y niñas de 5 a 6 años del grado preescolar de la institución educativa John F. Kennedy.

<https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/16190/2019yohemislondo%c3%b1osindyperezmariavalerio.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Pineda Moreno, Y. P., Vanegas Sánchez, I., & Suárez Molina, N. R. (2014). Compresiones de juego en niños y niñas de la primera infancia y sus familias en contextos rurales.

<http://upnblib.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/759/TO-17637.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rekalde, I., Vizcarra, M. T., & Macazaga, A. M. (2014). La observación como estrategia de investigación para construir contextos de aprendizaje y fomentar procesos participativos. *Educación XXI*, 17(1), 201-220.

<https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509009.pdf>

Remolina, L. V. (2021). *Implementación del juego y la lúdica como estrategia para implementar y fomentar las habilidades sociales en los niños de primer grado de la Institución Educativa Instituto Técnico Superior Industrial sede B Santa Ana..* [Curso de Profundización]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/44139>.

- Reyes Guaní, M. A. (2015). Desarrollo de un cuento como material didáctico para niños de 4 años desde la perspectiva del Método Montessori. *Licenciatura en Diseño Gráfico*.
http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/2063/Maria_Alejandra_Reyes_Guani.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rios-Quilez, M. (2013). El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil (Bachelor's thesis).
https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sarlé, P. (2011). El juego como espacio cultural, imaginario y didáctico. *Infancias imágenes*, 10(2), 83-92. <file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEspacioCulturalImaginarioYDidactico-4222607.pdf>
- Santillán Quiroz, S. (2019). El juego libre en los sectores para el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños de educación inicial.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=Es+una+actividad+espont%C3%A1nea+y+personal+que+nace+del+mundo+interior+del+ni%C3%B1o+y+lo+comprmete%2C+ya+que+es+su+propia+creaci%C3%B3n%E2%80%9D+&btnG=
- Serra, C. (2004). Etnografía escolar, etnografía de la educación. *Revista de educación*. De
<https://redined.educacion.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/67344/008200430362.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Spinelli, H. (2019). Planes y juegos. *Salud colectiva*, 15, e2149.
<https://www.scielosp.org/pdf/scol/2019.v15/e2149/es>

Oliver.A (2020.18 de Junio).UNICEF resalta la importancia del rol del padre en el cuidado y la crianza de las niñas, niños y adolescentes en tiempos de COVID-19.Revista UNICEF para cada niño. Recuperado de <https://www.unicef.org/colombia/comunicados-prensa/dia-del-padre-2020#:~:text=%E2%80%9CTanto%20el%20pap%C3%A1%20como%20la,buen%20desarrollo%20cerebral%20y%20aprendizaje>.

Santillán Quiroz, S. (2019). El juego libre en los sectores para el desarrollo de habilidades comunicativas orales en niños de educación inicial.

Uceda, P. Q., & Zaldívar, J. I. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia: una propuesta teórica singular. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65(1), 79-92.
<file:///C:/Users/USER/Downloads/Dialnet-LaPedagogiaWaldorfYEElJuegoEnElJardinDeInfancia-4166450.pdf>

Unicef. (2018). Aprendizaje a través del juego: Reforzar el aprendizaje a través del juego en los programas de educación en la primera infancia. New York, Estados Unidos: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Recuperado de: <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>.

Ushiñahua García, L. (2019). El juego en los niños s de educación inicial.

https://www.researchgate.net/profile/Silvia-Serra-Larin/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos/links/5632379d08ae911fcd488e07/Importancia-del-juego-para-los-ninos.pdf

VUILLEQUEZ, C. La apuesta de escribir: algunos juegos de autorrepresentación en los cuentos de Juan José Millás. <http://eriac.univ-rouen.fr/wp-content/uploads/2012/05/10->

[VUILLEQUEZ.pdf](#)

Zavaleta Reyna, M. M. (2019). El juego como enseñanza-aprendizaje en el nivel inicial.

<http://repositorio.untumbes.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12874/1173/ZAVALETA%20REYNA%20MILENI%20MARDELI.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Anexo 1. Consentimiento Informado para la Participación en Proyecto Investigativo

Yo, _____, identificada con _____ número _____, docente del **COLEGIO CAMPESTRE MONTEALEGRE**, manifiesto que he sido informado/a del proceso investigativo llevado a cabo por **Paula Andrea Núñez González**, estudiante del Programa de Licenciatura en Educación Infantil de Unilasallista Corporación Universitaria, quien en aras de llevar a cabo su proceso de Práctica Pedagógica Investigativa titulado *Propuestas de juego dirigido y de juego libre en el Colegio Campestre Montealegre en época de pandemia* y de cumplir con los requerimientos necesarios para llevar a cabo su proyecto recogerá información desde la aplicación de técnicas e instrumentos como la observación, entre otras, por lo que reconozco que:

- La participación en el proceso investigativo es voluntaria y no seré obligado a permanecer en él.
- La información sensible como datos personales, números de contacto y demás datos que puedan comprometer la integridad personal, serán confidenciales, atendiendo a lo dispuesto en la Ley 1581 de 2012.
- He sido informado del proceso investigativo llevado a cabo y comprendo que la propiedad intelectual que surja de este proceso no generará ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por ella.

Atendiendo a la normatividad vigente sobre consentimientos informados (Ley 1581 de 2012 y Decreto 1377 de 2012), y de forma consciente y voluntaria

Doy el consentimiento _____ No doy el consentimiento _____

Para que mi participación sea documentada en el proyecto investigativo en mención.

Firma _____ CC/CE _____

Anexo 2. Matriz De Análisis

Matriz de análisis	
Fecha de la observación	
Número de semana	
Código del Registro	
Áreas	
Propuesta de Juego dirigido	
Clasificación del juego dirigido	
Espacios	
Tiempos	
Sentidos del juego	
Análisis e interpretación	
Propuestas de Juego libre	
Clasificación del juego libre	
Espacios	
Tiempos	
Sentidos del juego	
Análisis e interpretación	

Anexo 3. Diarios De Campo

Diario Pedagógico por: Paula Andrea Núñez González.	
Fecha: 2 al 6 de Agosto del 2021	Colegio Montealegre.
Docente cooperadora: Adriana Varela.	
Grado: Primero.	
Hora de Inicio- hora de finalización: 7:00 am a 3:00 pm	Semana 2
<p>Descripción de lo observado:</p> <p>Se inicia la semana con un poco de alegría porque los niños estaba esperando el mes de las olimpiadas 2021, donde cada niño estuvo viniendo en esa semana con su distintivo correspondiente al país que les tocó.</p> <p>La verdad fue una semana más bien complicada por llevar los preparativos de arreglo para poder despedir a la siguiente semana a su compañera Susana ya que se iba a vivir a otro país.</p> <p>Se puede decir que a pesar de todo el corre de esta semana aún se sigue evidenciando la carencia de juego por parte de los maestros encargados, ya que se puede decir que solo se preocupan por llevar su planeación al pie de la letra teniendo poca posibilidad de interactuar con algún tipo de juego sea dirigido o libre.</p>	

Se evidencia de nuevo por parte del maestro de educación física el compromiso por llevar una clase amena enriquecedora, que a pesar de tener una agenda rigurosa para cada actividad planteada, siempre les daba sus minutos de receso para que pudieran divertirse y jugar libre mente, ya que muchos aprovecharon esta gran oportunidad para poder correr por los campos verdes del colegio, aprovechando la gran variedad de frutos y se zonas verdes que brinda el colegio.

Durante la actividad de educación física el profe les trajo un juego de las olimpiadas que era hacer atletismo, el profesor dividió la cancha en 3 partes y debía de competir al lado del amiguito que el profesor les iba asignado y al final debía de competir los 3 primeros puestos que ganaron por menos tiempo, los niños de la emoción gritaban para darle animo al compañerito y estos gritos de ánimo hacía que corrieran más rápido.

Faltando 15 minutos para finalizar la clase, el profesor les da tiempo para jugar libremente a los niños y estos aprovechan esta oportunidad para jugar bote tarro, hasta incluso me invitaron a jugar con ellos, ellos me explicaron que este juego consiste en llenar un cuarto de agua la botella y luego se escoge dos a un participante uno para que bote la botella y el otro para que vaya por la botella y tiene que atrapar a las personas en poco tiempo, luego se cansaron de jugar esto y salieron corriendo para la montaña a deslizarse y sentir la adrenalina de jugar chucha cogida por el morro ya que como dice el niño Emanuel “Es sentir la adrenalina de ver que se va a caer por la montaña” y por eso para ello es más divertido jugar allá.

También se vivencia el juego diferenciado del niño Isaac que tiene un diagnóstico de autismo, el estudiante no le gusta interactuar con los demás niños, prefiere aislarse y

quedarse en el salón solo, aunque a veces siempre terminaba tomando la computadora o celular de los docentes al escondido para poder jugar en los juegos que ofrece el internet, también menciono que es un niño que de la nada le encantaba pedir como motivación que le hiciera cosquillas o lo mordiera, él lo llamaba como juego, es algo que tal vez jamás lo tomemos en cuenta pero este juego que inventaba Isaac lo hacía sentir bien y motivado para poder seguir con sus actividades propuestas por los maestros.

Análisis e interpretación

Se puede evidenciar que esa falta de carencia de juego disminuye la comunicación asertiva entre los docentes con los niños y niñas del grado primero, ya que los niños son los que siempre están dispuestos y tratando de crear ambientes de juego, cuando debería de ser de parte y parte.

El juego hace en los niños fortalezcan y les afianza conocimientos y curiosidades, ya que siempre ellos niños se sorprende cuando aprenden algo nuevo en este caso un juego nuevo ya que los niños y niñas siempre tienen ese asombro por descubrir juegos nuevos y más cuando tienen docentes que les brinda esa posibilidad de explorar sanamente el ambiente, siendo también la maestra esa tutora o guía para poderle abrir la oportunidad de guiar y vivir cosas nuevas.

Con lo dicho anterior he podido rescatar puntos importantes que mediante el juego me puede ayudar, brindar, fortalecer y confiar en mi entorno, y vivir siempre sorprendidas de las cosas, comprendiendo a los demás y más si esta ese rol importante que cumple los docentes cuando son participes de las cosas que pasa dentro del contexto escolar.

Diario Pedagógico	
por: Paula Andrea Núñez González.	
Fecha: 4 al 8 de Octubre del 2021	Colegio Montealegre.
Docente cooperadora: Manuela Ruiz- Sara Rua	
Grado: Pre-jardín y Jardín	
Hora de Inicio- hora de finalización: 8:00 am a 12:00 pm	Semana 11
<p>Descripción de lo observado:</p> <p>Esta semana las maestras iniciaron contando que iban a trabajar el proyecto del mes que son los dinosaurios.</p> <p>Los niños empezaron hablar y a contar que tenían muñecos de dinosaurios pero las maestras ahí mismo les decían que “dejen la bulla, las profes están hablando”, a lo que muchas veces por las emociones de los niños decir algunos nombres o algo sobre los dinosaurios ofuscaban un poco a las profesoras, ya que las maestras están acostumbradas a que los niños sean sumisos y solo hablen cuando ellas lo piden.</p> <p>Esto a veces hace que los niños sientan miedo de participar ya que cuando una de las profesoras llamaban por nombre propio en su mayoría de niños les decía no con su cabecita para evitar hablar y así las maestras las obligaban a responder o empezaban a decir es que ustedes son muy habladores porque ya no quieren hablar.</p>	

Referente al juego esta semana también fue igual que las otras los pequeños no pudieron salir de su salón ni nada por el estilo ya que sus maestras no les gusta salir del salón.

los niños siguen permaneciendo sentados y pegados al tablero y el pequeño que se moviera le llamaban la atención de una forma no muy adecuada ya que algunos niños se ponían a llorar y las maestras solo se dedicaban a criticarlo y a decir “ tan llorón, que pereza los niños llorones”.

el día jueves si se pudo salir al arenero, se les entrego palitas, baldes, carritos para que ellos se divirtieran, pero las profesoras no los dejaron tanto tiempo ya que para ellas iba hacer difícil quitar el exceso de polvo del uniforme, por eso evitaba casi nunca venir al arenero.

Pude observar que los niños disfrutaban demasiado estando en la arena, se sentían un poco libres a pesar de que sus maestras estuvieran encima de ellos diciéndole que no debían de hacer y que no ensuciara tanto el uniforme.

Algunos niños me preguntaban qué porque yo tan grande estaba con ellos en el arenero, que por qué no estaba afuera con las profes?, la verdad se me hizo difícil responder la pregunta, pero les pude contestar que a mí también me gustaba estar dentro de la arena jugando con ellos, además nos llamaron mucho la atención porque nuestros pantalones estaban llenos de tierra y que como nos íbamos a limpiar el uniforme, para mí no le vi ningún problema al contrario siento que nos divertimos mucho afuera del salón.

Ya finalizando la semana las maestras tuvieron una dificultad tomando la decisión de separarse cada uno con su grupo, esto se ve que afecto demasiado a los niños ya que se veían callados y no quería decir ni una sola palabra.

además se sentía el ambiente de los salones muy pesada, aunque no se hablaban se notaba

el ambiente muy fuerte y esto hacía que los niños no tuvieran ganas ni de hablar o de pararse del puesto.

Para mí esta situación afectó demasiado a los niños, hasta incluso decían que ya se querían ir para la casa y no volver jamás al colegio.

Además estuve en mi gran tiempo con la profesora Sara aunque prácticamente aunque ella estuviera ahí estuvo ausente porque estaba más atenta a su celular que a los mismos niños.

La forma de expresarse con los niños era difícil ya que es una persona que no le gusta que nadie pero absolutamente nadie le interrumpa, no le gusta ni sentarse al suelo, no le gusta dar ni afecto cuando un niño lloraba.

Además no se vio que cantara o dijera vamos a jugar, o pueden tomar algún juguete para que jueguen, no simplemente los hacía sentar en el suelo pegados a la pared.

Análisis e interpretación

Cuando el docente viene al aula con malgenio los niños sin preguntarlo lo entiendes, por eso hay que evitar en su mayoría de veces llevar los problemas, familiares o de sus compañeros al aula, eso evita demasiado en los niños y las niñas sentir ese mal ambiente en el aula.

Referente al juego, es entender que el juego es muy importante para la educación inicial y se ve que está muy pero muy escaso y hay una gran necesidad de que los niños y niñas jueguen, los dejen ser libres, que no los regañe porque están jugando etc.

A veces los niños mismos expresan lo que quieren y como quieren jugar pero si un maestro no colabora dándole un espacio de juego el niño así no va a sentirse cómodo

frente a su maestros y compañeros.	
además el juego es tan importante porque los niños aprenden socializando, interactuando, cambiando juguetes y roles.	
Diario Pedagógico por: Paula Andrea Núñez González.	
Fecha: 25 al 29 de Octubre del 2021	Colegio Montealegre.
Docente cooperadora: Manuela Ruiz y Sara Rúa.	
Grado: Pre- jardín y Jardín.	
Hora de Inicio- hora de finalización: 8:00 am a 12:00 pm	Semana 13
Descripción de lo observado: <p>Esta semana estuvo muy movida ya que se hizo un día de sol, para todo el preescolar, los niños llevaban su traje de baño, algunos trajeron piscinas para compartir. en sus rostros reflejaba alegría del saber que iba a estar dentro de una piscina con otros amiguitos, además se me ocurrió echar pelotas de colores y esto lo hizo aún más divertido. Es el día de sol los niños no les estuvieron llamando la atención ya que estaban en un espacio al aire libre y podían jugar como lanzarse las pelotas que estaban dentro de la piscina, otros salían corriendo alrededor para luego lanzarse dentro de las piscinas, otros solo querían jugar con el agua y lanzarla a sus compañeritos y otros moverse libremente por el espacio aunque las profesoras se escuchaban comentar que mejor estuvieran dentro</p>	

del aula para tenerlos controlados.

una vez que los niños disfrutaron su día los fuimos a cambiar, la mayoría no querían quitarse el vestido de baño hasta incluso no quería salir de las piscinas ya que para ellos estaba muy divertido.

una vez adentro del salón, estuvimos cambiando a los pequeños aunque las profesoras no les gusto de a mucho ya que se estaban molestando porque algunos niños habían tomado algunas pelotas para jugar con ellas, pero las maestras procedían a quitárselas y eso desataba el llanto de los niños y las niñas, ya que ellos estaban felices de estar jugando con las pelotas.

durante esta semana, trabajamos el final del proyecto de los dinosaurios, cuyo tema fue como murieron.

Les lleve un juego para que disimulamos como creían que había muerto los dinosaurios y los niños estaban muy emocionados empezaron hablar y hacer varias hipótesis entre ellas decía, es que les dio un resfriado, es que otros dinosaurios se los comieron, es que vino un meteorito y los mato y con este juego les quise enseñar como había muerto los dinosaurios.

los niños estaban muy felices hasta que algunos empezaron a jugar como si fueran dinosaurios e imaginaban que comían como dinosaurios y otros niños atacaban como si estuvieran comiéndose a los dinosaurios, se veían que estaban disfrutando de las actividades de la muerte de los dinosaurios.

frente a sus maestras le llamaban muchísimo la atención para que perdurara el silencio, pero la emoción de los niños era más grande que los mismos regaños de las profesoras,

además para esta semana ya las docentes estaban trabajando de nuevo juntas y esto ayudo muchísimo para que los niños volvieran hablar más de seguido y estar compartiendo con sus amigos.

Esta semana también pasa igual que las otras las maestras prohíben que los niños jueguen o utilicen algún objeto para jugar, ya que mantiene el salón controlado y organizado.

Análisis e interpretación

Se analizó que al ver que las profesoras vuelven hablar y al volver a trabajar juntas, los niños vuelven a la “normalidad” ya son niños que hablan, que les gusta estar parados, que comparten, que además también si ven un error de sus compañeros ahí mismo le dice que se equivocó o hasta incluso se ríen de lo que está sucediendo.

referente a la posición de las maestras siento que ya finalizando el año las profesoras deberían de ser más flexibles y dejar jugar más a los niños o por lo menos llevarles juegos puede ser referentes a temas que estén trabajando ellas con los niños, así los niños tuvieran más contacto con ellas y ellas con los niños.