

**ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL JUEGO DE ROLES QUE  
PERMITEN LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS EN  
LOS NIÑOS DE TRANSICIÓN**

MARÍA ALEJANDRA CASTAÑO LOAIZA

MELISSA PARRA AGUIRRE.

Asesor:

Darwin Valmore Franco Gallego

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA  
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2023

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

---

---

---

**Firma del presidente del jurado**

---

**Firma del jurado**

---

**Firma del jurado**

Medellín, 03 de junio de 2023

## **DEDICATORIA**

Este proyecto va dedicado especialmente a Dios por permitirme seguir este proceso con paciencia y amor, a mi familia por el gran apoyo emocional y a las personas que siempre creen en mí y han influenciado en mi vida de manera positiva.

Dedico este proyecto a mi familia, en especial a mi tía que me impulsó a tomar la decisión de estudiar y mi madre que siempre me motivo y dio ánimos, a Dios por guiarme y darme fortaleza a lo largo de mi proceso de formación y ser mi consuelo en los momentos más difíciles.

## **AGRADECIMIENTOS**

Le agradecemos enormemente a nuestros maestros formadores, aquellos que desde el principio apoyaron el proceso académico y de formación como personas, a la ENSA y sus maestros cooperadores que nos brindaron el espacio y la oportunidad de ejecutar y poner en práctica nuestros conocimientos. A todos ellos mil gracias por cambiar nuestra vida, por levantarnos el ánimo y hacernos creer en el potencial que tenemos.

## Contenido

1. Capítulo 1: Planteamiento del Problema.....	8
1.1. Formulación del problema .....	8
1.2. Delimitación del problema.....	9
1.3. Objetivos .....	10
1.4. Justificación.....	10
1.5. Antecedentes .....	13
2. Capítulo 2: Marco de Referencia .....	16
3. Capítulo 3: Metodología de la Investigación .....	27
3.1. Diseño metodológico.....	28
3.2. Población y muestra .....	32
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.....	33
3.3.1. Diario pedagógico.....	34
3.3.2. Colcha de retazos.....	36
3.3.3. Mural de situaciones.....	37
3.3.4. Árbol de problemas.....	39
3.4. Análisis de los resultados .....	40
3.4.1. Procesos cognitivos.....	41
3.4.2. Aprendizaje significativo.....	44
3.4.3. Juego de roles.....	45

4	Capítulo 4: Propuesta, Resultados y Conclusiones.....	47
4.1	Propuesta .....	47
4.2	Resultados. ....	49
4.3	Conclusiones. ....	51
4.3.1	General.....	51
4.3.2	Específicos .....	52
5	Referencias Bibliográficas .....	53
6	Anexos .....	58

## **Estrategias Pedagógicas basadas en el Juego de Roles que permiten la Construcción de Aprendizajes Significativos en los Niños de Transición**

### **Introducción**

El juego es una gran fuente de aprendizaje y desarrollo, por ende, el presente proyecto está enfocado en el juego de roles como una estrategia pedagógica que permite la Construcción de Aprendizajes Significativos en los niños y niñas de Transición. Partiendo de esto, se busca llevar una propuesta innovadora al aula de clase, donde los estudiantes disfruten de ambientes diferentes de aprendizaje.

El juego de roles permite el desarrollo de los procesos cognitivos de los niños de Transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña, este proyecto se realiza con el fin de implementar estrategias transformadoras que mejoren la autonomía y seguimiento de instrucciones a través de un método inductivo.

El primer capítulo habla del planteamiento del problema y la formulación de este, donde se permite en términos generales identificar el enfoque, la problemática, las causas, consecuencias y aspectos a mejorar que llevan a la motivación del proyecto de investigación. Permite plantear un objetivo general y específicos con los cuales se pretende obtener resultados positivos con las actividades ejecutadas y además tomar como referencia resultados de otros proyectos.

En el segundo capítulo, se encuentra el marco de referencia, en el que se argumentan diversas posturas de algunos autores frente a las variables del proyecto, como lo son procesos

cognitivos, aprendizaje significativo y juego de roles, de acuerdo con el enfoque y conceptos de Jean Piaget y Karl Groos. El tercer capítulo habla del diseño metodológico, en este que se evidencia el enfoque cualitativo, por medio del cual se busca explicar, detallar y evidenciar la realidad de los estudiantes, el alcance exploratorio permite abordar una problemática que no ha sido estudiada o fenómenos estudiados desde orientaciones novedosas, con un método inductivo, por último, diseño de la investigación Acción Participación.

Finalmente, en el capítulo cuatro, se evidencian las conclusiones, recomendaciones y propuestas pedagógicas, que efectúen de forma oportuna el desarrollo y aplicación de las técnicas en el proceso educativo de los niños y niñas en la Escuela.

## **1. CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**

### **1.1. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.**

Es común que en las aulas de clase con los niños y niñas de las instituciones, en específico con los de transición se realicen diferentes actividades y su formación inicial sea basada en los juegos y en la lúdica; sin embargo, cabe resaltar que en muchas ocasiones son solo actividades de entretenimiento o para mantener ocupados a los niños, se evidencia que muchas veces no se hacen con el objetivo de ayudar a su desarrollo y potenciar sus capacidades, cuando el enfoque de esta etapa y actividades es garantizar que los niños tengan un aprendizaje significativo y un buen desarrollo de sus capacidades cognitivas. Es verdad que en esta etapa de transición todo lo que hagan los niños es un avance y aprendizaje, pero no quiere decir que por tal motivo se deba perder el enfoque.

Por otro lado, el juego es una gran fuente de aprendizaje para los niños y niñas, en consecuencia, la ausencia de éste en el aula puede causar efectos desfavorables en los que los estudiantes no desarrollan su autonomía y su capacidad emocional. Enfocándose en los niños y niñas de transición en la Escuela Normal Superior Antioqueña, la ausencia de esta herramienta, o bien, la falta de implementación sin un desempeño claro, puede afectar su capacidad cognitiva en algún aspecto, a largo plazo, lo cual más adelante se consideraría una adversidad al niño no desenvolverse bien en su entorno, el ser tímido, poco creativo, con falta de independencia, mal carácter al descubrir que está en una realidad en la cual no ha explorado, además de la falta de comprensión de algunos conceptos (aprendizaje significativo). Esto permite conocer y reconocer que algunos estudiantes de Transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña carecen de una buena concentración, un buen

seguimiento de instrucciones y autonomía al realizar las actividades asignadas.

Por lo que, se considera que las experiencias y las contribuciones de otros autores, permiten tener una perspectiva más amplia hacia la problemática que se está tratando en este momento, en la que gracias a Piaget y a sus aportes podemos tener un punto de partida, en el que se implemente lo ya expuesto por él e ir más allá de ese análisis y a partir de esto permitimos desarrollar e implementar nuevos métodos y alternativas para mejorar esta falencia. Es de vital importancia reconocer que, aunque la investigación va dirigida al cómo contribuir al desarrollo cognitivo a través del juego de roles, también se debe enfatizar en el importante papel que cumple el docente para que esto sea posible.

La meta principal de la educación es crear hombres que sean capaces de hacer cosas nuevas, no simplemente de repetir lo que otras generaciones han hecho; hombres que sean creativos, inventores y descubridores. La segunda meta de la educación es la de formar mentes que sean críticas, que puedan verificar y no aceptar todo lo que se les ofrece (Piaget, citado por Castilla, 2013, p. 3).

## **1.2 DELIMITACIÓN DEL PROBLEMA.**

¿Cómo fomentar procesos cognitivos en los estudiantes de transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña mediante el juego de roles, para facilitar el enriquecimiento del aprendizaje significativo?

### **1.3 OBJETIVOS**

#### ***1.3.1. Objetivo general***

Fomentar los procesos cognitivos en los estudiantes de transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña mediante el juego de roles, de manera que se favorezca el aprendizaje significativo.

#### ***1.3.2. Objetivos específicos***

- Reconocer la importancia del juego de roles como estrategia que favorece la construcción de aprendizajes en los niños.
- Definir las dificultades cognitivas que presentan los niños y niñas de transición para la apropiación y comprensión de saberes.
- Proponer estrategias pedagógicas basadas en el juego de roles que permitan la construcción de aprendizajes significativos en los niños.

### **1.4 JUSTIFICACIÓN.**

El presente proyecto es una alternativa importante y enriquecedora en la utilización del juego de roles para el desarrollo de los procesos cognitivos de los niños de la Escuela Normal Superior Antioqueña, ubicada en el barrio Buenos Aires, en la ciudad de Medellín; desde aquí se busca llevar una propuesta innovadora al aula de clase de Transición, donde los estudiantes disfruten de ambientes diferentes de aprendizaje, llevando a cabo actividades educativas donde aparte de divertirse puedan aprender; de esta manera se está fomentando el

desarrollo y fortalecimiento de habilidades y destrezas que en muchas ocasiones ni siquiera saben que poseen.

Este proyecto se hace con el fin de implementar estrategias transformadoras que fortalezcan el aprendizaje significativo en los niños y niñas de Transición, y a su vez, mejorar el método de enseñanza tradicional del maestro. Esta propuesta se basa en la aplicación del juego de roles. “El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional” (Martín, 1992, p. 3), gracias a este se pueden obtener grandes beneficios: Fomenta el trabajo en equipo y desarrolla las habilidades de comunicación en público. Aumenta la empatía, ya que el alumno tiene que ponerse en la piel del personaje y de los otros jugadores para tomar diferentes decisiones adoptando diversos papeles, los cuales permitirán al estudiante ser protagonista de su propio aprendizaje.

Para llevar esto a cabo, se tiene en cuenta la legislación vigente en Colombia, la cual nos permitirá ir fortaleciendo el presente proyecto. Entre ella está:

### **La CONSTITUCIÓN POLÍTICA DE COLOMBIA 1991:**

**Artículo 67:** La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

**Artículo 70:** El Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las

etapas del proceso de creación de la identidad nacional.

Por otro lado, está **la Ley 115 (1994)**, con la definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, psicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas (artículo 15).

**Al mismo tiempo, en la LEY DE INFANCIA Y ADOLESCENCIA 1098 DE 2006:**

**Artículo 29: DERECHO AL DESARROLLO INTEGRAL EN LA PRIMERA INFANCIA.** La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad.

A su vez, en el **Decreto 1075 del 2015** se plantea que:

El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

Del mismo modo, en el **Decreto 2247 (1997)** se plantea que los procesos curriculares se desarrollan mediante la ejecución de proyectos lúdico-pedagógicos y actividades que tengan en cuenta la integración de las dimensiones del desarrollo humano: corporal, cognitiva, afectiva, comunicativa, ética, estética, actitudinal y valorativa; los ritmos de aprendizaje; las necesidades de aquellos menores con limitaciones o con capacidades o talentos excepcionales, y las características étnicas, culturales, lingüísticas y ambientales de cada región y

comunidad (**artículo 12**).

Finalmente, el **Decreto 1411 de 2022** tiene como propósito reglamentar la educación inicial como servicio educativo para las niñas y los niños menores de seis (6) años.

La educación inicial en el marco de la atención integral se organiza en dos (2) ciclos atendiendo a los ritmos de desarrollo y estilos de aprendizaje de las niñas y los niños, el primero abarca desde el nacimiento hasta antes de cumplir los tres (3) años de edad, y el segundo comprende desde los tres (3) años de edad hasta antes de cumplir los seis (6) años de edad.

El primer ciclo de la educación inicial podrá incluir atención dirigida a mujeres gestantes para fortalecer el rol de la familia en los primeros años de vida. Este ciclo no tendrá una división por grados, los grupos se organizarán de acuerdo con el proceso de desarrollo y características de las niñas y los niños. El segundo ciclo corresponde a los tres grados de la educación preescolar a la cual se refieren los artículos 15 y 18 de la Ley 115 de 1994, estos son, prejardín, jardín y transición.

Para finalizar, esta legislación da los fundamentos de derechos y deberes, los cuales se tienen como base en el presente proyecto; permitiendo así un mejor y eficaz desarrollo e implementación de éste. Enriquece la propuesta pedagógica, en el sentido en que dan gran importancia al desarrollo formativo y cognitivo en la infancia.

### **1.5 ANTECEDENTES.**

El juego de roles desempeña un papel muy importante en el desarrollo infantil, pues,

permite que los estudiantes imitan situaciones de la vida real y encarnan a otras personas, permitiéndole formarse una imagen del mundo que los rodea y desarrollar sus habilidades; por esta razón, es que se han realizado investigaciones para promover los procesos cognitivos mediante dicho juego, y así facilitar y enriquecer el aprendizaje significativo. Algunas investigaciones que cooperan, contribuyen y ayudan al desarrollo y ejecución de lo dicho anteriormente, son:

Como primer referente está el JUEGO DE ROLES COMO ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS BAJO EL ENFOQUE SOCIO COGNITIVO PARA MEJORAR LA EXPRESIÓN ORAL DE LOS NIÑOS DE 4 AÑOS DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INICIAL N°233 LA SOLEDAD HUARAZ – 2018. (2021). Este proyecto considera como objetivo la determinación de cómo los Juegos de Roles influyen significativamente en la mejora de la Expresión Oral de los niños de 4 años de la Institución Educativa Inicial N°233 la Soledad Huaraz – 2018. Esta investigación se ejecutó en el uso del juego de roles, porque facilita que el estudiante desarrolle la confianza, es decir, que pueda expresar sus emociones, sentimientos y explique sus reacciones a los demás, observar diferentes puntos de vista, sus interacciones dentro del salón de clase, y así mismo, facilitar la creación de nuevos pensamientos y dominación de su conducta haciendo favorable el aprendizaje.

Dicho proyecto, puede ser un abre bocas para nuestra investigación, pues, permitirá estimular, reconocer y desarrollar estrategias para fomentar procesos cognitivos mediante el juego de roles, entendiendo que éste es una herramienta de motivación, que busca lograr un proceso de aprendizaje más dinámico, pero real. Como aporte al proyecto, brinda estrategias para el mejoramiento de las expresiones emocionales y del desarrollo de la confianza de los niños y niñas, lo cual permite una comunicación asertiva en su entorno.

Como segundo referente se tiene la PROPUESTA DE ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS DESDE LA PERSPECTIVA DE LOS JUEGOS DE ROLES PARA EL PROCESO DE APRENDIZAJE DE LA CONSTRUCCIÓN DE UNA SOCIEDAD PARTICIPATIVA, CULTURAL, POLÍTICA, EDUCATIVA Y DEMOCRÁTICA, EN LOS NIÑOS DE CUARTO GRADO DE EDUCACIÓN BÁSICA PRIMARIA DEL COLEGIO GIMNASIO CRISTIANO LOS ANDES DE BOGOTÁ-COLOMBIA (OLIVARES, 2020), se evidencia que el objetivo de esta investigación es el buscar estrategias, en este caso los juegos de roles, para generar en los alumnos un aprendizaje de construcción social. Lo anterior, se logra a partir de actividades de grupo en las que los alumnos debían buscar en conjunto un nombre y logo que los identifique como una unidad, luego debían escoger un rol en esa sociedad y finalmente con actividades de interacción. Como resultado de la investigación se obtiene que los niños y niñas elevaron su atención en un 50% más, en donde a partir de sus experiencias y roles tomados toman conciencia de la importancia que tienen para la construcción de la sociedad con lo que deciden ser. Como enseñanza estos métodos reflejan que el enfoque en la enseñanza y aprendizaje de los alumnos, no debe ser solo en aprender los conceptos educativos, sino que a través del juego ellos mismos aprendan a construir saberes y a desenvolverse de manera asertiva.

Este proyecto puede servir para poder implementar una investigación cualitativa, en la que a través de métodos de observación y de recolección de datos, podemos identificar de una mejor manera el cómo implementar de forma adecuada los juegos de roles en los niños y niñas, para que de esta manera desarrollen habilidades cognitivas, por medio de simulaciones e interacciones en las que desempeñan diferentes roles, lo cual puede ayudar a fomentar sus capacidades, favoreciendo de este modo un aprendizaje significativo.

Por último, está ¡MUERTE AL REY!: JUEGO DE ROL E IMAGINACIÓN HISTÓRICA EN LA ESCUELA. (Velazquez, L y Lopez, F, 2019), el objetivo principal de esta investigación se enfoca en desarrollar una estrategia en el aula, con la que el maestro tenga la posibilidad de explicar de manera didáctica un tema histórico, con relación a la clase de sociales, y que el alumno demuestre interés en lo que se va a trabajar, por lo tanto, se centra en la comunicación asertiva entre maestro y alumno. Estas actividades se ejecutan de manera paralela, en el que el alumno desarrolla de manera libre las actividades y estas son evaluadas de una manera cualitativa, en relación con la interpretación y una teoría fundamentada. llevando a cabo la investigación por medio de diarios pedagógicos. Como resultado a la implementación de estas actividades en el aula, permitió generar un ambiente envolvente en el que el estudiante demuestra interés por lo tratado en clase. Este proyecto nos brinda una serie de herramientas, estrategias y enfoques que se pueden implementar en el desarrollo de las actividades, pudiendo tomar este como un proceso de constante investigación y evaluación cualitativa, por medio de bitácoras, diario pedagógico y encuestas.

## **2. CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA**

El juego es una de las actividades que están presentes durante toda la vida del ser humano, por tal motivo se está comenzando a ver de una manera distinta por educadores y la sociedad, como una actividad natural cargada de aprendizaje y desarrollo.

Se hace necesario modificar los esquemas tradicionales (transmisión de ideas y habilidades) y dar valor a lo natural y cotidiano para un escenario de desarrollo espontáneo. A partir de aquí, el juego es visto como estrategia para llevar a cabo diferentes aprendizajes, en

los cuales se involucra el movimiento, las destrezas, la creatividad y demás habilidades que posea el estudiante, esto con el fin de buscar la motivación educativa.

Frecuentemente, el juego es considerado como una actividad contraria al trabajo y relacionada con la diversión, pero su relevancia es mayor, puesto que este transmite valores, resuelve conflictos, normas de conducta y múltiples facetas de su personalidad. El juego, va más allá de una simple palabra, ya que ha sido implementado desde todos los tiempos; el hecho de jugar no significa que lo que se está haciendo no tenga valor o carezca de seriedad, por el contrario, es una estrategia creativa para aprender.

Para darle respuesta a nuestra pregunta problema, es necesario conceptualizar las variables desde la perspectiva de los autores como Karl Groos y Jean Piaget.

En relación al juego y el rol que este tiene en el proceso de aprendizaje en el aula, Karl Groos lo establece como un ejercicio de preparación para la vida, donde este contribuye a la formación y desarrollo de habilidades que requiere el ser humano para desenvolverse en su entorno, además establece el juego como un aspecto hereditario de generación en generación y lo expresa de esta manera:

“Lo mismo podemos decir de los juegos infantiles. Los juegos de las niñas como los de los varones, son una prueba de la trasmisión hereditaria de los hábitos propios de cada sexo y que deben practicar en la vida adulta. Ya hemos hecho notar la diferencia de los juegos según los sexos y según la especie animal, diferencia que se debe a sus instintos hereditarios. El juego sería entonces un efecto prolongado de actos inteligentes de generaciones

anteriores, una suerte de hábito hereditario”. (Martínez, 2008)

Con base a esto, expresa el término del juego con ciertos aspectos retrógrados al manifestarlo en relación con lo que se debe hacer según el sexo y la especie animal, sin embargo, cabe resaltar que es cierto que durante lo largo de la historia se ha manifestado de esa manera, en la que los niños juegan a cosas de “hombres” y las niñas a cosas de “mujeres” como lo es jugar a las muñecas, la cocina, los policías, a ser futbolistas y muchas cosas más. Es importante continuar con esta tradición de que los niños reflejen mediante el juego su futuro, pero de una manera más libre y sin estereotipos, permitiendo que exploren las posibilidades que se pueden presentar a lo largo de su vida y que por medio del juego de roles se sientan en la libertad de hacerlo.

Por tal motivo para este proyecto se establece el juego de roles como actividad primordial para un aprendizaje significativo, entendiendo a éste como la posibilidad de que poco a poco el alumno se desenvuelva de mejor manera y amplíe sus habilidades y desarrolle unas nuevas, tales como: El trabajo en equipo, comunicarse en público, la empatía, autonomía, imaginación y entre otras.

Se considera el juego como una actividad fundamental en el proceso de crecimiento del alumno, pues fomenta el desarrollo del comportamiento social. Esta actividad cumple con complementar en aspectos escolares en los que el niño es el principal implicado, en aspectos psicológicos, lingüísticos, sociales y pedagógicos.

En relación con el desarrollo de los niños y niñas y con sus rasgos hereditarios del ser humano, Groos hace una clasificación de los juegos, considerada como una de las primeras y

más precisas, de hace más de cien años, como:

- *Juego de la experimentación* como instrumento de destrucción sistemática de objetos.
- *Juego de locomoción* se entiende como actividad que tiene como único objetivo el cambio de lugar.
- *Juegos cinemáticos* ejecutados como presa animada real o imaginaria y una presa imaginaria inanimada.
- *Los juegos de combate* mantienen unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.
- *Juegos arquitectónicos* relacionados en la construcción.
- *Juegos tróficos* relacionados con los que crían un objeto o alimentan a un animal.
- *Juegos de imitación y curiosidad* observaciones en las cuales se da curiosidad y terminan jugando.

Cada uno de estos juegos que se encuentran clasificados, son los que permiten un mejor desarrollo y fortalecimiento en las destrezas de los niños y niñas, cada uno de ellos aporta algo importante a este proyecto, en el que el enfoque principal es que los alumnos adquieran un aprendizaje significativo para la vida, a través del juego de roles.

Del mismo modo:

“Se dirá, es verdad, que toda lengua contiene una lógica y una cosmología, y que el niño, aprendiendo a hablar al mismo tiempo o antes de que aprenda

a pensar, piensa en función del medio social adulto. Esto es cierto en parte. Pero, por el hecho mismo de que el lenguaje adulto no es para el niño, como es para nosotros, una lengua extranjera que aprendemos (es decir, un sistema de signos que se corresponden punto por punto con nociones ya adquiridas), será posible hacer la distinción entre las nociones infantiles y las adultas simplemente examinando el uso que el niño hace de nuestras palabras y nociones” (Piaget, 2001, pag 35)

Piaget considera que el conocimiento es una copia de la realidad y por lo tanto es un proceso que se construye mediante los mecanismos de asimilación, asociación, acomodación y equilibrio.

Se considera que cada persona debe aprender a aprender, por lo tanto, se tiene la habilidad de crear significados a partir de experiencias, lo que Piaget define como procesos en donde a través de necesidades e interacciones se construye el conocimiento por medio de una estructura mental. Se ve al alumno como activo cuando siente la necesidad de preguntar, reflexionar y observar, pero también de explorar y descubrir su entorno hasta conseguir su objetivo. Por lo tanto, a través del juego los niños y niñas pueden:

- Desarrollan la coordinación de sus movimientos.
- Conocen su cuerpo y sus posibilidades de acción en un espacio determinado.
- Desarrollan su capacidad para dar nuevos significados a los objetos, lo que les permite adquirir nuevos aprendizajes.
- Comprenden su entorno y desarrollan habilidades de pensamiento como: lógica, análisis, síntesis, memoria, entre otras.

- Desarrollan su creatividad e imaginación
- Se relacionan entre sí a través de las diferentes formas de expresión.
- Adquieren gradualmente autonomía al explorar su mundo familiar y social.
- Respetan turnos y desarrollan tolerancia a la frustración.
- Manifiestan sus necesidades, emociones e intereses.
- Adquieren hábitos y valores.

“El interés se muestra en estados psicológicos particulares, caracterizados por la atención focalizada, prolongada, no forzada y se acompaña de sentimientos de placer y concentración. En las niñas y los niños el interés es situacional, es decir, se genera por las características de ciertos estímulos. Como tendencia dinámica y cambiante, el interés emerge frente a lo novedoso, lo que sorprende, lo complejo, lo que plantea cierto grado de incertidumbre. El cual genera motivación y en ella se sustenta el aprendizaje”. (Ledesma, 2004, p.36)

Por tal motivo haciendo un complemento de la teoría de Karl y Piaget podemos definir el juego como actividad importante en el aula que aumenta el interés por aprender y de este modo obtener un mejor desarrollo y un aprendizaje significativo.

La Real Academia Española define el juego como “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde” o “Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad”, pero lo cierto es que su definición es subjetiva, la palabra “juego” abarca conceptos importantes que influyen en lo cotidiano de la vida y su aprendizaje,

por lo tanto, su definición es compleja.

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo y aprendizaje en las primeras etapas de cada persona, pues a través de él, aprendemos a relacionarnos en el ámbito social, cultural, familiar y material.

Es una actividad que lleva a cabo el ser humano con el fin de divertirse, gozar y disfrutar, teniendo en cuenta que en los últimos tiempos se ha constituido como método de enseñanza en algunas instituciones, ayudando a desarrollar las diferentes habilidades que posee el alumno, para que el juego se lleve a cabo de la manera más eficaz es necesario acatar y llevar a cabo una serie de reglas y normas, las cuales deben cumplir todos sus participantes con el fin de tener un adecuado y correcto desarrollo del juego.

El juego representa aspectos bastante importantes en la vida cotidiana de cada persona.

El contexto, aunque así no lo parezca, este hace parte fundamental en el proceso de enseñanza- aprendizaje del alumno, ya que desde el contexto se pueden identificar diferentes factores que pueden influir positiva o negativamente en dicho proceso, este contexto involucra no solo la planta física que rodea al alumno, sino también a las personas más allegadas incluyendo sus costumbres, actitudes comportamentales y todos los aspectos que se experimentan en su diario vivir, visto de esta manera el contexto va de la mano con todas las estrategias desarrolladas que lleven a generar o adquirir un conocimiento

La clasificación de estas actividades definidas como juego nos permite entender lo que los alumnos están realizando y de esta manera se puedan seleccionar los que se consideren necesario o adecuados a lo que se quiere lograr.

***Juego en pareja:*** En este interactúa el alumno con el maestro o con otro individuo, por lo general en este la dirección del juego la lleva quien está guiando la actividad lúdica educativa en este caso podría ser el maestro u otro compañero de actividad.

***Juego paralelo:*** En este juego se identifica una característica muy particular y es que los alumnos no interactúan entre sí a pesar de estar juntos, sino que ejecutan la actividad de manera individual.

***Juego grupal:*** Son actividades colectivas en las que se quiere lograr una unión entre cada miembro del equipo y donde se pretende fortalecer la confianza y el trabajo en equipo.

***Juego funcional:*** Estos juegos permiten el desarrollo sensorial y la coordinación motriz, mediante la exploración de objetos y respondiendo a los estímulos.

***Juego de construcción:*** Este juego permite que los alumnos sean creativos, desarrollen su motricidad y la solución de problemas.

***Juego simbólico:*** Este le permite al alumno comprender y asimilar lo que escucha, ve y siente.

***Juego de reglas:*** Permite al alumno reconocer los límites y el respeto, a entender que el entorno en el que convive a diario tiene normas a seguir.

Según Piaget:

El juego de reglas aparece en los niños mayores de 5 a 6 años. Al final de este proceso evolutivo, lo importante como contenido del juego pasa a ser la subordinación a las reglas y ceden unos a otros porque eso es lo importante; para que el niño sea capaz de esperar su turno,

aceptar que perdió y respetar las reglas del juego, tiene que pasar por un largo proceso en el que, comunicándose con los demás aprenderá a aceptar el punto de vista del “otro” asegurando a la vez su individualidad. (Ledesma, 2004, p.43)

***Juego de roles:*** Es una forma de “llevar la realidad al aula”. En este juego, el estudiante debe ajustarse a reglas, tiene libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpreta las creencias, actitudes y valores del personaje que representa. Además, permite que el estudiante explore y comprenda su comportamiento y el de los demás, logrando así desarrollar relaciones interpersonales y habilidades de comunicación. El juego de roles a su vez, va enfocado a lo profesional, pues este posibilita el desarrollo de competencias profesionales y facilita la transferencia de aprendizajes hacía situaciones o experiencias de la vida profesional.

Por medio del aprendizaje es posible adquirir, reajustar o reconstruir conocimientos, valores, conductas y habilidades como resultado de algunas experiencias. El aprendizaje significativo se obtiene cuando partiendo de nuestros conocimientos previos podemos conectar nuevos conocimientos. Esto mismo nos decía el teórico estadounidense David Ausubel, un tipo de aprendizaje donde el estudiante asocia información nueva con la que ya posee. Así mismo, el aprendizaje significativo parte de conocimientos previos y esto con el fin de generar en el estudiante autonomía, análisis, pensamiento crítico y capacidad de relacionar los conocimientos que tiene y los que obtendrá.

***Con relación a la dimensión cognitiva:*** Se enfoca principalmente en la resolución de problemas, donde Jean Piaget afirma que el juego va evolucionando a medida que se vayan desarrollando las funciones cognitivas.

Este concepto es definido como la ciencia de la enseñanza y el aprendizaje, es considerada como parte importante en la vida del ser humano ya que se aprende por medio de la experiencia, como objetivo generar una praxis debido a que se necesita la unión de la reflexión y la acción.

Comenio propone una nueva didáctica basada en tres principios: naturalidad, intuición y actividad. Para Comenio los fines de la educación está relacionados con: el saber, que comprende el conocimiento de todas las cosas, artes y lenguas; la virtud, que comprende las buenas maneras de vivir y el dominio de las pasiones; y la piedad, por la cual el alma del hombre se una a Dios. (Ávila, 2018 p.34)

La lúdica hace relación a la necesidad que tiene el ser humano de sentir, comunicarse, expresar y producir emociones enfocadas a la diversión y el entretenimiento, incluso la manera en que estas sensaciones son expresadas. Es común confundir la lúdica con el juego o utilizar estos términos como sinónimo, lo cierto es que todo juego es lúdico, pero no todo lo lúdico es juego.

La razón es más simple de lo que se imagina pues el juego son estas actividades estructuradas por reglas o formatos que generan una sensación de emoción que llevan a lo lúdico. Por otro lado, la lúdica es manifestada en todo aquello que hacemos de manera libre, como leer, ver un partido, etc. Son actividades que generan una emoción llevando a lo lúdico y no son necesariamente un juego.

Los procesos cognitivos son la base de nuestro conocimiento, permiten que

procesásemos y manipulamos la información que nos llega a través de los sentidos. Esto le permitirá al estudiante a pensar, almacenar y a captar la información ya sea desde su contexto hasta su propio interior.

A medida que se ha avanzado en el conocimiento de las funciones cognitivas en el ser humano, se ha ido identificando funciones más específicas, entre ellas están:

- Percepción: Proceso mediante el cual le damos significado a las sensaciones que nos llegan a través de los sentidos.
- Atención: Implica procesar determinados estímulos mientras ignoramos otros
- Memoria: Implica almacenar y recuperar información
- Pensamiento: Capacidad de generar ideas, crear, solucionar problemas, argumentar, entre otras
- Lenguaje: Base para el desarrollo de procesos cognitivos. Implica conocer y usar el sistema de signos y sonidos.

## DIMENSIÓN SOCIO-AFECTIVA

Enfocándonos en la dimensión socioafectiva, la cual hace evidente la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo integral en los primeros años de vida de niños y niñas, se pueden destacar tres aspectos: la figura de apego, la escuela y el ambiente.

La figura de apego es la configuración del mundo interno y la intersubjetividad, en el niño se van consolidando habilidades emocionales, cognitivas y sociales para desenvolverse en el mundo, aspecto fundamental para el desarrollo. Así es, que todo ser humano tiene la necesidad de establecer proximidad frente a otro. Navarro, D., & Rodríguez, V. (2021)

Según Jonh Bowlby, existen cuatro tipos de apego, estos son: apego seguro, ansioso y ambivalente, evitativo y desorganizado.

Esta dimensión favorece la formación del YO individual, por medio de la participación en actividades que fomentan actitudes y conductas, además permite la integración del niño o niña al medio social a través de interacciones, situaciones y de la adquisición de hábitos que permiten un desempeño social adecuado.

“El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones” (Gimnasiofemenino, 2019)

En conclusión, cada uno de estos conceptos hacen parte fundamental en la construcción de este proyecto, es importante tener claridad de cada uno de ellos, debido a que serán una de las bases a trabajar, pues permitirán una mejor articulación para con el desarrollo e implementación de este.

### **3. CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### 3.1 DISEÑO METODOLÓGICO.

Es importante proponer una estrategia didáctica basada en el juego de roles, que permita que los niños y niñas desarrollen eficazmente sus habilidades y destrezas en cualquier contexto sociocultural, al igual que los maestros, estos deben adoptar un método que ayude a potencializar las competencias en el desarrollo inicial de cada niño.

“Las nuevas propuestas suelen estar más asociadas con lo fenomenológico y en muchas ocasiones son asociadas a los procesos y al ser humano, lo que para algunos signifique una ruptura entre lo cualitativo y lo cuantitativo, entrando entonces en una discusión epistémica al respecto de lo opuestos o complementarios que pudieren ser estos dos enfoques” (Corona, 2018). Por lo tanto, el enfoque en esta investigación da solidez a las teorías, conceptos, estrategias, argumentos y metodologías que hacen eficaz el desarrollo del proyecto.

De este modo, este proyecto se realiza bajo un **enfoque cualitativo**, la investigación cualitativa se destaca por la flexibilidad en el proceso de investigación que hace al investigador volver al campo, a las redacciones, destacar la profundidad por sobre las generalizaciones, priorizar lo distinto en detrimento de las comparaciones, observar situaciones reales, espontáneas. (Schenke, Pérez, 2018).

Por medio de este, se busca explicar, detallar y evidenciar la realidad de los estudiantes de Transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña. Este enfoque cualitativo ayuda a brindar más profundamente la información requerida para dicho estudio, además de la ampliación y contextualización de las diferentes situaciones que se presentan en el proceso de enseñanza – aprendizaje que se lleva a cabo en la institución.

La investigación que se realiza en este proyecto, se adecua al **alcance exploratorio**, “Es aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado, por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto, es decir, un nivel superficial de conocimientos (Cardenas, Et all, 2018). Por ende, se pretende implementar el juego de roles como estrategia donde los niños y niñas de Transición expresen y comuniquen de manera asertiva las necesidades en relación a su proceso de aprendizaje.

De tal manera, la investigación exploratoria permite abordar una problemática que no ha sido estudiada o fenómenos estudiados desde orientaciones novedosas que abren corrientes de pensamiento que antes eran desconocidas, encargada de generar hipótesis que permitan el impulso de un estudio más profundo. Al no tener una estructura obligatoria permite un proceso más sencillo y libre. Cuando se da a conocer la problemática de la población permite que el docente estructure diversas soluciones a través de la implementación de juego de roles, explorando así las alternativas que este brinda.

“Las investigaciones exploratorias son útiles por cuanto sirve para familiarizar al investigador con un objeto que hasta el momento le era totalmente desconocido, sirve como base para la posterior realización de una investigación descriptiva, puede crear en otros investigadores el interés por el estudio de un nuevo tema o problema y puede ayudar a precisar un problema o a concluir con la formulación de una hipótesis” (Cedillo, 2019)

En esta investigación se establece un diseño y método adecuado a la población y objeto del proyecto que permita implementar estrategias para el desarrollo cognitivo y obtención de un aprendizaje significativo, por ende, este proyecto se apropia al **diseño de la Investigación Acción Participación o IAP.**

“Esta nueva forma de investigar es una vivencia que transforma las relaciones entre investigador e investigado, entre estudiante y maestro, superando por completo tales dicotomías, poniendo como prioridad la producción de conocimiento a partir del diálogo con quienes construyen la realidad, que se entiende como propia de los sujetos que participan de la construcción de conocimiento social. En ese sentido, tanto la labor investigativa como la labor pedagógica de construcción de conocimiento, reconocen a los sujetos que hacen los procesos sociales y los reúne en la búsqueda y consolidación de propuestas transformativas de su compartida realidad” (Pablo Imen, p,3)

De esta manera, el método IAP permite integrar los aspectos básicos del proyecto como la participación de la Escuela Normal Superior Antioqueña, la acción, el compromiso que tienen los niños de Transición y los docentes para la ejecución de las actividades y por ende la investigación que se realiza, permitiendo así la integración de cada componente.

Es necesario una participación activa por parte de los involucrados, que el investigador se introduzca a la realidad de cada contexto, su situación, las causas y los efectos. Por lo tanto, es necesario un diseño reflexivo, innovador y transformador. Las IAP permiten que tanto el investigador como el investigado “transformen la realidad, objeto del estudio, por medio de las acciones propuestas por ellos, como alternativas de solución a las problemáticas identificadas por los propios actores sociales, cuyo interés principal es generar cambios y transformaciones definitivas y profundas.” (Guevara Alban, Verdesoto Arguello, & Castro Molina, 2020).

Teniendo en cuenta que inicialmente el enfoque de este proyecto de investigación es

cualitativo, el método a desarrollar es **inductivo**, el cual, “parte de un estudio particular a la generalización, teniendo de esta manera una idea de todas las cosas que se refieran a lo que se estudia. La inducción tiene la ventaja de impulsar al sujeto investigador o ponerse en contacto con el objetivo investigado. El camino va de la pluralización de los objetos a la unidad de conceptos” (Gonzalez, Rodriguez, 2021).

Se puede deducir que este método se destaca por comenzar por lo más mínimo, por lo esencial de la observación, mediante la interacción del sujeto y su entorno, permitiendo identificar la problemática o solución de la misma. “Mediante este método se observa, estudia y conoce las características genéricas o comunes que se reflejan en un conjunto de realidades para elaborar una propuesta o ley científica de índole general.” (Panchi, 2022). Por tal motivo en la base del proyecto, se permite generar una estructuración, analizar cada detalle que hace parte de la propuesta de investigación, ser minucioso con la población seleccionada ya que será la competente para cumplir con indagación hacia la problemática y el poder acercarse u obtener una solución.

Por medio de la implementación de este método inductivo se puede obtener resultados concisos acerca de la población estudiada y por tanto permite la implementación del mismo en diferentes contextos y en otra población, de este modo asegurar que todo esté en completa funcionalidad y se hayan logrado los objetivos propuestos, para que del mismo modo se pueda favorecer las demás poblaciones en su desarrollo educativo.

“Pensamiento Inductivo: Es de importancia porque en ocasiones el individuo pasa por alto ciertos escenarios o momentos que son de algo obvios y que puedan dar soluciones rápidas, por lo tanto, el individuo estará en observación repetitiva de objetos o

acontecimientos de la misma índole, este deberá establecer una conclusión de todo lo observado, relacionarlos y llegar a una conclusión” (Arango, 2019). Todo esto es logrado si es implementado el método inductivo en la investigación.

Por último, la línea de investigación de este proyecto es la cultura escolar y contexto sociocultural, de acuerdo al sistema institucional de investigación, ya que se pretende establecer instancias de diálogo entre la escuela y su territorio, lo cual permite enfatizar el juego de roles en el aula como preparación al contexto social.

### **3.2 POBLACIÓN Y MUESTRA.**

La población es la totalidad de hechos, personas, fenómenos, cosas, objetos de estudio, los cuales serán estudiados en el proceso de investigación (Alejo, 2019)

Según Hernández y Carpio, la muestra es “conocida como el subconjunto del universo o una parte representativa de la población, conformada a su vez por unidades muestrales que son los elementos objetos de estudio” (Hernández, Carpio, 2019)

Para investigar una población emergente es necesario ver cómo por medio de la implementación de este método inductivo se puede obtener resultados concisos acerca de la población estudiada y por tanto permite la implementación del mismo.

La población puede ser según su tamaño de dos tipos, según Castro (2003):

**Población finita:** cuando el número de elementos que la forman es finito, por ejemplo, el número de alumnos de un centro de enseñanza, o grupo clase.

**Población infinita:** cuando el número de elementos que la forman es infinito, o tan

grande que pudiesen considerarse infinitos. Como por ejemplo si se realizara un estudio sobre los productos que hay en el mercado. Hay tantos y de tantas calidades que esta población podría considerarse infinita. (p.75).

En este proyecto, se llevará a cabo un tipo de población finita, en la Escuela Normal Superior Antioqueña, ubicada en el municipio de Medellín en la cr. 36 A #48-55 en el barrio Buenos Aires. La población a estudiar son los estudiantes de Transición, el cual se compone por 19 estudiantes, de los cuales 12 son niñas y 7 son niños, entre las edades de 5 a 6 años, las características familiares de esta población está entre diferentes tipos como: familia nuclear, extensas, monoparental y reconstruidas, a su vez ubicados en diversas zonas entre El Salvador, Las Palmas, Buenos Aires, Loma del Indio y a ciertas zonas del sur, variando entre ellos un estrato económico entre el tres y seis, desempeñándose a sí en diferentes ámbitos laborales administrativos, educación, salud, independientes y militares.

Dado que el enfoque de este proyecto es cualitativo, el muestreo es de tipo probabilístico y aleatorización, donde se tiene en cuenta un muestreo aleatorio simple, ya que esta es una forma fácil de analizar la población, cada miembro a seleccionar es útil para obtener información y no se tiene un formato en específico ni es necesario un solo resultado.

### **3.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN**

Las técnicas son un conjunto de herramientas utilizadas para obtener, recopilar, examinar, analizar y exponer información. Se constituyen por los procesos e instrumentos en el estudio de un determinado fenómeno, hecho, persona o grupo social.

Los instrumentos son el medio donde se registra toda información recolectada durante la investigación. Es un recurso indispensable y valioso para la IAP. El instrumento para la recolección de la información, es un conjunto de medios tangibles que permite registrar, conservar, y plasmar todo lo investigado a través de las técnicas utilizadas.

En relación a las técnicas implementadas se hace uso de unos instrumentos por los cuales se registra, conserva y plasma la información que es recolectada durante la investigación.

Para llevar a cabo la recolección de datos que garantizan los resultados de esta investigación, se implementará lo siguiente:

### **3.3.1 DIARIO PEDAGÓGICO.**

El diario pedagógico es un instrumento que tiene como propósito permitir al docente sistematizar, recopilar estrategias, realizar reflexiones de acuerdo a sus vivencias y quehacer pedagógico, permitiendo así de manera más fácil la detección de falencias y fortalezas en su método de enseñanza.

Esta herramienta posee algunos lineamientos o característica que hace posible la construcción del mismo, como: escribir el título de la actividad y la competencia a trabajar, incluir la fecha, anotar las dudas que tengan al inicio de la actividad, anotar lo que aprendieron al finalizar la actividad, comentar qué les gustó o qué no les gustó de la actividad, dejar un espacio para los comentarios del docente. No maneja un orden específico como tal.

“Es una guía para la reflexión sobre la práctica, favoreciendo la toma de conciencia

del profesor sobre su proceso de evolución y sobre sus modelos de referencia. Favorece, también, el establecimiento de conexiones significativas, entre conocimiento práctico y conocimiento disciplinar, lo que permite una toma de decisiones más fundamentada. A través del diario se pueden realizar focalizaciones sucesivas en la problemática que se aborda, sin perder las referencias al contexto. Por último, propicia también el desarrollo de los niveles descriptivos, analítico-explicativos y valorativos del proceso de investigación y reflexión del profesor”. Meneses, M. & Peñaloza, D. (2019).

En el diario pedagógico se anota lo observado en relación a los resultados obtenidos de la implementación de una actividad, aunque no solo se usa para escribir los resultados evidenciados en una actividad, este también puede usarse para talleres, reuniones, asambleas, seminarios, autores, datos importantes, y un sin fin de elementos útiles para la retroalimentación, pensamiento y modelo pedagógico del docente.

En relación al proyecto de investigación pretende implementarse el diario pedagógico para recolección de resultados obtenidos en relación a las actividades que se van a estar implementando, pues teniendo en cuenta que el proyecto se enfoca en un alcance exploratorio, este instrumento permite llevar un registro de toda la información obtenida en la investigación y de este modo contribuir con el enriquecimiento del quehacer pedagógico como docente.

Teniendo en cuenta las funcionalidades que le puede aportar el diario pedagógico a un docente, puede considerarse como elemento de gran importancia para su proceso de reflexión a partir de los resultados de lo estudiado y en relación a la investigación aporta a desarrollar una de las variables de gran importancia como lo es el aprendizaje significativo.

### 3.3.2 COLCHA DE RETAZOS.

La colcha de retazos es una técnica investigativa que busca que los niños y niñas reconozcan, representen y exteriorizar sus pensamientos, sentimientos, emociones y percepciones, frente a las situaciones en las que viven y su proceso cognitivo o académico de desarrollo en la escuela y en la sociedad; permitiéndoles así buscar un significado y una respuesta a sus necesidades, problemas y acciones de forma asertiva y creativa.

Esta técnica consta de tres elementos, un **retazo**, conformado por un **dibujo** y un **relato** individual que surge de cada participante en una sesión de trabajo, a partir de una pregunta evocadora de un hecho o situación del pasado. Estos “retazos” individuales se colocan sobre un papel o tablero pegados unos a otros, para obtener un “colcha de retazos”, la cual es a su vez, susceptible de un análisis del conjunto por parte del grupo. Los tres forman una sola unidad o registro y por lo tanto deben manejarse en ambas instancias, como “retazos individuales” y como “colchas de retazos”.

Este método se usa en especial con situaciones ilustradas, dando respuesta a un problema dado. Es sumamente importante implementar este método con los niños en etapa inicial, ya que le permite al maestro tener una visión más clara de sus necesidades, habilidades, falencias, comportamientos y otros factores sociales que afectan o benefician el pleno desarrollo íntegro del ser humano; además ayudará a que los estudiantes se ubiquen en el entorno en el que viven de forma asertiva, no solo buscando lo físico, sino reconociendo las intenciones, normas y cuidados que se debe de tener frente a un contexto en específico. Los estudiantes interactúan por medio de habilidades y técnicas artísticas que los ayude a formarse no sólo en el conocer o el hacer, además se fortalece el ser y el convivir con otros;

pilares supremamente importantes en la educación de la vida de todo individuo, ya que aprende a reconocer su historia, la historia de otros y de su entorno cultural.

En esta investigación, se busca que los niños de Transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña, den su opinión por medio de un trozo de papel frente al tema a trabajar, el cual está enfocado al juego de roles. Una manera para desarrollar esto, sería “Quién soy” o “qué quiero ser cuando sea grande”. Al finalizar, cada estudiante pegará su trozo de papel según una secuencia y así obtendrá la colcha de retazos.

La variable a desarrollar es procesos cognitivos. Cada estudiante de Transición la llevará a cabo por medio de un dibujo.



*Ilustración 1: colcha de retazos*

### **3.3.3 MURAL DE SITUACIONES.**

El mural de situaciones es una técnica interactiva propia de la investigación social

qualitativa, se fundamenta en principios como la horizontalidad, el reconocimiento de la persona como sujeto de acción, de diálogo y como portador de saberes, los cuales puestos en interacción contribuyen a ampliar el alcance de la investigación. Su objetivo es identificar situaciones, espacios, actores, objetos y símbolos que representan lo que sucede en la cotidianidad de los sujetos, los grupos, las comunidades y los procesos sociales. Por medio de esta técnica se posibilita describir situaciones, develar sus causas y poner en evidencia procesos en que los sujetos están involucrados.

El mural de situaciones posibilita describir situaciones, develar causas y poner en evidencia procesos en los que los sujetos y los grupos han estado o están involucrados. Este contiene una técnica descriptiva y expresiva; la descriptiva permite plasmar y narrar situaciones a partir de los sujetos, que son quienes expresan su concepción del mundo como tal y como lo experimentan en su vida cotidiana y la expresiva plantea la posibilidad de que los sujetos puedan dar cuenta de sus sentimientos y símbolos que permiten comprender su forma de construcción como sujetos.

En el ámbito educativo será usar cartulina delgada en la que los alumnos realicen sus ilustraciones en las que se evidencian las soluciones al problema dado, después de eso el maestro o investigador tejera con aguja e hilo cada una de las ilustraciones para que de esta forma se cree la colcha de retazos.

Es de vital importancia implementar este método en los niños y niñas de una etapa inicial, pues permite que el maestro identifique una serie de elementos importantes para el desarrollo del alumno, como sus necesidades, habilidades, falencias, comportamiento, etc. a su vez el alumno se siente con más libertad de expresar sus necesidades o intereses.

La variable a desarrollar es juego de roles.



Ilustración 2: mural de situaciones

### 3.3.4 ÁRBOL DE PROBLEMAS.

El árbol de problemas es una técnica empleada para identificar un problema lo cual permite que el estudiante o individuo como tal describa detalladamente una situación, necesidad o problemática la cual se intenta solucionar mediante la intervención de un proyecto utilizando una relación de tipo causa-efecto.

Esta técnica consta de una estructura en forma de árbol y con una división de tres partes donde cada una cuenta con una función específica. Las raíces son donde se da a conocer las causas, el tronco es donde se indica el problema y por último las hojas los efectos de la problemática.

“Por definición, un problema social contiene elementos transdisciplinarios, sistémicos

y múltiples intereses que dificultan su análisis. Transdisciplinario significa que no existe ninguna disciplina, o combinación de éstas, que permita explicar completamente el problema o su solución. Sistémico hace referencia a que exhibe propiedades emergentes y requiere de soluciones de corto y largo plazo. Y múltiples intereses hace referencia a cómo estos dificultan las interacciones entre los involucrados en el problema social” (Pájaro, 2018)

De tal manera que los niños y niñas de transición podrán combinar de manera abierta y asertiva lo que piensan y perciben de su entorno. la problemática o necesidad que tienen para cumplir con su propósito de ser lo que quieren de grandes o a lo que se quieren dedicar. brindar la comodidad y seguridad al alumno de participar en la actividad, permitiendo de esta manera que el maestro o investigador indague sobre su entorno social, familiar, escolar y sobre sus necesidades o deseos personales.

Se tendrá la silueta de un árbol pegado sobre la pared en el que estará un problema central, efectos de dicho problema y en la parte inferior las causas de este. La actividad consiste en primero explicar, causa y efecto en términos para ellos, luego cada estudiante en una hoja de papel debe dibujar esas causas y efectos en relación a ese problema central el cual sería “cómo lograr lo que quiero ser de grande”, luego se socializa los dibujos que hicieron y lo van colocando de manera ordenada donde corresponde en la silueta del árbol.

En relación a este instrumento y la manera en que este está compuesto, contribuye al desarrollo cognitivo en los niños.

### **3.4 ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS**

El análisis de resultados es la parte final y conclusiva de una investigación; en el

vamos a procesar toda la información que ha ido apareciendo en nuestro estudio, procurar presentarla de manera ordenada y comprensible e intentar llegar a las conclusiones que estos datos originan.

El análisis de datos permite descubrir y recolectar información útil al investigador, con el fin de tener un acercamiento más directo a los objetivos y describir lo que pasa de una forma más profunda y crítica sobre las diferentes situaciones que se presentan en la aplicación de dichas técnicas, permitiendo así una mejor claridad en las conclusiones.

El primer asunto a perseguir en el análisis, es el de llevar a cabo la definición de un problema central, esto significa obtener el método como debe expresarse en forma entendible el tópico que se quiere investigar y enfatiza que la identificación del problema es el paso más importante del método científico y se presenta como la etapa más complicada en la formulación de un estudio de investigación, esto es debido a la cantidad de variables correlacionadas que intervienen en el dominio del mismo. (Espinoza, 2018)

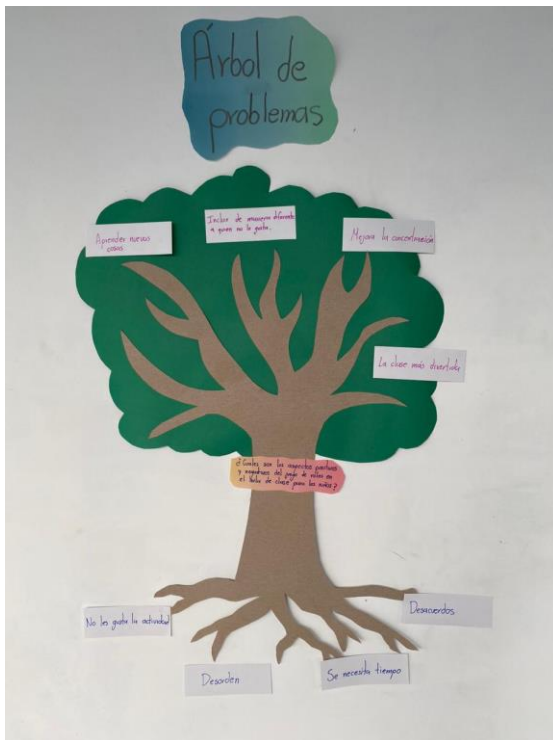
Así mismo y llevando a cabo el análisis de cada técnica e instrumento implementado permite obtener unos resultados que abran paso a la solución de la problemática expuesta al inicio de la investigación.

### **3.4.1 PROCESOS COGNITIVOS.**

Los instrumentos a desarrollar en esta primera parte del análisis de resultados y en relación a la variable antes mencionada son la colcha de retazos y el árbol de problemas, puesto que ambos instrumentos fueron implementados con el fin de observar e identificar la manera en que los estudiantes desarrollan su capacidad cognitiva.

En la implementación del árbol de problemas se evidencia el entusiasmo y la actitud positiva con la cual los niños y niñas de transición participan en la actividad, teniendo en cuenta que son niños aún muy pequeños y no cuentan con las habilidades de realizar el ejercicio de manera escrita, se realiza a manera de conversatorio, partiendo de la pregunta a resolver ¿Cuáles son los aspectos positivos y negativos del juego de roles en el aula de clase? A raíz de dicha pregunta los niños expresan diversas opiniones como causas, no contar con el tiempo para hacer todo lo que ellos quieren, no sería ordenado, no les gusta las mismas actividades y se generan desacuerdos, puesto que algunos no son muy del agrado el personificar personajes. Por otra parte, al resolver esta interrogante consideran como efecto que las clases serían más divertidas, buscarán alternativas para incluir a los compañeros en la actividad de una manera diferente, si no le gustara el ejercicio a realizar y aprenderán cosas nuevas ya que se aprende mientras están jugando.

Por medio de este árbol se evidencia todos los problemas, causas y efectos de la implementación del juego de roles en el aula de clase desde el punto de vista de los estudiantes que están involucrados directamente al ser quienes participan de la actividad, permite reconocer sus necesidades y falencias al momento de ser socializado en grupo de esta manera expresaron sus emociones, sentimientos y pensamientos frente a la situación expuesta.



*Ilustración 3: evidencias sobre árbol de problemas*

En la implementación de la colcha de retazos, se observa el compromiso, participación y comprensión por parte de los estudiantes, se desarrolla a partir de una pregunta, la cual es ¿cómo te sentirías si en tu aula de clase implementaran actividades donde te puedas personificar de lo que quieres ser de grande? Sea policía, bombero o quizás futbolista. Ésta se desarrolla con una ilustración de las emociones, es decir, te sentirías feliz, triste, sorprendida, entre otros. Mientras elaboraban dicha actividad, los estudiantes mostraban continuamente su trabajo y en su mayoría se sentían feliz, demostraban con entusiasmo lo mucho que les gustaría vestirse de eso que quieren ser. Por último, cada uno usó su creatividad para terminar la ilustración.



*Ilustración 4: evidencias sobre colcha de retazos*

### **3.4.2 APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

El instrumento a desarrollar para esta variable es el diario pedagógico, pues este permite hacer una reflexión en relación a los demás instrumentos implementados. En este aspecto y de una manera directa e indirecta cada niño y niña forma parte de este análisis pues, aunque no es un proceso que redactan o dicen cómo se hace, gracias a la manera en que expresan, en que manejan las diversas citas que se presentan en cada actividad, contribuye al enriquecimiento de dicho análisis.

Se considera que un niño puede obtener un aprendizaje significativo cuando a través del juego tiene la oportunidad de explorar e interactuar con el mundo que les rodea y así descubrir nuevas cosas y obtener vivencias. Se evidenció en los niños y niñas la comodidad al

realizar las actividades, el gusto por lo que hacían, asombro cuando imaginaban lo que querían ser de grandes y cómo se sentiría si en la institución les permitiera personificar que querían ser, indagaron sobre que necesitaban para lograrlo, pensar lo que son ahora y lo que ya han aprendido hasta al momento.

Mientras interactúan entre ellos mismos en relación a las actividades, compartían opiniones, sueños, se ayudaban mutuamente y eso abre paso a la reflexión que es generada a través del diario pedagógico, pues se evidenciaba que estaban complementando, interactuando con su entorno y al tomar algo que ya tienen y aprender más sobre el mismo al interesarse, permite de esta manera un aprendizaje significativo para ellos en este proceso de desarrollo que están teniendo.



*Ilustración 5: Diario pedagógico*

### **3.4.3 JUEGO DE ROLES.**

El instrumento a desarrollar para esta variable es el mural de situaciones, éste contribuye a una interacción amplia para el alcance de la investigación y permite al

investigador conocer el contexto y las situaciones en que se encuentran los estudiantes. Este se aborda de acuerdo a una situación referente a las profesiones, mediante esta actividad se obtiene una gran variedad de resultados de acuerdo a lo pedido, se observa creatividad, autonomía y dedicación. Algunas de las profesiones mencionadas fueron bombero, policía, docente y médico.



*Ilustración 6: evidencias sobre mural de situaciones*

Durante el proceso de la implementación de estos instrumentos, los estudiantes participaron con entusiasmo, fueron atentos y siguieron ordenadamente las instrucciones de las maestras en Formación.

#### 4 CAPÍTULO 4: PROPUESTA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

El actual capítulo engloba la propuesta de esta investigación, el análisis a los resultados obtenidos a partir de las estrategias propuestas y aplicadas en la Escuela Normal Superior Antioqueña y las conclusiones que arrojó dicho proyecto frente a la problemática tratada.

##### 4.1 PROPUESTA.

Después de haber analizado la población e identificado la problemática, se propone un proyecto pedagógico que pueda adecuarse a las necesidades de los estudiantes de Transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña, para ello, se ha pensado en un libro el cual está sistematizado bajo el formato Proyecto de Aula y permite que los estudiantes tomen decisiones a través de diferentes situaciones, potencializando el seguimiento de instrucciones y autonomía.

Por otro lado, podría decirse que los proyectos de aula “son una estrategia participativa que involucra tanto a los docentes y a los estudiantes, son planteamientos para mejorar la enseñanza en las instituciones” (Kruger Barrales, 2019), facilitando adquirir un conocimiento específico y así mismo obtener un aprendizaje significativo, mediante la implementación de estrategias o actividades que potencialicen la búsqueda del saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir juntos.

Cabe mencionar que, **reyes de la vida**, es una propuesta pedagógica la cual es desarrollada a través del juego de roles, cuenta con ocho situaciones que impulsan y motivan al estudiante a tomar una decisión de acuerdo a su sentir y a lo que considera correcto, permitiendo también desarrollar una sociedad cambiante, llena de retos, experiencias y arrojando resultados positivos desde la empatía, el respeto y la responsabilidad.

Partiendo de lo anterior, estas son las ocho situaciones propuestas:

- ❖ **¿Quién soy?:** Tiene como objetivo la construcción de características y habilidades de acuerdo a la percepción que tenga de sí mismo.
- ❖ **El momento del impacto (situación 1):** Busca que el estudiante actúe de acuerdo a sus habilidades y profesión.
- ❖ **La decisión (situación 2):** La situación se enfoca en dar prioridad a quien se debe ayudar primero.
- ❖ **Con el ritmo de la música:** Su objetivo es reforzar el seguimiento de instrucciones a partir de la música.
- ❖ **El hospital (situación 3):** Busca que el estudiante tome la mejor decisión acorde a la situación.
- ❖ **El dilema (situación 4):** Enfrenta al estudiante en una situación-problema en la que debe poner en práctica sus habilidades para ayudar a quien lo necesita.
- ❖ **Búsqueda del tesoro:** Se enfoca en la observación, seguimiento de instrucciones e interpretación.
- ❖ **El final de la historia:** Enfrenta al estudiante en un nuevo reto, concluye la decisión final y permite reflexionar acerca de las situaciones antes mencionadas.

Estas situaciones fortalecen de manera asertiva las necesidades inicialmente evidenciadas del grado Transición de la Escuela Normal Superior Antioqueña, cada una de ellas está enfocada en las tres variables de nuestro proyecto, las cuales son procesos cognitivos, juego de roles y aprendizaje significativo. Evidentemente, el juego de roles es

un gran impulsador del aprendizaje, le permite al estudiante formarse una imagen del mundo que lo rodea y desarrollar sus habilidades.

#### 4.2 RESULTADOS.

La propuesta de este proyecto de investigación se ha aplicado de forma asertiva con la población y la muestra elegida al inicio de la tesis. Teniendo en cuenta la edad de los estudiantes de Transición, se implementó la entrevista como instrumento de recolección de datos, “la entrevista es una conversación entre 2 personas con el fin de obtener información. Puede ser entrevista de semblanza (es decir, acerca de la vida personal) o de información (cuando la persona entrevistada habla de un tema que conoce a profundidad). La entrevista es un género periodístico, aunque también puede ser simplemente un instrumento de trabajo para obtener información” Amaiquema; Beltran; Piza (2019). Para el desarrollo de nuestra investigación, decidimos hacer uso de este instrumento debido a que nos ofrece más facilidad y orden de la información.

Cada una de las estrategias mencionadas anteriormente aportan información influyente en el resultado de la misma, partiendo de esto se puede decir que, los **procesos cognitivos** permiten procesar información y analizarla para tomar las decisiones correspondientes, su influencia en la conducta los convierte en fundamentales para la adaptación al medio social. De acuerdo a esto, se identifica que 1 de cada 5 niños presenta complejidad o considera que se le dificulta seguir instrucciones y así poder tomar decisiones conforme a entornos o situaciones.

Como podemos detectar las dificultades de seguir instrucciones, tenemos que tener

claro que en todos los niños no se presenta igual, es decir, algunos pueden acordarse de bañarse, vestirse, pero muchas veces no el resto de la rutina diaria. En otras ocasiones sucede que a otros les cuesta concentrarse y pueden distraerse simplemente con el ruido del exterior, esto hace que se dificulte el escucha de las instrucciones. (p.10) González Mosquera, G. E., Lugo Rodríguez, D. I., & Pérez Torres, A. L. (2021)

Por otro lado, el **juego de roles** consiste en la representación de un personaje o rol, permitiendo que cada niño o niña se apropie de aquella proyección que tiene de sí mismo. Este se desarrolló mediante diferentes situaciones enfocadas en fomentar la personalidad, comenzando por reconocer gustos y definir su profesión.

Acorde a lo entrevistado, 3 de cada 5 niños tienen claridad sobre lo que es una profesión, cuál es la función que posee dicha profesión y la importancia de un rol activo en la sociedad. Del mismo modo, 2 de cada 5 niños tienen como base una personificación ajustada a un personaje ficticio (Mario Bross). Considerando la complejidad del tema y edades, se entiende que algunos niños no han ido más allá de su contexto de entretenimiento.

El contexto natural y obviamente el social, en el que se desenvuelve el infante es fundamental en su desarrollo. La apreciación infantil de la realidad dependerá en gran medida del grado de estimulación de relación e interacción con el ambiente (natural, social y artificial) Arias, A. L. S., Ferrandis, I. G., & Hernández, L. C. C. (2020).

El **aprendizaje significativo** es un tipo de aprendizaje en el que el estudiante utiliza sus conocimientos previos para adquirir conocimientos nuevos, mediante una participación activa, consigue adquirir y retener dichos conocimientos de manera más efectiva.

Según lo aplicado, 2 de cada 5 niños adquirieron un conocimiento nuevo a partir de escenarios y situaciones implementadas, las cuales requerían de tomar una decisión según su profesión. (Juanita Ríos: Se expone una situación, evidentemente reconocía cuál era su rol como pintora y la solución que planteó frente a dicha situación fue vender cuadros y así obtener los recursos requeridos). De la misma manera, 2 de cada 5 niños desarrollan su autonomía enfrentándose a una situación donde cada una de las partes es importante, pero es aún más valioso priorizar.

El pensador crítico, es aquel sujeto que participa directamente en los cambios que afectan su entorno social, contribuye activamente a partir de sus acciones reflexivas, cognoscitivas y críticas en la toma de decisiones e influye de manera positiva en el desarrollo de la vida social; es decir, es un sujeto capaz de manejar ciertos preceptos de auto-evaluación, auto-crítica, reformulación y cambio sobre sí mismo. Ito, K. K. J. C. (2019).

Cada una de las situaciones llevadas a cabo fortalecieron en una forma grata y pedagógica la problemática socializada en la investigación.

### **4.3 CONCLUSIONES.**

#### **4.3.1 GENERAL**

A lo largo de este proceso, se fomentó el juego de roles como contribución al desarrollo humano al constituirse en la base de interacción social, transmitiendo significado y sentido a la acción, la cual se expresa en la calidad de las habilidades emocionales, sociales y morales que tiene el niño en su edad escolar. A partir de la implementación de una serie de técnicas, instrumentos y situaciones en beneficio a las variables, se pudo obtener resultados

que contribuyen a un aprendizaje significativo a través de los procesos cognitivos mediante el juego de roles, invitando al estudiante a ser autónomo y crítico, propiciando la toma de decisiones y el seguimiento de instrucciones.

#### **4.3.2 ESPECÍFICAS**

- Se reconoció el juego de roles como apoyo a la construcción de conocimientos, ya que permitió generar espacios de diálogo, reflexión y trabajo colaborativo, donde el encuentro con el otro motiva la participación de cada uno de los integrantes, les permite aportar desde sus capacidades y estilos de aprendizaje a la consecución de un logro, valorando lo más importante, el reconocerse como parte importante en la solución.
- Teniendo en cuenta que, el segundo objetivo de este proyecto de investigación apunta a las dificultades cognitivas que presentan los estudiantes de Transición, descubrimos que a algunos estudiantes (2 de cada 5) de dicho grado, al momento de desarrollar actividades como éstas se les dificulta ser autónomos y seguir instrucciones.
- La propuesta pedagógica “Reyes de la vida” ayudó a la construcción de aprendizajes significativos, puesto que ésta resulta llamativa para los estudiantes, se divierten y a su vez desarrolla nuevos pensamientos, ven la vida desde diferentes puntos de vista e incluso mejoran su aptitud y comportamiento en el desarrollo de las actividades de la vida diaria.

## 5 REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Acosta, D. E. (2016). Diferencia entre encuesta, entrevista y cuestionario.

Consideraciones.

[https://prezi.com/lia3wvrtv0\\_r/diferencia-entre-encuesta-entrevista-y-cuestionario/](https://prezi.com/lia3wvrtv0_r/diferencia-entre-encuesta-entrevista-y-cuestionario/)

Alejo Quispe, E. (2019). *El marketing digital de la empresa Unión Eco Real SAC de la ciudad de Juliaca-2019*.

[https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2823/Eva\\_Trabajo\\_Bac\\_hiller\\_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.upeu.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12840/2823/Eva_Trabajo_Bac_hiller_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Aragón Grajales, V. R. (2019). Diseño de un juego de roles para el desarrollo de habilidades en los estudiantes de aprovisionamiento de la Universidad Panamericana.

<https://repositoriocrai.ucompensar.edu.co/bitstream/handle/compensar/4835/Proyecto%20Fin%20de%20Grado%20Viviana%20Aragon.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Arias, A. L. S., Ferrandis, I. G., & Hernández, L. C. C. (2020). Metodología de análisis de la percepción ambiental de los niños en una comunidad periurbana. *Sophia*, 16(1), 19-32.

<https://www.redalyc.org/journal/4137/413764955003/413764955003.pdf>

Ávila, E. (2018). *Estrategia didáctica - de la teoría a la práctica en la administración*

*estratégica. (Tesis de grado)*

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15972/TESIS%20%20FINA%20L%20NELSON%20LIMAS.pdf?sequence=1>

Castilla, M. (2013). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria* (tesis de Pregrado).

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/5844/TFG-B.531.pdf?sequence=1>

Constitución política de Colombia (Junio de 1991).

<https://dapre.presidencia.gov.co/normativa/normativa/Constitucion-Politica-Colombia-1991.pdf>

DECRETO 1075 (mayo de 2015). *Decreto Único Reglamentario del Sector Educación.*

<https://bibliotecadigital.ccb.org.co/bitstream/handle/11520/24712/DECRETO%201075%20DE%202015.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

DECRETO 1411 (julio de 2022). *Decreto que reglamenta la educación inicial como servicio educativo para las niñas y los niños menores de seis (6) años.*

[https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411579\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411579_archivo_pdf.pdf)

Meneses, M. & Peñaloza, D. (2019). Método de Pólya como estrategia pedagógica para fortalecer la competencia resolución de problemas matemáticos con operaciones básicas. *Zona Próxima*, 31, 7-25.

<http://www.scielo.org.co/pdf/zop/n31/2145-9444-zop-31-8.pdf>

Espinoza Freire, E. E. (2018). *El problema de investigación. Conrado*, 14(64), 22-32.

<http://scielo.sld.cu/pdf/rc/v14n64/1990-8644-rc-14-64-22.pdf>

González Clavijo, J., & Rodríguez Jordán, J. A. (2021). Análisis del efecto económico inicial de la pandemia en el sector gastronómico del peñón en la ciudad de Cali.

[https://repositorio.uniajc.edu.co/bitstream/handle/uniajc/982/Art%  
c3%adculo-An%  
c3%a1lisis%20del%20efecto%20econ%  
c3%b3mico%20inicial%20de%20la%20  
pandemia%20en%20el%20sector%20gastron%  
c3%b3mico%20del%20pe%  
c3%b1%  
c3%b3n%20.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repositorio.uniajc.edu.co/bitstream/handle/uniajc/982/Art%c3%adculo-An%c3%a1lisis%20del%20efecto%20econ%c3%b3mico%20inicial%20de%20la%20pandemia%20en%20el%20sector%20gastron%c3%b3mico%20del%20pe%c3%b1%c3%b3n%20.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

González Mosquera, G. E., Lugo Rodríguez, D. I., & Pérez Torres, A. L. (2021). La lúdica como estrategia para afianzar el seguimiento de instrucciones y el mejoramiento de la atención en los estudiantes del grado segundo de las Instituciones Educativas Nueva Delhi IED y LITECOM.

[https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4104/Gonz%  
c3%a1lez\\_  
P%  
c3%a9rez\\_Lugo\\_2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y](https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4104/Gonz%c3%a1lez_P%c3%a9rez_Lugo_2021.pdf?sequence=2&isAllowed=y)

Hernández-Ávila, C. E., & Escobar, N. A. C. (2019). Introducción a los tipos de muestreo. *Alerta, Revista científica del Instituto Nacional de Salud*, 2(1 (enero-junio)), 75-79.

<file:///C:/Users/Estudiante14/Downloads/7746.pdf>

Ito, K. K. K. J. C. (2019). Desarrollo del pensamiento crítico en niños de educación primaria. *Revista de Pensamiento Crítico Aymara*, 1(1), 47-64.

<https://www.pensamientocriticoaymara.com/index.php/rpca/article/view/7/9>

Ley 115 (febrero 8 de 1994). *Por la cual se expide la ley general de educación.*

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

Ley 1098 (Noviembre de 2006). *Por la cual se expide el código de la Infancia y Adolescencia.*

<https://www.icbf.gov.co/sites/default/files/codigoinfancialey1098.pdf>

Navarro, D., & Rodríguez, V. (2021). La importancia del apego y la creación de los vínculos a temprana edad.

<http://repositorio.cfe.edu.uy/bitstream/handle/123456789/1691/Navarro%20D.%20c%20La%20importancia.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Olivares, M. (2020). *Propuesta de estrategias didácticas desde la perspectiva de los juegos de roles para el proceso de aprendizaje de la construcción de una sociedad participativa, cultural, política, educativa y democrática, en los niños de cuarto grado de educación básica primaria del colegio gimnasio cristiano los andes de Bogotá-Colombia (tesis de Especialización).*

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/33659/meolivaresc.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Pajaro Hernández, J. P. (2018). Procesamiento de lenguaje natural para la evaluación de problemas sociales.

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/40774/Documento.pdf?sequence=4&isAllowed=y>

Panchi Oña, D. L. (2022). Modelo de gestión financiera para la gasolinera “Estación de Servicios Corazón de Jesús” Latacunga–Cotopaxi, para el año 2022.

<http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/16331/1/22T0786.pdf>

Rojas, A. (4 de septiembre de 2017). POBLACIÓN Y MUESTRA. Investigación e Innovación Metodológica.

<http://investigacionmetodologicaderojas.blogspot.com/2017/09/poblacion-y-muestra.html>

Sales, G. (2021). *Juego de roles como estrategias didácticas bajo el enfoque socio cognitivo para mejorar la expresión oral de los niños de 4 años de la institución educativa inicial n°233 la soledad huaraz* – (tesis de Pregrado).

[http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/21526/ENFOQUE\\_SOCIO\\_COGNITIVO\\_EXPRESION\\_ORAL\\_SALES\\_MARCHENES\\_GABY\\_OLINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.uladech.edu.pe/bitstream/handle/123456789/21526/ENFOQUE_SOCIO_COGNITIVO_EXPRESION_ORAL_SALES_MARCHENES_GABY_OLINDA.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Velazquez, L. y Lopez, F. (2019) *¡Muerte al rey!: juego de rol e imaginación histórica en la escuela. (tesis de pregrado)*

<https://core.ac.uk/download/pdf/289151525.pdf>

## 6 ANEXOS

### Anexo B. Fotografías trabajos realizadas por los niños



**Anexo C. La propuesta (modulo, cartilla, propuesta pedagógica, blog...)**



