



LA INFLUENCIA DEL JUEGO Y LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE
SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO TRANSICIÓN DEL
CENTRO INFANTIL CARAMBOLAS

MERI QUE LINDA PALOMEQUE MOSQUERA

ASESOR

LUIS CARLOS MACARELO

ESCUELA NORMAL SUPERIOR ANTIOQUEÑA
PROGRAMA DE FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

MEDELLÍN

2026



Nota de aceptación



Firma del presidente del jurado

Firma del jurado

Firma del jurado

Medellín, junio de 2026

Dedicatoria

Este proyecto se lo dedico primeramente a Dios, siempre fue mi guía, sin él nada de esto hubiera sido posible. Gracias señor Jesús, por renovar mi fuerzas y levantarme las veces que sentía que iba caer y tirar la toalla. A mis hijos George Chaverra Palomeque, Santiago Pino Palomeque y esposo Melquin Pino Perea. Que me acompañaron en este proceso cada día. Sacrificando mucho, para que yo creciera académica y profesionalmente. También a mi madre Luz Dary Mosquera, mi madrastra Mariluz Moreno, mi hermana Karen Yulieth Obregon Mosquera, tías y amigas, que me animaban y motivaban a seguir adelante en este camino y decían kelly ya casi.

Por consiguiente, esta dedicación también es para. Meri Quelinda Palomeque Mosquera una mujer que con el pasar de los años comprendió que el tiempo de DIOS es perfecto, que los días de traspasos, las lloradas en silencio y donde renegar la hacían sentir bien, era su forma de decir todo va a estar bien.



Agradecimientos

Sean agradecidos con Dios, en todo tiempo porque él es cumplidor de promesas y nada es por casualidad. Agradezco a él todo el tiempo, por permitirme llegar a la ENSA sin saber a qué me enfrentaba y sacar este proyecto adelante. Por colocar a las personas correctas y no tan correctas en mi camino y maestros como. Luis Fernando Castañeda, Karen Lamar, Luz Mery Valencia, Wilmer Andres Mosquera, Luis Carlos Macarelo, y Angela Patricia Zapata. Gracias por ser unos guías en mi camino, a mis compañeras del quinto semestre, por los que no están y los que están, gracias porque de todos aprendí algo.

Agradezco nuevamente a mi familia, a la Corporación Educativa Ser y Hacer, a los niños y niñas y compañeras de trabajo, quienes me ayudaron y brindaron su apoyo incondicional, en todo momento sin esperar nada a cambio.



Índice

DEDICATORIA	3
AGRADECIMIENTOS	4
INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
1.1 Formulación del problema.	8
1.2 Delimitación del problema	10
1.3 Objetivos.	10
1.3.1 General	10
1.3.2 Específicos	11
1.4 Justificación.	11
1.5 Antecedentes.	13
CAPÍTULO 2: MARCO DE REFERENCIA	19
	19
	22
subcategorías.	23
	38



CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	43
3.1. Diseño metodológico.	43
3.2. Población y muestra.	45
3.3. Técnicas e instrumentos de recolección de información.	46
3.4. Análisis de los resultados.	50
CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES, RECOMENDACIONES, PROPUESTA	56
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	59
ANEXOS	61



LA INFLUENCIA DEL JUEGO Y LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRUPO TRANSICIÓN DEL CENTRO INFANTIL CARAMBOLAS

Introducción

En la educación inicial, el aprendizaje no solo depende de los contenidos que se enseñan, sino también de las estrategias pedagógicas que se implementan para favorecer la participación activa de los niños y niñas. En este sentido, el juego y la lúdica se constituyen como herramientas fundamentales, ya que permiten que el proceso de enseñanza-aprendizaje se desarrolle de manera natural, significativa y acorde con las características del desarrollo infantil de los niños y niñas. Tal como lo plantea Jean Piaget, el juego es una forma esencial mediante la cual los niños construyen conocimiento a partir de la interacción con su entorno (Piaget, 1962).

La presente investigación surge a partir de la problemática observada en el Centro Infantil Carambolas, donde, mediante procesos de seguimiento y observación, se evidencia un bajo interés de los niños y niñas en las actividades propuestas dentro del aula. Esta situación plantea la necesidad de reflexionar sobre las prácticas pedagógicas empleadas y cómo incorporar estrategias que respondan a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje propios de los niños y niñas. En este contexto, la lúdica se presenta como una alternativa que favorece la motivación, la participación y el desarrollo integral.

Diversos autores han destacado la importancia del juego en el aprendizaje significativo. Según David Ausubel, el aprendizaje se vuelve significativo cuando el estudiante logra relacionar los nuevos conocimientos con los que ya posee, lo cual se facilita cuando el proceso educativo es motivador y contextualizado (Ausubel, 1968). De igual manera, Lev Vygotsky resalta que el juego potencia el desarrollo cognitivo y social, ya que permite a los niños interactuar con otros y construir aprendizajes en su zona de desarrollo próximo (Vygotsky, 1978). Así, el juego no solo cumple una función recreativa, sino que se convierte en un medio para fortalecer habilidades cognitivas, comunicativas y sociales.

Asimismo, la lúdica favorece el desarrollo integral de los niños y niñas al promover experiencias significativas que estimulan la curiosidad, la creatividad y la exploración. Como lo señala Bruner (1984), las actividades lúdicas facilitan el aprendizaje al generar ambientes dinámicos donde los niños y niñas participan activamente en la construcción de su conocimiento. En consecuencia, integrar el juego dentro de las prácticas pedagógicas contribuye a mejorar la comprensión, la interacción con el entorno y el desarrollo de competencias esenciales en la primera infancia.

En coherencia con lo anterior, esta investigación tiene como objetivo general analizar la influencia del juego y la lúdica en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de 4 a 5 años del Centro Infantil Carambolas, con el propósito de identificar estrategias pedagógicas que fortalezcan el interés y la participación en el proceso educativo.

Capítulo 1: Planteamiento del Problema

1.1 Formulación del problema.

El aprendizaje significativo se entiende como “aquel que puede relacionar los conocimientos nuevos con los conocimientos previos del estudiante y esto le permite asignar significado a lo aprendido y poderlo utilizar en otras situaciones de la vida” Latorre M. (2017). Durante su desarrollo, las experiencias educativas deben estar diseñadas para captar la atención, estimular la curiosidad y favorecer la comprensión duradera de los contenidos. En este sentido, el juego y la lúdica se han consolidado como herramientas pedagógicas fundamentales, especialmente para los niños y niñas de 4 a 5 años quienes aprenden mejor a través de la acción, la exploración, la experimentación, la interacción de una manera dinámica y significativa con su entorno (Moya-Gómez B. 2024). Diversas investigaciones y enfoques pedagógicos han resaltado los beneficios del juego en el desarrollo integral de los infantes.

“Bruner (1984) hace referencia a tres de las características del juego en la primera infancia: el juego en sí mismo es un motivo de exploración, se considera como una actividad para uno mismo y no para los otros, es un medio para la invención”. “Este autor reconoce que el juego y la exploración están íntimamente relacionados y no pueden estar el uno sin el otro, pues los dos se complementan.” (Cárdenas-Restrepo A & Gómez-Díaz C, 2014).

El juego no solo entretiene, sino que permite a los niños representar la realidad, ensayar roles sociales, resolver conflictos, y desarrollar el pensamiento crítico. La lúdica, entendida como toda actividad que despierta placer, motivación y gozo, representa un puente entre el aprendizaje formal y las necesidades emocionales y afectivas del niño (Moya-Gómez B. 2024). -Sin embargo, a pesar del respaldo teórico y empírico en muchos contextos educativos aún se observa una aplicación limitada, superficial o mal estructurada de las estrategias lúdicas y el juego. Por ello, es necesario identificar si el juego y la lúdica están siendo implementadas de manera adecuada y realmente están contribuyendo al desarrollo de aprendizajes significativos en los niños y niñas. Además, es importante examinar si se están considerando las características del desarrollo infantil al momento de seleccionar y aplicar estas metodologías.

El problema se vuelve aún más evidente al observar que, en algunas instituciones, se prioriza la enseñanza tradicional basada en la repetición y la memorización, factores que pueden generar desinterés o frustración en los niños y niñas quienes requieren experiencias activas para construir su conocimiento. Si bien los Centros Infantiles Buen Comienzo reconocen la importancia del juego en el aprendizaje de los niños y niñas, reconocen que este debe tener una intencionalidad para su conocimiento, generando experiencias verdaderamente centradas en los niños y niñas.

“los lineamientos de Buen Comienzo plantean, “Ambientes de aprendizaje: que diseñen, disponga y creen espacios y ambientes educativos seguros, que inviten a la creación, exploración, accesibles, que promuevan el juego, el aprendizaje significativo, inclusivos y respetando las voces de las niñas, los niños, las mujeres gestantes y en período de lactancia, para crear las nuevas propuestas educativas intergeneracionales” (pág.33)”.

No obstante, al analizar la práctica pedagógica se logra evidenciar que uno de los problemas no radica únicamente en cómo reconocer la importancia del juego y la lúdica, sino también cómo se están planificando e integrando las estrategias lúdicas dentro del currículo. En muchos casos esta implementación resulta ser limitada o superficial disminuyendo las posibilidades de alcanzar un aprendizaje verdaderamente significativo, en los niños y niñas. Por tanto es necesario considerar de qué manera los docentes incorporan el juego como herramienta pedagógica, asegurando un aprendizaje activo en los niños y niñas.

“Jugar es una de las principales ocupaciones de los niños, es importante para su desarrollo y para que se unan con otros niños. Es también una oportunidad para que los padres se conecten con sus hijos. Los padres son los primeros maestros de los niños y gran parte de esa enseñanza sucede a través del juego, ya que le permite al niño comprender las reglas de la familia y lo que se espera de él. A medida que los niños crecen, el juego les ayuda a aprender a actuar en la sociedad” (Anderson-McNamee & Bailey, 2017).

Aunque esta investigación va dirigida en cómo el juego y la lúdica influyen en el aprendizaje de los niños y niñas, es importante enfatizar el papel que juega el maestro para que dicho aprendizaje sea posible. Cabe resaltar que, es necesario indagar cómo estas estrategias están siendo utilizadas en el aula de clases. En este orden de ideas, es importante abordar este problema para fortalecer los vínculos entre los niños y niñas permitiéndoles tener una educación más vivencial y respetuosa frente a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada uno de ellos, lo que además proporcionará una mirada institucional más lúdica, integral y significativa.

“El conocimiento verdadero sólo puede nacer cuando los nuevos contenidos tienen un significado a la luz de los conocimientos que ya se tienen. Es decir, que aprender significa que los nuevos aprendizajes conectan con los anteriores; no porque sean lo mismo, sino porque tienen que ver con estos de un modo que se crea un nuevo significado. Por eso el conocimiento nuevo encaja en el conocimiento viejo, pero este último, a la vez, se ve reconfigurado por el primero” (Torres, 2016).

1.2 Delimitación del problema

¿De qué manera el juego y la lúdica influyen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del grado transición del Centro Infantil Carambolas?

1.3 Objetivo

1.3.1. Objetivo general.

Analizar la influencia del juego y la lúdica en el aprendizaje significativo de los niños y niñas de transición del Centro Infantil Carambolas.

1.3.2. *Objetivos específicos.*

- Identificar las estrategias lúdicas y actividades de juego que implementa la docente con los niños y niñas del Centro Infantil Carambolas.
- Analizar el impacto que generan el juego y las actividades lúdicas en el aprendizaje significativo en los estudiantes del Centro Infantil Carambolas
- Diseñar y proponer actividades lúdicas basadas en el juego que fortalezcan el aprendizaje, fomentando la participación entre los niños y niñas del Centro Infantil Carambolas

1.4 Justificación

Esta investigación surge de la observación y las experiencias implementadas por la docente en el Centro Infantil Carambolas y la necesidad de explorar el juego y las estrategias lúdicas, que ayudan a los niños y niñas a fomentar un desarrollo en sus habilidades y generar un aprendizaje significativo. Por ello, es necesario comprender la intencionalidad con la que se ejecuta el juego y la lúdica, con relación a las estrategias pedagógicas utilizadas, en el proceso de enseñanza-aprendizaje en los niños y niñas.

como lo expresa (Sánchez, 2017). El juego, es fundamental en la infancia, no solo genera motivación y disfrute, sino que también ofrece un espacio seguro para la exploración, la experimentación, la resolución de problemas y la interacción social. Esta necesidad no surge sólo de la observación, sino también establecido por el ministerio de educación nacional los cuales reconocen el juego, arte, la literatura y la exploración del medio como actividad rectora, esencial para el desarrollo integral de los niños y niñas en la primera infancia (MEN, 2014).

En este sentido, el MEN señala que “el juego en la educación inicial debe ser reconocido como una forma de relación consigo mismo, con los otros y con el mundo, a través de la cual los niños y niñas desarrollan su pensamiento, emociones, lenguaje y habilidades sociales” (MEN, 2014).

Por otro lado, el juego se debe integrar en las actividades pedagógicas, con la intención de garantizar una educación experimental y un aprendizaje significativo enfocado a los niños y niñas. Que permita la construcción de conocimientos.

Además, el marco curricular de la educación inicial y los lineamientos curriculares del preescolar (MEN, 2014) destacan “que el aprendizaje significativo ocurre cuando los niños y niñas pueden integrar sus experiencias previas con los nuevos conocimientos, a través de actividades que resulten interesantes, motivadoras y contextualizadas. En este proceso, el juego y la lúdica cumplen un papel transformador, al permitir que los niños y niñas sean protagonistas activos de su aprendizaje, explorando, cuestionando, imaginando y resolviendo problemas en situaciones reales o simuladas”.

Es por esto que, investigar cómo influye el juego y la lúdica en el aprendizaje significativo permite evaluar si las prácticas pedagógicas actuales están realmente alineadas con estos principios rectores y si están garantizando el derecho de los niños y niñas a aprender de forma libre, autónoma y creativa. Más aún, cobra relevancia en el marco del enfoque de atención integral a la primera infancia, donde se reconoce que el desarrollo infantil no es un proceso fragmentado, sino una experiencia pedagógica que abarca el desarrollo integral. Muchos docentes, aunque reconocen la importancia del juego, aún carecen de herramientas y formación para planificar experiencias lúdicas con intencionalidad pedagógica. En muchos casos, el juego se limita a espacios de esparcimiento sin conexión con los objetivos de aprendizaje, o se implementa de forma estandarizada, perdiendo su carácter creativo, libre y experimental. Esto puede provocar que los procesos de aprendizaje pierdan sentido para los niños y niñas y que se desaproveche la oportunidad de construir conocimiento a partir del interés, la emoción y la curiosidad infantil. En otras palabras, esta investigación busca identificar cómo la estructura de las estrategias lúdicas es utilizada para comprender el impacto que el juego y la lúdica tienen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas y así fortalecer la labor docente, orientar mejores prácticas educativas y contribuir al desarrollo integral de los niños y niñas en edad preescolar. Además, el estudio podrá ofrecer recomendaciones para que las instituciones educativas ajusten sus propuestas pedagógicas al marco normativo y pedagógico establecido por el MEN, promoviendo una educación inicial más lúdica, inclusiva y significativa.

Finalmente, este estudio busca contribuir al campo de la investigación educativa a aportar evidencia empírica sobre el rol del juego, en el desarrollo de las habilidades de investigación y en la construcción de un aprendizaje que va más allá de sólo recibir información.

Por ejemplo, Quiroz (2019). señala que las estrategias pedagógicas basadas en el juego dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje juegan un papel fundamental en la comprensión de los temas de los estudiantes, facilitando que recuerden lo aprendido en experiencias anteriores mientras se divierten.

También, esta investigación busca demostrar cómo la integración consciente y planificada de las actividades lúdicas y el juego pueden transformar la experiencia de aprendizaje de los niños y niñas Imaginadores del Centro Infantil Carambolas, alcanzando un aprendizaje significativo que los prepare de manera efectiva y activa para los desafíos futuros y fomentar en ellos una pasión por el conocimiento.

En el marco legal encontramos una serie de leyes, normas, decretos los cuales regulan y rigen al individuo y las organizaciones dentro de una sociedad. Este sistema normativo sirve para garantizar la justicia, la equidad y el orden social. por tanto, la parte legal que respalda esta investigación es.

- 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. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragar.

- Ley 115 de Febrero 8 de 1994

Artículo 15. 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 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- a) El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía;
- b) El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas;
- c) El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también

de su capacidad de aprendizaje;

d) La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria;

e) El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia;

f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos;

g) El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social;

h) El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento;

i) La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio, y

j) La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

- Ley 1098 de 2006 - Código de Infancia y Adolescencia

Artículo 28. Derecho a la educación.

Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Esta será obligatoria por parte del Estado en un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones estatales de acuerdo con los términos establecidos en la Constitución Política. Incurrirá en multa hasta de 20 salarios mínimos quienes se abstengan de recibir a un niño en los establecimientos públicos de educación.

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. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en este Código. Son derechos impostergables de la primera infancia, la atención en salud y nutrición, el esquema completo de vacunación, la protección contra los peligros físicos y la educación inicial. En el primer mes de vida deberá garantizarse el registro civil de todos los niños y las niñas.

- Decreto 1411 de 2022 Ministerio de Educación

Artículo 2.3.3.2.1.3. Objetivos de la educación inicial. Los objetivos que persigue el servicio de educación inicial son:

1. Contribuir a la garantía de los derechos de las niñas y los niños en la primera infancia al asegurar las condiciones humanas, pedagógicas y materiales necesarias para promover su desarrollo integral y aprendizaje.

2. Generar ambientes y experiencias pedagógicas que potencien el desarrollo y el aprendizaje de

las niñas y los niños de acuerdo con sus características, en condiciones de equidad, contribuyendo a compensar las desigualdades de origen familiar, social, cultural, de género y/o económico, reconociendo los como sujetos de derechos, actores sociales que inciden sobre el mundo que les rodea, protagonistas de su propio proceso de desarrollo, y miembros activos de una familia y de una comunidad.

3. Acompañar a las familias y cuidadores en el fortalecimiento de sus capacidades en torno a los procesos de cuidado, crianza, desarrollo y aprendizaje de las niñas y los niños para fortalecer las relaciones y los vínculos afectivos mediante la generación de estrategias enmarcadas bajo el principio de corresponsabilidad.

4. Favorecer la expresión de las emociones, opiniones, ideas e iniciativas de las niñas y los niños, así como su efectiva incidencia en la toma de decisiones en el marco de la participación infantil, y acorde con su proceso de desarrollo, en el contexto de las relaciones propias de la vida cotidiana

5. Aportar al bienestar emocional y físico de las niñas y los niños mediante el desarrollo de procesos educativos que promuevan la alimentación y hábitos de vida saludable, el autocuidado, la resiliencia y la autonomía en un marco social de apoyo mutuo entre la familia, el entorno educativo y la comunidad.

6. Fomentar la exploración, curiosidad, creatividad, participación, pensamiento crítico e innovador, búsqueda de soluciones a situaciones de la vida cotidiana y la sana convivencia de las niñas y los niños en el marco del respeto por los derechos humanos y los valores democráticos, así como el desarrollo de la identidad individual y colectiva, reconociendo, respetando y valorando la diversidad.

- DECRETO 2247 DE 1997.

Capítulo 1. Organización general.

Artículo 1º. La educación preescolar hace parte del servicio público educativo formal y está regulada por la Ley 115 de 1994 y sus normas reglamentarias, especialmente por el Decreto 1860 de 1994, como por lo dispuesto en el presente decreto.

Artículo 2º. La prestación del servicio público educativo del nivel preescolar se ofrecerá a los educandos de tres (3) a cinco (5) años de edad y comprenderá tres (3) grados, así:

1. Pre-jardín, dirigido a educandos de tres (3) años de edad.

2. Jardín, dirigido a educandos de cuatro (4) años de edad.
3. Transición, dirigido a educandos de cinco (5) años de edad y que corresponde al grado obligatorio constitucional.

Los establecimientos educativos, estatales y privados, que a la fecha de expedición del presente decreto, utilicen denominaciones distintas, deberán ajustarse a lo dispuesto en este artículo.

Parágrafo. La denominación grado cero que viene siendo utilizada en documentos técnicos oficiales, es equivalente a la de Grado de Transición, a que se refiere este artículo.

Artículo 3°. Los establecimientos educativos, estatales y privados que presten el servicio público de educación preescolar, deberán hacerlo, progresivamente, en los tres grados establecidos en el artículo 2° de este decreto, y en el caso de los estatales, lo harán, atendiendo lo dispuesto en los artículos 19 y 20 de esta misma norma.

Para garantizar el tránsito y continuidad de los educandos del nivel preescolar los establecimientos que ofrezcan únicamente este nivel, promoverán con otras instituciones educativas, el acceso de sus alumnos, a la educación básica.

A su vez, las instituciones que ofrezcan educación básica deberán facilitar condiciones administrativas y pedagógicas para garantizar esta continuidad y la articulación entre estos dos niveles educativos.

Artículo 4°. Los establecimientos educativos que presten el servicio de educación preescolar y que atiendan, además, niños menores de tres (3) años, deberán hacerlo conforme a su proyecto educativo institucional, considerando los requerimientos de salud, nutrición y protección de los niños, de tal manera que se les garantice las mejores condiciones para su desarrollo integral, de acuerdo con la legislación vigente y las directrices de los organismos competentes.

Artículo 5°. Las instituciones que ofrezcan el nivel de educación preescolar incorporarán en su respectivo proyecto educativo institucional, lo concerniente a la determinación de horarios y jornada escolar de los educandos, número de alumnos por curso y calendario académico, atendiendo a las características y necesidades de los mismos y a las directrices que establezca la secretaría de educación departamental o distrital de la correspondiente jurisdicción.

Parágrafo 1°. Los establecimientos de educación preescolar deberán garantizar la representación de la comunidad educativa, en la dirección de la institución, de conformidad con lo dispuesto en la Constitución Política y la ley.

Parágrafo 2°. En la determinación del número de educandos por curso, deberá garantizarse la atención personalizada de los mismos.

Artículo 6°. Las instituciones educativas, estatales y privadas, podrán admitir, en el grado de la educación básica correspondiente, a los educandos de seis (6) años o más que no hayan cursado el Grado de Transición, de acuerdo con su desarrollo y con los logros que hubiese alcanzado, según lo establecido en el proyecto educativo institucional.

Artículo 7°. En ningún caso los establecimientos educativos que presten el servicio público de preescolar, podrán establecer como prerrequisito para el ingreso de un educando al Grado de Transición, que éste hubiere cursado previamente, los grados de Prejardín y Jardín.

Artículo 8°. El ingreso a cualquiera de los grados de la educación preescolar no estará sujeto a ningún tipo de prueba de admisión o examen psicológico o de conocimientos, o a consideraciones de raza, sexo, religión, condición física o mental. El manual de convivencia establecerá los mecanismos de asignación de cupos, ajustándose estrictamente a lo dispuesto en este artículo.

Artículo 9°. Para el ingreso a los grados del nivel de educación preescolar, las instituciones educativas, oficiales y privadas, únicamente solicitarán copia o fotocopia de los siguientes documentos:

1. Registro civil de nacimiento del educando.
2. Certificación de vinculación a un sistema de seguridad social, de conformidad con lo establecido en la Ley 100 de 1993.

Si al momento de la matrícula, los padres de familia, acudientes o protectores del educando no presentaron dichos documentos o uno de ellos, de todas maneras, se formalizará dicha matrícula. La respectiva institución educativa propenderá por su pronta consecución, mediante acciones coordinadas con la familia y los organismos pertinentes.

Parágrafo. Si el documento que faltare fuese el certificado de vinculación a un sistema de seguridad social, el educando deberá estar protegido por un seguro colectivo que ampare en general su salud, como en particular su atención inmediata en caso de accidente, situaciones que deberán preverse en el reglamento o manual de convivencia.

El valor de la prima correspondiente deberá ser cubierto por los padres de familia, acudientes o protectores del educando.

Artículo 10. En el nivel de educación preescolar no se reprueban grados ni actividades. Los educandos avanzarán en el proceso educativo, según sus capacidades y aptitudes personales.

Para tal efecto, las instituciones educativas diseñarán mecanismos de evaluación cualitativa cuyo resultado, se expresa en informes descriptivos que les permitan a los docentes y a los padres de familia, apreciar el avance en la formación integral del educando, las circunstancias que no favorecen el desarrollo de procesos y las acciones necesarias para superarlas.

Capítulo 2. Orientaciones Curriculares.

Artículo 11. Son principios de la educación preescolar:

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

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

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

Artículo 12. El currículo del nivel preescolar se concibe como un proyecto permanente de construcción e investigación pedagógica, que integra los objetivos establecidos por el artículo 16 de la Ley 115 de 1994 y debe permitir continuidad y articulación con los procesos y estrategias pedagógicas de la educación básica.

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

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

1. La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos, valores, actitudes y comportamientos.
2. La generación de situaciones recreativas, vivenciales, productivas y espontáneas, que estimulen a los educandos a explorar, experimentar, conocer, aprender del error y del acierto, comprender el mundo que los rodea, disfrutar de la naturaleza, de las relaciones sociales, de los avances de la ciencia y de la tecnología.
3. La creación de situaciones que fomenten en el educando el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia, cooperación, autoestima y autonomía, la expresión de sentimientos y emociones, y la construcción y reafirmación de valores.
4. La creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, en la institución y fuera de ella, que posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones.
5. El desarrollo de procesos de análisis y reflexión sobre las relaciones e interrelaciones del educando con el mundo de las personas, la naturaleza y los objetos, que propicien la formulación y resolución de interrogantes, problemas y conjeturas y el enriquecimiento de sus saberes.
6. La utilización y el fortalecimiento de medios y lenguajes comunicativos apropiados para satisfacer las necesidades educativas de los educandos pertenecientes a los distintos grupos poblacionales, de acuerdo con la Constitución y la ley.
7. La creación de ambientes de comunicación que favorezcan el goce y uso del lenguaje como significación y representación de la experiencia humana, y propicien el desarrollo del pensamiento como la capacidad de expresarse libre y creativamente.
8. La adecuación de espacios locativos, acordes con las necesidades físicas y psicológicas de los educandos, los requerimientos de las estrategias pedagógicas propuestas, el contexto geográfico y la diversidad étnica y cultural.
9. La utilización de los espacios comunitarios, familiares, sociales, naturales y culturales como ambientes de aprendizajes y desarrollo biológico, psicológico y social del educando.
10. La utilización de materiales y tecnologías apropiadas que les faciliten a los educandos, el juego, la exploración del medio y la transformación de éste, así como el desarrollo de sus proyectos y actividades.

11. El análisis cualitativo integral de las experiencias pedagógicas utilizadas, de los procesos de participación del educando, la familia y de la comunidad, de la pertinencia y calidad de la metodología, las actividades, los materiales, y de los ambientes lúdicos y pedagógicos generados.

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

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

Artículo 15. Los indicadores de logro que establezca el Ministerio de Educación Nacional para el conjunto de grados del nivel preescolar y los definidos en el proyecto educativo institucional, son una guía, para que el educador elabore sus propios indicadores, teniendo en cuenta el conocimiento de la realidad cultural, social y personal de los educandos. En ningún momento estos indicadores pueden convertirse en objetivos para el nivel o en modelos para la elaboración de informes de progreso del educando.

Artículo 16. Los lineamientos generales de los procesos curriculares y los indicadores de logro, para los distintos grados del nivel de educación preescolar, serán los que señale el Ministerio de Educación Nacional, de conformidad con lo establecido en la Ley 115 de 1994.

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

1.5 Antecedentes

A continuación, se analiza una serie de investigaciones basadas en la lúdica, juego y el aprendizaje, ejecutada en diferentes lugares y contextos dentro de la educación.

En primer lugar la tesis. "Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial" Cacao Pezo Jennifer E (2022) Ecuador. Es fundamental para ofrecer una educación de calidad, promoviendo el desarrollo integral y habilidades sociales en niños de educación inicial

son técnicas lúdicas Las técnicas lúdicas son estrategias planificadas que utilizan juegos, dinámicas y materiales didácticos para facilitar el aprendizaje y la participación activa de los niños.

En segundo lugar, se menciona "El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el aprendizaje significativo en niños y niñas de 5 a 7 años del colegio Gimnasio Moderno Summerhill". escrito por Sandra Medina Forero año (2021); en la ciudad de Bogotá, Colombia.

Por medio de este proyecto se pretende transformar el modelo tradicional utilizado en la institución, por experiencias innovadoras, soñadas por los niños y niñas, con estrategias de enseñanza valiosas en el aula de clase, donde el juguete asuma un papel importante, convirtiéndose en agente generador de conocimiento donde aprenden significativamente de forma divertida y espontánea, ya que al realizar las actividades propuestas y al hacer uso de los juguetes los niños y niñas desarrollan sus capacidades, acrecientan su creatividad, despiertan el espíritu investigativo y aumentan su curiosidad por lo desconocido, lo cual es un factor fundamental para desarrollar pensamiento crítico y reflexivo. (Forero, 2021).

Por último el proyecto investigativo "Propuesta Lúdico - Didáctica para el Fortalecimiento del Aprendizaje de los Niños en el Nivel de Transición". elaborado por Sara Mestra Tapias, Serachell Saams Brandt año (2019). en la ciudad de Medellín- Colombia. lo que las autoras Tapias y Brandt, 2019. Buscan generar en los niños y niñas del colegio Brooks Hill, es un aprendizaje significativo basado en el juego que les permita ser los creadores de su propio conocimiento basado en conocerse ellos mismos y su entorno lo cual les permite utilizar la imaginación, desarrollar su lenguaje, enriquecer su vocabulario, su expresión oral y corporal. ellas también afirman que la lúdica acompañada del juego es vital para el desarrollo integral de cada niño y niña, por ello los docentes deberían valorar la influencia que este tiene en el aprendizaje y así despertar interés en ellos.

Capítulo 2: Marco de Referencia

2.1. En esta investigación se explorarán las diferentes variables que se encuentran en este proyecto por medio del marco conceptual y los diferentes autores, los cuales están relacionadas al título principal de este proyecto “La influencia del juego y la lúdica en el aprendizaje significativo de los niños y las niñas del centro infantil carambolas” por ello es importante resaltar que el aprendizaje juega un papel fundamental en el ser desde la primera infancia hasta la adultez. Piaget (1976). considera que el ser humano debe pasar por cuatro etapas de aprendizaje las cuales son importantes para su desarrollo.

1. Etapa sensoriomotora (0-2 años). En esta etapa los bebés comienzan a explorar su mundo utilizando sus sentidos y el medio que los rodea. Sin embargo, en esta etapa el infante debe tener un acompañamiento permanente de su familia y personas significativas.
2. Etapa preoperacional (2-7 años). En esta etapa los niños desarrollan su imaginación utilizando algunos objetos, símbolos, su lenguaje verbal y corporal el cual le permite desarrollar estas representaciones. el juego simbólico es creado por el niño, lo que le permite funcionar y adaptarse al mundo exterior. En esta etapa se evidencia cómo el niño tiene suficiente manejo de su cuerpo utilizándolo como medio de expresión para representar con gestos actividades que no están presentes en su entorno. (pág 4-6)
3. Etapa de operaciones concretas (7-11 años). Para Piaget, esta es la etapa donde el niño comienza a razonar de forma lógica también a tener más claridad en situaciones reales a su entorno incorporando el conocimiento del espacio y del tiempo. El niño en este periodo tiene un reconocimiento y percepción correcta de figuras complejas capaz de distinguir diferentes puntos de vista. por lo tanto la comprensión del espacio se encuentra en una etapa subjetiva. (pág 7,8)
4. etapa operaciones formales (a partir de los 11 años). En esta etapa los niños tienen una mayor capacidad de desarrollo y pensamiento abstracto realizando experiencias con objetos observa que muchas veces los datos que obtiene no son suficientes para elaborar una solución correcta a su problema. siendo hipotético y deductivo a la hora de plantear su hipótesis. (pag 11). Se resalta que cada etapa piagetiana genera una capacidad cognitiva en los niños, a través de la etapa anterior.

Para Ausubel (1983). El aprendizaje va más allá del conocimiento se debe tener una intención para crear una estructura cognitiva que genere un interés en el aprendizaje por mucho tiempo algunos autores consideraron que el aprendizaje y la conducta eran igual, porque tenían una perspectiva conductista pero luego se dieron cuenta que el ser humano va más allá que una simple conducta y eso se debe a la experiencia que tiene el ser humano y la labor educativa por ello es necesario, tener en cuenta la forma en que los profesores enseñan, la estructura del conocimiento que existe en el currículum y la forma en cómo se desarrolla el proceso educativo. La teoría del aprendizaje de Ausubel brinda una explicación sistemática, coherente y unitaria del ¿cómo se aprende?, ¿Cuáles son los límites del aprendizaje?, y ¿Porqué se olvida lo aprendido?. además Ausubel relaciona el aprendizaje con la nueva información que se obtiene y se le conoce como “estructura cognitiva” por ello es importante conocer la parte cognitiva del estudiante no solo para saber la información o el conocimiento que tiene sino conocer cuáles son sus conocimientos previos y así manejar un equilibrio en su aprendizaje-enseñanza.

A su vez, López (2010), afirma que «El aspecto central del constructivismo está dado por su interés en reconocer el fenómeno del conocimiento como resultado de una interdependencia entre observador y mundo observado». Es una mirada desde la cognoscibilidad de la realidad objetiva que origina el aprendizaje. El aprendizaje significativo se sustenta en la teoría cognitiva donde la relación sujeto-objeto de conocimiento es base del aprendizaje de significados.” (José Antonio Nieva Chaves, 2019).

En cuanto a lo anterior se puede decir que “El aprendizaje significativo se basa en una metodología constructivista que defiende que los estudiantes aprendan más allá de la memorización. Cumple una serie de características esenciales, como la relación entre los conocimientos nuevos con los que ya posee el estudiante, el reajuste y enriquecimiento de los conocimientos previos, la comprensión de manera sustancial de la información nueva proporcionada por el docente, y la aplicación de los conocimientos en diferentes contextos. Además, requiere de una participación activa por parte del alumno.” (Bechallenge, 2022).

Sin embargo Ausubel (1983) plantea varios tipos de aprendizaje:

Aprendizaje significativo. Es el aprendizaje donde el niño o la niña tienen un conocimiento previo desde lo cognitivo permitiendo que la información y los conocimientos se conecten en la enseñanza de los contenidos.

Aprendizaje mecánico. Se presenta cuando el estudiante no tiene información en su mente sobre lo que va aprender y se le entrega saberes sin interactuar con sus conocimientos siendo incorporada a la estructura cognitiva de manera literal y arbitraria. (Ausubel, 1983: p4).

Aprendizaje por descubrimiento. En este aprendizaje, lo que el estudiante va aprender no se da de una forma final, sino que se debe reconstruir sobre lo que va aprender el estudiante y de esta forma ordenar la información e integrar la de manera que se produzca el aprendizaje deseado.

Aprendizaje por recepción. Según Ausubel (1983), este aprendizaje resulta ser más simple que el aprendizaje por descubrimiento, porque este aparece cuando el niño ha desarrollado mucho su forma de pensar y tiene una mayor madurez mental por ello, los niños en edad preescolar aprenden de manera práctica; observando, tocando y viviendo la experiencias desde la cotidianidad.

Aprendizaje de representaciones. Para Ausubel este aprendizaje es la forma más fácil como los niños y niñas aprenden ya que ellos asocian el símbolo con la palabra, por ejemplo cuando el niño aprende la palabra “pelota” y se le entrega una pelota él entiende y percibe que son la misma cosa porque relaciona la palabra con el objeto.

Aprendizaje de conceptos. Se puede decir que este aprendizaje está relacionado con el aprendizaje por representación dado que el niño o la niña reconoce la palabra con lo que representa a través de la experiencia directa adquiriendo conceptos de formación y asimilación.

Aprendizaje de proposiciones.

“Por otro lado, la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. La chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades (baile, amor, afecto) que se producen cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que generan dichos eventos” Jiménez, C. A. (2003) .

Esto ayuda al niño a tener confianza en sí mismo y a relacionarse con los demás generando en su entorno un espacio agradable y tranquilo.

Motta (2004) plantea: “la lúdica es un procedimiento pedagógico en sí mismo. La metodología lúdica existe antes de saber que el profesor la va a propiciar. La metodología lúdica genera espacios y tiempos lúdicos, provoca interacciones y situaciones lúdicas”.
(pag. 23).

Todavía cabe señalar que para Torres (2004), “lo lúdico no se limita a la edad, tanto en su sentido recreativo como pedagógico. Lo importante es adaptarlo a las necesidades, intereses y propósitos del nivel educativo. En este sentido el docente debe desarrollar la actividad lúdica como estrategias pedagógicas respondiendo satisfactoriamente a la formación integral de los niños y la niñas. (pag, 4).

Es por esto que la lúdica fomenta en los niños y niñas motivación, personalidad, valores y una gran variedad de saberes y disfrute que favorezcan la creatividad y el conocimiento.

“El juego es una actividad natural y espontánea en los niños y niñas, y es a través de él que construyen su conocimiento y desarrollan habilidades esenciales. En el método Montessori, el juego es visto como una herramienta clave para fomentar el aprendizaje significativo, ya que permite a los niños y niñas explorar y experimentar de manera libre y autónoma. Por eso hablamos de la importancia del juego en Montessori. En el método Montessori, se entiende que el aprendizaje no es un proceso meramente intelectual, sino que debe involucrar todo el ser del niño. Por esta razón, el juego es considerado una herramienta fundamental para el aprendizaje, ya que permite al niño experimentar, explorar y descubrir el mundo que le rodea de manera activa y autónoma. (método Montessori, 2023).

El método montessori plantea una tabla que se puede implementar en el aula de clases para fomentar el aprendizaje en los niños y niñas.

Figura 1.

Juego libre, espontáneo y no dirigido	Juego como estrategia de aprendizaje en el método Montessori
El niño o niña decide cómo, cuándo y con qué jugar	Se presentan materiales específicos y estructurados para guiar la actividad de juego
No hay un objetivo o resultado específico	Hay un objetivo de aprendizaje claro, que puede estar relacionado con habilidades motoras, cognitivas, emocionales, etc.
No se requiere una intervención adulta	Un adulto puede presentar el material y ofrecer una breve demostración, pero luego permite que el niño o

	niña juegue y explore por sí mismo/a
Puede haber una variedad de juguetes o materiales disponibles	Los materiales son específicos y están diseñados para un propósito educativo particular
El niño o niña puede cambiar el curso del juego en cualquier momento	El niño o niña es alentado a seguir el proceso completo y terminar la actividad antes de comenzar otra
No se requiere una evaluación o retroalimentación	El adulto observa la actividad del niño o niña y puede ofrecer retroalimentación para apoyar el aprendizaje
El juego puede tener un enfoque más social y colaborativo	El juego puede ser más individual y enfocado en la tarea
No hay límites de tiempo para jugar	Hay un tiempo establecido para la actividad, y el niño o niña es responsable de administrar su tiempo
No hay una relación directa entre el juego y el aprendizaje académico	El juego está diseñado específicamente para apoyar el aprendizaje académico y la construcción de habilidades
El juego puede ser visto como una actividad separada y distinta del aprendizaje	El juego se integra directamente en el proceso de aprendizaje y se considera una herramienta esencial para el desarrollo del niño o niña

fuentes: (método Montessori, 2023)

“El entorno de aprendizaje adecuado es algo más que un espacio físico. En el mejor de

los casos, consiste en la creación de un entorno propicio para el aprendizaje que asegure que los niños se sientan seguros, comprendan el mundo y se sientan empoderados, comprendidos y libres para aprender de manera activa y flexible. El entorno de aprendizaje adecuado permite que los niños interactúen con sus docentes, compañeros y entornos de una manera que les ayude a aprender y comprender mejor el mundo. Los espacios de EPI que promueven el aprendizaje inicial permiten que los niños circulen, exploren y manipulen su entorno. No es necesario contar con una infraestructura física y materiales sofisticados y costosos para garantizar el aprendizaje de los niños y niñas y existen soluciones locales asequibles para que los países mejoren los entornos físicos donde los niños y niñas aprenden así como el tipo de materiales que utilizan.” (Creación De Entornos Educativos Para La Primera Infancia Que Promuevan El Aprendizaje Inicial , 2022).

Esto obliga a los maestros de la actualidad a tener una mejor visión a la hora de ambientar y generar un buen entorno y espacio, el cual genere interés por los estudiantes la infraestructura y los materiales sofisticados pasan a un segundo plano es decir, a la hora de ambientar se necesita brindar un lugar seguro, tranquilo y flexibilidad que fortalezcan la relación de aprendizaje entre los niños y niñas.

Capítulo 3: Metodología de la Investigación

3.1 Diseño metodológico

Esta investigación se llevará a cabo, bajo un enfoque cualitativo, debido a que este busca identificar y comprender cómo las actividades lúdicas y el juego influyen en el aprendizaje significativo de los niños y niñas del grupo “Imaginadores” del Centro Infantil Carambolas, permitiendo un estudio de caso, que se centrará en un grupo en específico donde se llevará a cabo algunas especificaciones de los niños y niñas, considerando sus características y procesos de aprendizaje.

“los autores Blasco et al Pérez (2007). señalan que la investigación cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdos con las personas implicadas. Utilizan variedad de instrumentos para recoger información como las entrevistas, imágenes, observaciones, historia de vida, en las que se describen las rutinas y las posibles problemáticas”.

Dicho lo anterior, esta investigación busca analizar y comprender cómo el uso de la lúdica y el juego generan un impacto en el aula, desde lo vivencial y experimental. Por esto es necesario tener en cuenta la perspectiva y el contexto de la población a investigar. hay que mencionar además, que se utilizarán técnicas como la observación, entrevistas, diarios de campos y situaciones reales dentro del aula, las actividades y comportamientos que surgen durante el juego y las actividades lúdicas.

3.2 Población y muestra

En este apartado se trata de manera específica sobre la población y muestra que concierne a este proyecto de investigación. Estos aspectos son pieza fundamental en el desarrollo de una investigación ya que en toda investigación educativa, la delimitación de la población y la muestra constituye un componente esencial para garantizar la validez y representatividad de los resultados obtenidos. La población que se tendrá en cuenta para el rastreo de esta investigación está constituida con un total de 25 estudiantes entre niños y niñas del grupo “Imaginadores del Centro Infantil Carambolas”, este se encuentra ubicado en la ciudad de Medellín específicamente en el barrio Santo Domingo, sector Carambolas. El Centro Infantil cuenta con un total de 125

cupos entre niños y niñas, cuya población se encuentra entre los estratos uno y dos donde los padres y familias se constituyen como madres cabeza de familia, trabajadores no formales o independientes.

“Los tipos de familia actuales son muy diferentes a las familias de 50 años atrás, así como esas también lo eran respecto a las de 50 años atrás. La evolución del concepto y los tipos de familia ha variado progresivamente al igual que lo ha hecho la sociedad y la cultura, dando lugar a una diversidad muy celebrable. Donde antes solo se podía hablar de la familia nuclear (papá, mamá e hijo/s), actualmente tenemos otros tipos de familia: las familias biparentales sin hijos, familias biparentales con hijos, familias homoparentales, familias reconstituidas, familias monoparentales, familias de acogida, familias adoptivas y familias extensas”(2020, enero 31).

Por consiguiente, las familias que conforman el Centro Infantil Carambolas, encontramos tipos de familias como las nucleares consta de padre, madre e hijo, monoparentales donde solo se encuentra uno de los padres de familia ya sea madre o padre, las reconstituidas es donde se incluye a una nueva pareja conyugal al núcleo familiar, la familia de padres separados donde los progenitores ya no conviven pero ambos tienen la responsabilidad del niño o niña y las familias migrantes que son las que vienen de otros lugares dentro y fuera de Colombia.

La población define el conjunto completo al que desea aplicar al estudio; la muestra es el subconjunto que efectivamente se observa. Si la población está bien delimitada y la muestra es apropiadamente representativa, los resultados pueden generalizarse a toda la población, lo que permite que los hallazgos tengan relevancia más allá de los casos concretos estudiados. Por ejemplo, Rudolph et al. (2023) señalan que para evaluar la representatividad se debe comprobar si los resultados de la muestra son generalizables al “total de la población”, ya sea en el estimado (numérico) o en la interpretación.

En los estudios cualitativos, la elección de la población y la muestra reviste una importancia esencial porque define las voces y experiencias que serán recogidas para comprender el fenómeno en profundidad. No se trata de lograr representatividad estadística, sino de asegurar que la muestra aporte diversidad, riqueza de perspectiva y relevancia contextual al objeto de estudio. Según Esquivel Grados (2022), “existen diversos factores que influyen en la saturación de la información, la que constituye un punto clave en el proceso de recojo de información y la calidad de la misma” (p. 5). Esto implica que la muestra debe seleccionarse con criterio deliberado para que, mediante la saturación, el investigador deje de encontrar nueva información

significativa.

Asimismo, Molina-González, Álvarez-Busco, Cabrera-Ubilla, Villagrán-Pradena, Leyton-Álvarez y Guerra-Zúñiga (2024) señalan que entre los elementos fundamentales de un estudio cualitativo están las técnicas de muestreo teórico, por conveniencia o por criterios, “subrayando la importancia de alcanzar la saturación teórica” para validar la interpretación de los datos recolectados (Medwave).

Por tanto, definir claramente la población —el grupo de interés que realmente experimenta el fenómeno y seleccionar una muestra adecuadamente intencional se vuelve crucial para que los hallazgos sean creíbles, transferibles y pertinentes al contexto educativo investigado.

3.3 Técnicas e instrumentos de recolección de información

En los proyectos de investigación educativa, los instrumentos de recolección de datos son fundamentales para capturar de forma sistemática y rigurosa las evidencias que sustentan los hallazgos. Estos instrumentos (entrevistas, cuestionarios, observaciones, diarios de campo, etc.) permiten acceder a las percepciones, actitudes, experiencias o comportamientos de los actores educativos, facilitando una comprensión profunda del fenómeno en estudio. “Las técnicas de recolección de datos son concebidas como el conjunto de procedimientos e instrumentos empleados para orientar, recoger, conservar, ordenar y transmitir los datos, es decir, para desarrollar los sistemas de información inherentes al proceso investigativo. Teniendo en cuenta la existencia de una diversidad de técnicas de recolección de datos, el investigador a partir de valorar la naturaleza del objeto de investigación emplea las técnicas más adecuadas y pertinentes” (Bustos, M. R. C. 2021).

“Por ejemplo, en un análisis sobre la competencia investigativa en el ámbito educativo, se observó que “los instrumentos más utilizados han sido los cuestionarios, las encuestas, las rúbricas de observación y las escalas actitudinales, dadas sus ventajas para recoger datos sobre conocimientos, actitudes y acciones” (Ríos et al., 2023, citado en Evaluación de la competencia investigativa..., 2023, p. 5).

Además, la validez y confiabilidad de estos instrumentos son decisivas para asegurar que los datos recogidos sean creíbles, coherentes y útiles para la interpretación del estudio. Un instrumento bien diseñado y validado posibilita que las conclusiones tengan respaldo empírico y sean valoradas no solo en el contexto inmediato, sino transferibles o útiles para otros contextos educativos similares.

Diario de campo. (cambiar por grupo focal)

El diario de campo permite documentar lo observado dentro del aula y las experiencias realizadas, logrando recoger una amplia información sobre los resultados obtenidos. Este instrumento permite llevar un registro de toda la información en la investigación y ver cómo el aprendizaje se ve reflejado en los estudiantes.

Para el Investigador, E. (2025), según Sampieri el diario de campo puede ser un libro o una bitácora donde el investigador registra todo lo que se observa, se escucha y experimenta, resalta que no solo se registran datos sino también, descripción del lugar, personas, contexto, anotaciones etc. Esta herramienta posee algunas características para su construcción, ya que se puede incluir fecha, competencia a trabajar, orden y seguimiento de la actividad, reflexión y comentarios del docente.

El diario de campo es un instrumento muy importante para esta investigación porque permite documentar cómo los niños y niñas participan en las actividades lúdicas en cómo se expresan, interactúan, y actúan frente a las estrategias de juego implementadas por el investigador recolectando información valiosa sobre su proceso de aprendizaje significativo.

Además este instrumento ofrece al investigador hacer una autoevaluación sobre la práctica pedagógica y de ser necesario hacer ajustes para que los niños y niñas comprendan mejor la relación entre juego - lúdica. y que aprendan desde su propia experiencia.

Juego de roles.

el juego siempre ha estado presente en la vida diaria de las persona permitiendo tener autonomía, liderazgo y libertad, se aplica a cualquier contexto social este promueve una interacción con el otro, además está el juego libre y el juego planeado donde hay un ganador o un perdedor en cambio en los niños y niñas el juego debe ser intencional para generar en ellos un aprendizaje

significativo. así entienden y comprenden su entorno por medio de la vida real. autores como Ureña (2021), señalan que “el juego de roles fomenta el aprendizaje significativo, en tanto motiva al estudiante mediante el disfrute de la imitación y representación de roles, y desarrolla en éste procesos de autonomía y habilidades de pensamiento crítico, lo que deviene en la re-construcción de nuevos conocimientos (Krain y Lantis, 2006).

Por medio del juego de roles se busca que los estudiantes adquieran nuevos aprendizajes de una manera natural y divertida, facilitando espacios lúdicos y específicos con los cuales ellos se puedan identificar y reforzar su desarrollo cognitivo.

Este instrumento le aporta a esta investigación analizar el comportamiento de los niños y niñas desde una mirada social y en cómo ellos aprenden y quieren ser, mediante la representación del juego de roles. Cabe señalar que “en el juego de roles el niño adquiere la dinámica de las relaciones sociales existentes por medio de su participación activa como personaje dentro de una temática establecida similar a la vida cotidiana.” (González et al, 2014, p. 294).



P

PAOLA ANDREA ORREGO CARVAJAL

9:17 21 sept

Hace falta complementar este apartado, dado que tienes varias variables de las cuales no se hace



PAOLA ANDREA ORREGO CARVAJAL

9:17 21 sept

Hace falta complementar este apartado, dado que tienes varias variables de las cuales no se hace mención:

- JUEGO
- DESARROLLO INTEGRAL
- DESARROLLO COGNITIVO Y SOCIOEMOCIONAL

[Activar la compatibilidad con lectores de pantalla](#)

Para habilitar la compatibilidad con lectores de pantalla, pulsa Ctrl+Alt+Z. Para obtener informa

Entrevista.

“Las entrevistas constituyen uno de los procedimientos más frecuentemente utilizados en los estudios de carácter cualitativo, donde el investigador no solamente hace preguntas sobre los aspectos que le interesa estudiar sino que debe comprender el lenguaje de los participantes y apropiarse del significado que éstos le otorgan en el ambiente natural donde desarrollan sus actividades” Troncoso, C. E., & Daniele, E. G. (2003).

Preguntas:

1. ¿ con qué frecuencia aplica el juego para obtener un aprendizaje significativo?
 - a. siempre
 - b. casi siempre
 - c. rara vez
 - d. a veces
2. ¿Cuál es la reacción de los niños y niñas frente al aprendizaje por medio del juego?
 - a. felices
 - b. aburridos
 - c. motivados
 - d. alegres

3. ¿Qué tiene en cuenta a la hora de preparar una actividad lúdica?
 - a. espacios
 - b. ambientación
 - c. materiales
 - d. todas las anteriores
4. el tiempo estipulado para desarrollar las actividades lúdicas y de juego son suficientes?
 - a. si, es suficiente
 - b. muy poco
 - c. no, es suficiente
 - d. esta bien
5. ¿Qué tipo de aprendizaje suelen ser más efectivos para el aprendizaje de los niños y niñas?
 - a. exploración con materiales
 - b. juego de roles
 - c. juegos de movimientos
 - d. todas las anterior
6. responda sí o no, considera que su formación como maestra(o) es suficiente para integrar el juego y la lúdica en el aula de una manera eficaz?
7. ¿El aprendizaje significativo se ve reflejado en cada experiencia que se desarrolla día a día ?
 - a. siempre
 - b. totalmente
 - c. rara vez
 - d. a veces

3.4. Análisis de los resultados

Capítulo 4: Conclusiones, Recomendaciones, Propuesta

4.1. Conclusiones.

4.2. Recomendaciones.

Durante su implementación, se evidenció mayor interés y participación por parte de los estudiantes, quienes lograron relacionar las actividades con sus experiencias y conocimientos previos. Sin embargo, algunos estudiantes presentaron dificultades en seguir instrucciones por lo que se hace necesario continuar fortaleciendo estos procesos mediante estrategias claras y dinámicas.

4.3. Propuesta.

Dando respuesta al último objetivo específico, La propuesta pedagógica consiste en un maletín didáctico que reúne estrategias basadas en el juego y la lúdica para fortalecer el aprendizaje significativo de los niños y niñas del grupo transición del Centro Infantil Carambolas. El producto se concibe como un recurso práctico, transportable y de fácil uso en el aula o en espacios externos, con actividades que promueven memoria, atención, lenguaje, asociación, resolución de problemas, exploración sensorial, creatividad y participación grupal.

El maletín responde a la necesidad de ofrecer experiencias pedagógicas dinámicas, concretas y cercanas a los intereses de los niños. Cada estrategia se organiza con un propósito formativo, materiales definidos, desarrollo de la actividad y criterios de observación. Esta estructura permite que la docente utilice el juego como mediación intencionada y no como actividad aislada del proceso educativo.

→ **LOTERIA.** En esta estrategia se le entrega un tablero con imágenes las cuales contienen. frutas, animales, medios de transporte, profesiones etc. Los niños y niñas deberán estar atentos a tapar la imagen mencionada por la docente y así poder completar la tabla.

OBJETIVO: fortalecer el aprendizaje significativo y la capacidad de memorizar la información dada por la maestra mediante la asociación y el reconocimiento de conceptos.

→ **ROMPECABEZAS.** En esta estrategia los niños y niñas formarán equipos de cinco personas y entre todos encontrar la solución y armar el rompecabezas con imágenes cercanas a su contexto, para lograrlo deben de ejecutar un plan de clasificación en el que todos puedan participar.



OBJETIVO: Promover el trabajo en equipos y la resolución de problemas a través del juego, exploración, la observación, y la paciencia.

- **SIMÓN DICE.** Para esta estrategia se lleva a los niños afuera del salón para que puedan tener un espacio amplio y libertad, se apoya de tarjetas de acciones, y consignas verbales. este juego consiste que los niños deben seguir la orden que “simón dice”, permitiéndoles a estar atentos y concentrados en cada indicación

OBJETIVO: fortalecer la atención y la escucha a través de instrucciones claras y guiadas.

Mejorar su motricidad gruesa

- **ENCUENTRA LA PAREJA.**

.OBJETIVO: favorece la concentración y el desarrollo cognitivo, permitiendo que este atento en donde queda la ficha que deja el compañero para emparejar

- Estrategia 5. tingo, tingo, tango,
- Estrategia 6. tarjetas comunicativas: asociación imagen - sonido, genera curiosidad e interés brindando un acercamiento con la informática.
- Estrategia 7. flash card,
- Estrategia 8. tapete sensorial (pies),
- Estrategia 9. imagina y crea,

Referencias Bibliográficas

Referencias bibliográficas

Ausubel, D. P. (1968). *Educational psychology: A cognitive view*. Holt, Rinehart and Winston.

Albuja Quiguire, M. I., & Pacheco Mendoza, S. R. (2023). *Desarrollo de habilidades en niños de 4 a 5 años mediante aprendizaje basado en juego y Montessori*. *Dominio de las Ciencias*, 11(1). <https://doi.org/10.23857/dc.v11i1.4264>

Bruner, J. (1984). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Alianza Editorial.

Cacao Del Pezo, J. E. (2022). Las técnicas lúdicas en el aprendizaje significativo en niños de subnivel 2, de Educación Inicial.

Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. W. W. Norton & Company.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Torres, L. (2004) *Tres enfoques teórico-práctico*.

Latorre, M. (2017). *Aprendizaje Significativo y Funcional*. Lima / Perú: Universidad Champagnat.

MOYA GÓMEZ, Brenda Jazmín. El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, [S.I.], v. 10, n. 2, p. 275-294, jun. 2024. ISSN 2422-5193. Disponible en: <https://eduneuro.com/revista/index.php/revistaneuronum/article/view/533/595>>. Fecha de acceso: 02 ago. 2025

Esta cita es de la formulación del problema (Torres, 2016).

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Torres, A. (2016, diciembre 13). *La Teoría del Aprendizaje Significativo de David Ausubel*. pymOrganization.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

Torres, A. (2016, diciembre 13). *La Teoría del Aprendizaje*

Significativo de David Ausubel. pymOrganization.

<https://psicologiaymente.com/desarrollo/aprendizaje-significativo-david-ausubel>

(Forero, 2021)

El juego y la lúdica como estrategia pedagógica, para el ...

(S/f). Edu.co. Recuperado el 10 de octubre de 2025, de

<https://repository.libertadores.edu.co/server/api/core/bitstreams/230985e6-094d-47c5-857b-a52d6e5611df/content>

(Tapias, 2019)

[Propuesta Lúdico - Didáctica para el Fortalecimiento del ...](#)

_____de Transición, N. (s/f). *Propuesta Lúdico - Didáctica para el Fortalecimiento del Aprendizaje de los Niños en el. Edu.co.*

Recuperado el 10 de octubre de 2025, de

<https://repository.unac.edu.co/bitstream/handle/11254/1096/proyecto%20de%20Grado.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

[\(Anderson-McNamee & Bailey, 2017\).](#)

[LINEAMIENTOS-TECNICOS-2025-VF.pdf](#)

(Alvarez C. & Orellano E., 1976)

Álvarez, A., & Orellano, E. (1979). *Desarrollo de las funciones básicas para el aprendizaje de la lectoescritura según la teoría de Piaget*. Revista Latinoamericana de Psicología, 11(2), 249-259. Fundación Universitaria Konrad Lorenz.

(EIDLE, 2018) aprendizaje vigoski

(José Antonio Nieva Chaves, 2019) cita de ausbel aprendizaje signif.

BeChallenge. (2022). *Método de aprendizaje experiencial basado en retos*. BeChallenge.
<https://bechallenge.io/metodo>

(Patricia Posso Restrepo, 2015)

Posso Restrepo, P. (2015). *La lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas*. Fundación Universitaria Los Libertadores.

(método Montessori, 2023)

(Creación De Entornos Educativos Para La Primera Infancia Que Promuevan El Aprendizaje Inicial , 2022)

(S/f-b). Recuperado el 10 de octubre de 2025, de

<http://chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/>
https://www.mineducacion.gov.co/primerainfancia/1739/articulos-178053_archivo_PDF_libro_desarrollainfantil.pdf

PINEDA, Beatriz; DE ALVARADO, Eva Luz; DE CANALES, Francisca 1994 Metodología de la investigación, manual para el desarrollo de person al de salud, Segunda edición. Organización Panamericana de la Salud. Washington.

Fiex, O. (2020, enero 31). *Diversidad familiar: los diferentes tipos de familia*. Observatorio FIEX.

<https://observatoriofiex.es/diversidad-familiar-los-diferentes-tipos-de-familia/>

Rudolph, J. E., Zhong, Y., Duggal, P., Mehta, S. H., & Lau, B. (2023).

Defining representativeness of study samples in medical and population health research. *BMJ Medicine*, 2(1): e000399.

<https://doi.org/10.1136/bmjmed-2022-000399>

Esquivel Grados, J. (2022). Saturación de la información. Tamaño de muestra según diseños de investigación cualitativa. EDUTECH REVIEW. International Education Technologies Review, 10.
<https://doi.org/10.62701/revedutech.v10.5460>

Molina-González, N., Álvarez-Busco, F., Cabrera-Ubilla, C., Villagrán-Pradena, S., Leyton-Álvarez, F., & Guerra-Zúñiga, M. (2024). Elementos clave para la comprensión y desarrollo de investigaciones cualitativas para profesionales de la salud. Medwave.

Ríos, M. A., López, A. C., & Martínez, J. F. (2023). Evaluación de la competencia investigativa en la formación de docentes: revisión sistemática de instrumentos y enfoques metodológicos. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 25(2), 1–18.
<https://doi.org/10.24320/redie.2023.25.e27>

Investigador, E. (2025, febrero 5). Diario De Campo Según Sampieri: Qué Es, Para Qué Sirve Y Cómo Utilizarlo. *Investigación de Campo*.
<https://investigaciondecampo.com/diario-de-campo-segun-sampieri-que-es-para-que-sirve-y-como-utilizarlo/>

Urueña, L. M. A. (2021). El juego de roles, estrategia para desarrollar el aprendizaje significativo. In *Herramientas pedagógicas: Manual para la creación de textos en el aula* (pp. 67-90).

Universidad Santiago de Cali.

Quiroz, L. E. C. (2019). Aporte de las estrategias lúdico pedagógicas centradas en el juego desde el aprendizaje significativo. Revista Unimar, 37(2), 27-38.

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.

Bustos, M. R. C. (2021). Técnicas e instrumentos para recoger datos del hecho social educativo. Revista científica retos de la ciencia, 5(10), 50-61.

Troncoso, C. E., & Daniele, E. G. (2003). Las entrevistas semiestructuradas como instrumentos de recolección de datos: una aplicación en el campo de las ciencias naturales. Anuario digital de investigación educativa, (14).

Anexos

Anexo A. Cuestionario

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