



El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del  
Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio

Angie Alexandra Bernal Beltrán

Diana Carolina Contreras León

Laura Daniela Otálora Ramírez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Vicerrectoría Regional Orinoquía

Sede Villavicencio (Meta)

Programa Licenciatura en Pedagogía Infantil

Noviembre de 2021

El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del  
Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio

Angie Alexandra Bernal Beltrán

Diana Carolina Contreras León

Laura Daniela Otálora Ramírez

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciadas en Pedagogía

Infantil

Asesor(a)

Mg. Giovanna Alexandra Cortes

Corporación Universitaria Minutos de Dios

Regional Orinoquía

Villavicencio

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Noviembre del 2021

**Nota de apreciación**

---

---

---

---

---

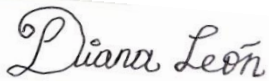
---

**Claudia Patricia Vargas Parra**  
**Coordinadora académica**

## Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado principalmente a Dios, por darnos la fuerza y constancia para culminar con éxito este gran sueño profesional y personal. A nuestras madres, por su amor, trabajo y sacrificio durante todos estos años, gracias a ellas y a su esfuerzo hemos logrado llegar hasta aquí. A nuestras hermanas (os) por estar siempre presentes, brindándonos el acompañamiento en los momentos difíciles como el apoyo moral y económico por parte de nuestras familias a lo largo de esta etapa tan importante para nuestras vidas.

Para finalizar queremos dedicarlo a todas las personas que nos han apoyado y han hecho que este trabajo se realice con éxito.



*Diana León*



*Angie Bernal*



*Laura Otálora*

## **Agradecimientos**

Agradecemos a Dios por su inmenso amor y sabiduría por guiarnos en cada paso de vida. Gracias a nuestras madres y hermanos por ser los motores en este proceso, por la confianza que depositaron en nosotras y por la fortaleza, fe y amor que nos inculcaron. También agradecemos a todos los docentes que hicieron parte de nuestro proceso académico, a nuestra asesora que nos acompañó y nos brindó sus experiencias y conocimientos, a nosotras mismas por el esfuerzo y empeño que dedicamos para la culminación de este trabajo. Finalmente agradecemos a todos los que estuvieron acompañándonos en este proceso profesional.

## Contenido

Lista de gráficas .....	9
Lista de ilustraciones.....	9
Lista de tablas .....	9
Lista de anexos.....	10
Resumen.....	11
Abstract.....	12
Introducción .....	13
CAPÍTULO I .....	17
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS.....	17
1.1. Descripción del Problema.....	17
1.2. Formulación del Problema.....	19
1.2.1. Árbol del Problema.....	19
1.3. Objetivos.....	20
1.3.1. General.....	20
1.3.2. Específicos.....	20
1.4. Justificación.....	20
1.4.1. Impacto.....	21
CAPÍTULO II.....	24
2. MARCO REFERENCIAL.....	24
2.1. Marco Teórico.....	24
2.2. Marco Conceptual.....	29
2.2.1. ABJ.....	29
2.2.2. Estrategia Lúdica.....	31
2.2.3. DBA.....	32
2.2.4. Desarrollo Integral.....	33
2.2.5. Juego.....	35
2.2.6. Desempeño Académico.....	38
2.2.7. Desarrollo Emocional.....	40
2.2.8. Educación Preescolar.....	42
2.3. Marco Contextual.....	43

2.3.1.	Reseña Histórica del Colegio Nikola Tesla .....	43
2.3.2.	Caracterización del Colegio .....	44
2.3.3.	Población-Muestra .....	45
2.4.	Marco Legal .....	46
2.5.	Antecedentes .....	49
2.5.1.	Ámbito Internacional .....	49
2.5.2.	Ámbito Nacional .....	52
2.5.3.	Ámbito Local .....	54
CAPÍTULO III.....		56
3.	METODÓLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN .....	56
3.1.	Participantes - Población.....	56
3.2.	Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información.....	58
3.2.1.	Técnicas .....	58
3.2.1.1.	Encuesta .....	58
3.2.1.2.	Observación Participante .....	58
3.2.1.3.	Análisis Documental.....	59
3.2.1.4.	Grupo Focal .....	60
3.2.2.	Instrumentos.....	60
3.2.2.1.	Cuestionario .....	60
3.2.2.2.	Diario de Campo .....	61
3.2.2.3.	RAE.....	61
3.2.2.4.	Cuestionario Tipo Entrevista .....	62
CAPÍTULO IV.....		63
4.	PROCEDIMIENTO .....	63
4.1.	Fases.....	63
4.1.1.	Fase 1 .....	63
4.1.2.	Fase 2 .....	64
4.1.3.	Fase 3 .....	64
4.1.4.	Fase 4 .....	65
4.2.	Análisis de los Resultados .....	66
4.2.1.	Encuestas.....	67
4.2.1.1.	Encuesta para Consentimiento Informado .....	67
4.2.1.2.	Encuesta a padres de Familia.....	67
4.2.1.3.	Encuesta Realizada al Docente de Inglés.....	69

4.2.2.	RAE.....	71
4.2.2.1.	Análisis de los RAE.....	71
4.2.3.	Diarios de Campo .....	75
4.2.3.1.	Diarios de Campo, Actividades Diseñadas y Ejecutadas.....	75
4.2.4.	Encuesta a Grupo Focal .....	78
4.2.4.1.	Preguntas y Respuestas de los Estudiantes .....	78
4.2.4.2.	Triangulación de los Datos .....	79
4.2.4.2.1	Teoría del ABJ, DC y Resultados de la Investigación.....	79
CAPÍTULO V.....		81
5.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	81
5.1.	Conclusiones .....	81
5.2.	Recomendaciones .....	83
Referencias.....		85
Anexos .....		91



## **Lista de gráficas**

Gráfica 1. Padres que firmaron la autorización de consentimiento informado.....	67
Gráfica 2. Cuestionario a padres de familia del cómo ven a sus hijos en el área de inglés.....	68
Gráfica 3. Encuesta realizada al docente de inglés.....	69
Gráfica 4. Triangulación de los datos.....	79

## **Lista de Ilustraciones**

Ilustración 1. Árbol del problema del proyecto ABJ.....	19
---	----

## **Lista de tablas**

Tabla 1. Población y muestra del proyecto.....	57
Tabla 2. Análisis de los RAE.....	74
Tabla 3. Análisis de diarios de campo DC.....	77
Tabla 4. Análisis de respuesta a encuesta de grupo focal.....	78

## Lista de Anexos

Anexo 1. Consentimiento informado .....	91
Anexo 2. Encuesta a docente .....	92
Anexo 3. Encuesta a padres de familia .....	93
Anexo 4. RAE #1 .....	94
Anexo 5. RAE #2 .....	97
Anexo 6. RAE #3 .....	101
Anexo 7. RAE #4 .....	104
Anexo 8. RAE #5 .....	106
Anexo 9. RAE #6 .....	109
Anexo 10. Diario de campo #1 .....	112
Anexo 11. Diario de campo #2 .....	113
Anexo 12. Diario de campo #3 .....	114
Anexo 13. Diario de campo #4 .....	115
Anexo 14. Diario de campo #5 .....	116
Anexo 15. Diario de campo #6 .....	117
Anexo 16. Diario de campo #7 .....	118
Anexo 17. Diario de campo #8 .....	119
Anexo 18. Juegos Aplicados .....	120
Anexo 19. Encuesta a grupo focal .....	122

## Resumen

Es evidente que en la educación preescolar no se puede reemplazar la interacción social por un mundo completamente virtual, dado que para Arias (2018) afirma que “el desarrollo social del niño depende del grupo social en que se desenvuelve, así como de sus normas, costumbres, interacciones sociales y del uso del lenguaje, entonces, el aprendizaje es más bien una experiencia compartida (social) de su experiencia individual”. Como consecuencia de la pandemia del covid-19 los niños del colegio Nikola Tesla llegaron con un pensamiento completamente diferente, puesto que tuvieron que aprender a través de la educación en línea y esta provocó choques emocionales en el niño de diferentes tipos. Por lo tanto, es necesario involucrar de manera vivencial la enseñanza- aprendizaje para que dentro de la metodología del Aprendizaje Basado en el Juego se utilicen diferentes tipologías de juego que estén a favor del aprendizaje para que los educandos sean quienes puedan obtener grandes beneficios. La presente investigación presenta un enfoque cualitativo, donde su principal objetivo es el diseño de juegos educativos que contribuyan el proceso de enseñanza y aprendizaje, para esto se hace necesario analizar la manera en la cual se orientan las clases presenciales, clasificar los tipos de juegos que existen y finalmente diseñar una serie de juegos físicos o virtuales teniendo en cuenta los DBA para el grado transición establecidos por el MEN, de este modo el docente realizará las clases más dinámicas y los estudiantes sentirán gusto mientras aprenden un nuevo idioma como lo es el inglés.

**Palabras clave: ABJ, estrategia pedagógica, desarrollo integral, inglés, desempeño escolar.**

## Abstract

It is evident that in preschool education, social interaction cannot be replaced by a completely virtual world, since for Arias (2018) he affirms that “the social development of the child depends on the social group in which it operates, as well as its norms, customs, social interactions and the use of language, then, learning is rather a shared (social) experience of their individual experience”. As a consequence of the covid-19 pandemic, the children of the Nikola Tesla school came with a completely different thought, since they had to learn through online education and this caused emotional shocks in the child of different types. Therefore, it is necessary to involve teaching-learning in an experiential way so that within the methodology of Game-Based Learning, different types of games are used that are in favor of learning so that students are the ones who can obtain great benefits. This research presents a qualitative approach, where its main objective is the design of educational games that contribute to the teaching and learning process, for this it is necessary to analyze the way in which face-to-face classes are oriented, classifying the types of games that exist and finally design a series of physical or virtual games taking into account the DBA for the degree of transition established by the MEN, in this way the teacher can carry out the most dynamic classes and the students will feel comfortable while learning a new language such as English .

**Keywords: GBL, pedagogical strategy, integral development, english, school performance**

## Introducción

El proyecto El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio, busca demostrar como a través de juego se pueden obtener grandes aprendizajes significativos en el área de inglés, aumentando así mismo el interés por dicha área, y de esta manera se logre mejorar el rendimiento escolar por parte de los niños y niñas del grado transición del colegio Nikola Tesla, los juegos en sus diferentes tipologías ya sean físicos o virtuales brindan a los estudiantes una alta motivación, que los lleva a sentir curiosidad por lo que se está haciendo y se envuelven dentro del juego volviéndose los protagonistas que terminan viviendo experiencias significativas llevándolos a enriquecer un aprendizaje y de la misma manera esta metodología es una herramienta que permita al docente salir de la monotonía de sus clases, haciéndolas más divertidas.

El juego es por naturaleza una forma de entretenimiento para divertirse y aprender jugando, según Unicef (2018), define al juego como “la forma más importante en que los niños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico deben fundamentar los programas de educación preescolar”. Por tal motivo, dentro de la educación según el Ministerio de Educación Nacional en el documento 22 (s.f), manifiesta que: “El juego es una de las cuatro actividades rectoras de la infancia ya que se trata de una actividad que sustenta la acción pedagógica en educación inicial y potencia el desarrollo integral de las niñas y los niños”, a través del juego se permite a cada niño explorar el mundo desde diferentes maneras y a su vez este se vuelve el protagonista ya que es el niño quien lo juega y se convierte en el dueño de su

aprendizaje, como lo afirma Unicef (2018): “los niños adoptan un papel activo y son dueños de sus propias experiencias, además reconocen y confían en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico”. al darles la posibilidad de ser dueños del juego son ellos quienes toman decisiones propias, muestran sus capacidades, resuelven problemas y, en definitiva, se da la participan.

En la educación preescolar es frecuente que se utilicen diversos juegos, a modo de entretener a los niños para sacarlos un momento de su zona de confort de aprendizaje para llevarlos a divertirse mientras continúan con su aprendizaje. Actualmente, el juego se ha destacado como un recurso activo dentro del aula de clase que es aprovechado por docentes como metodología a favor de la educación, es decir que el juego no solo sea visto como ocio ni como modo de entretenimiento para los estudiantes, sino que este sea utilizado como una herramienta muy útil que se implemente dentro de la enseñanza, teniendo como objetivo principal generar un aprendizaje.

Este proyecto entonces se centra en el trabajo del ABJ (Aprendizaje Basado en el Juego) quien para el autor Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020), es una metodología en donde se puede utilizar el juego de manera que también se aprenda de ellos acorde a las necesidades, es una metodología muy flexible donde el juego se convierte en una herramienta para el docente, es decir adaptable a los temas que se requieren enseñar de una manera más divertida, teniendo como ventaja las diferentes tipologías de juegos que existen donde cualquiera de estas puede ser útil, así que pueden utilizarse juegos que ya estén creados o por el contrario, el docente puede crear sus propios juegos adaptándolos a los objetivos que este necesite para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje o el refuerzo de conocimientos previos.

Por consiguiente, esta investigación está orientada para ayudar a los docentes del grado transición del colegio Nikola Tesla, con la intención de que conozcan la metodología y sea aplicada dentro del aula cuando se esté enseñando el área de inglés, con el propósito de aumentar el interés de aprendizaje del estudiante a través del juego como base y herramienta. Es importante tener cuenta que los niños y niñas son un ser integral y por ende se debe potencializar todo su desarrollo, así que el juego es la manera más divertida para transmitir el aprendizaje de manera que los educandos no solo reciban el conocimiento cognitivo de aprender un segundo idioma, sino que también vivan la experiencia significativa en la que son ellos los protagonistas de su propio aprendizaje.

Sin embargo, hay que recalcar la importancia de las tics en la actualidad, y es que no se puede seguir educando dejando de un lado la tecnología, ya que estas nuevas generaciones están creciendo rodeados de la ciencia tecnológica, por ende, no es viable seguir educando de manera magistral, cuando el estudiante ya tiene una cantidad de presaberes, para ello (Vygotsky citado en Vega et al., 2019), señala que “todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto aprendizaje y desarrollo están interrelacionados que hay que aprovecharlos al máximo”, así que dentro de la estrategia ABJ, se puede involucrar el aprendizaje en el área de inglés, teniendo en cuenta los DBA del grado transición, por medio de la creación de juegos que lleven al estudiante no solo a adquirir conocimiento, sino que también esta metodología le permita desarrollar la parte lingüística mediante el canto de diversas rondas infantiles en inglés, ejercicios que estimulen la motricidad fina y gruesa en los niños, todo esto por medio de recursos digitales y físicos que se encuentran como herramienta de uso del docente dentro del colegio Nikola Tesla.

Con el desarrollo de este proyecto de grado se espera promover un cambio positivo para todo el colegio Nikola Tesla, en primera instancia para los estudiantes porque van a resignificar que en el área de inglés se puede aprender de manera vivencial y divertida, aumentando el interés por explorar y a su vez favorece a la institución con buenos resultados de aprendizaje y por último, se aportará un cambio en la perspectiva del juego que más allá de ser una actividad de entretenimiento, también es una herramienta con la que se puede aprender mucho y el docente puede apoyarse utilizándolo como estrategia, para obtener muy buenos beneficios en los estudiantes con aprendizajes significativos de manera agradable y lúdica, mejorando el rendimiento académico e incrementando el interés por aprender el idioma de inglés.

Esta investigación es con enfoque cualitativo, porque por medio de la observación se logró evidenciar como el juego es una herramienta lúdica, que puede ayudar al docente cambiar las metodologías de las clases al involucrar este como parte del proceso de enseñanza de los aprendizajes de los niños del grado transición teniendo en cuenta los DBA en el área de inglés, se aplicaron los juegos de manera físicos y virtuales, en donde se evidencio como el aprendizaje fue un experiencia divertida ya que cada uno de los juegos tenía el objetivo de enseñar diversos temas en el área de inglés. Se logra aumentar el conocimiento y fortalecer las habilidades en la lengua extranjera con los niños y niñas del grado transición.



## CAPÍTULO I

### 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y OBJETIVOS

#### 1.1 Descripción del Problema

En Colombia aprender y enseñar una segunda lengua durante la primera infancia se ha convertido desde hace muchos años en un reto para estudiantes y docentes, debido a que en la educación se deben de cumplir con unos estándares de competencia comunicativa en lengua extranjera: inglés. Como lo plantea el MEN (2005):

La capacidad de ser bilingüe o multilingüe es cada vez más necesaria para el estudio, el trabajo y la convivencia. Resaltar la importancia de una segunda lengua yace de que el ser humano pertenece a una sociedad global en donde comparte o convive con personas que provienen de otras nacionalidades, y por ende manejar otro idioma ayuda a enriquecerse culturalmente y a potencializar la forma de pensar para expresarse.

Por consiguiente, el MEN (2012) resalta a través del programa nacional de bilingüismo, que “en Colombia el inglés no es una lengua usada para la comunicación en la vida diaria y que es de vital importancia que los docentes y los estudiantes tengan experiencias comunicativas significativas en esa lengua”. De acuerdo a lo expuesto anteriormente, se considera que el primer paso es admitir la situación actual de la institución para proponer un enfoque de trabajo de mejoramiento del nivel de inglés teniendo en cuenta dos elementos fundamentales en los maestros, el idioma y la pedagogía que cumplan con los estándares para indicar qué se debe lograr.

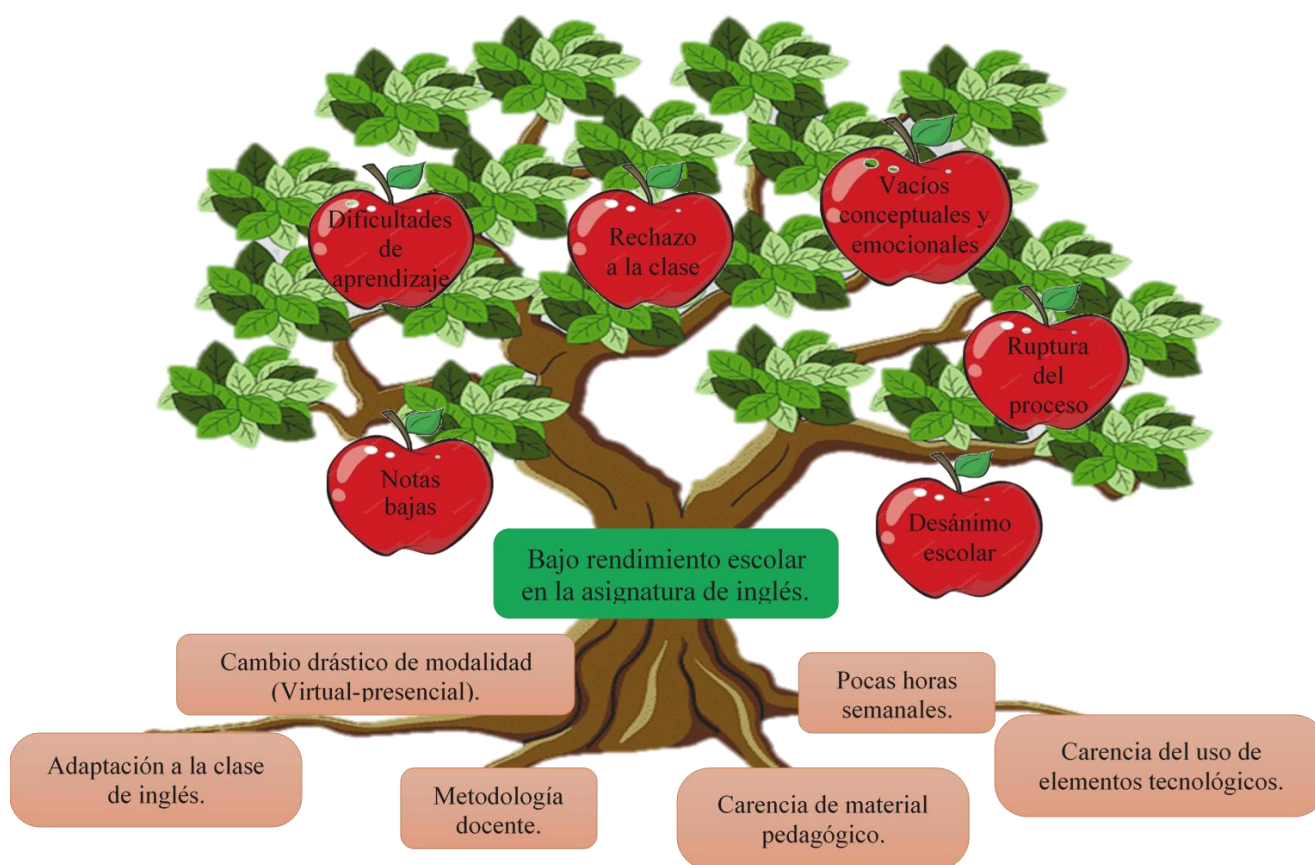
Un elemento esencial para interactuar en una lengua extranjera de manera interesante y significativa es el aula de clase, el cual es un espacio en el que el docente trabaja mancomunadamente para crear ambientes de aprendizaje interactivos y atractivos para el educando a través de distintos recursos pedagógicos que llamen la atención del menor y a la vez le permitan expresarse. Los educandos y los docentes día a día se han tenido que enfrentar a diferentes tipos de circunstancias para adaptarse a las clases en línea por causa del COVID-19, pero después de tanto tiempo de la modalidad virtual llegó la educación presencial y a la vez muchos choques emocionales y circunstanciales que se han tornado un poco complejos para lograr los aprendizajes deseados. Por consiguiente, se encontró una problemática en colegio Nikola Tesla específicamente con los educandos del grado transición; quienes han bajado su rendimiento escolar en la asignatura de inglés al incorporarse presencialmente a las clases; se cree que el bajo rendimiento de los estudiantes puede ser a causa de la metodología de la docente, de la disminución de horas y el paso de la educación en línea a la presencial.

Por tal motivo surge la necesidad de diseñar y aplicar juegos que favorezcan el aprendizaje para así aumentar el entusiasmo de aprender un segundo idioma ya que educar a través del juego es muy fácil porque mientras se divierte se aprende y así mismo el educando verá el inglés como un área divertida dado que para nadie es un secreto que todos los niños ven esta área como camisa de fuerza y como una de las áreas menos deseadas. Este proyecto busca solucionar el problema identificado en la institución Nikola Tesla, pero a la vez estará orientado para ser útil en otras instituciones puesto que este tipo de problemática no solo se presenta en el colegio Nikola Tesla dado que en otras instituciones algunas docentes están tan encasilladas en una misma forma de enseñar porque así aprendieron y lo ven correcto, pero al ver esta nueva forma de enseñar se espera que se motiven a llevar a sus aulas de clases el ABJ.

## 1.2 Formulación del Problema

¿Cómo el ABJ contribuye a fortalecer el nivel académico en el área de inglés; potencializando el desarrollo integral a los estudiantes de transición del colegio Nikola Tesla de la ciudad de Villavicencio?

### 1.2.1 *Árbol del problema*



**Ilustración 1.** Árbol del problema del proyecto ABJ

*Fuente: Elaboración Propia*

## **1.3 Objetivos**

### ***1.3.1 General***

Fortalecer el nivel académico en el área de inglés; potencializando el desarrollo integral de los estudiantes a través del ABJ en el grado transición del colegio Nikola tesla de la ciudad de Villavicencio

### ***1.3.2 Específicos***

- Identificar los conocimientos que tienen los estudiantes en el área de inglés contrastándolos con los DBA del grado para emplear el Aprendizaje Basado en el Juego.
- Seleccionar algunos juegos en relación a los DBA y a lo que los niños deben conocer que fomenten el ABJ para fortalecer el desarrollo integral de los niños.
- Validar el impacto del ABJ en el área de inglés, por medio de la utilización de los juegos potencializando el desarrollo integral de los niños.

## **1.4 Justificación**

Actualmente se ha encontrado que en el colegio Nikola Tesla se presenta un bajo rendimiento escolar por parte de los estudiantes del grado transición, en el área de inglés, ante esta situación nace la necesidad de enfocarnos en fortalecer el nivel académico en el área de

inglés, utilizando la metodología del ABJ (aprendizaje basado en el juego) para dar la solución a la problemática; dado que se convierte en una forma asertiva para llegar a los intereses de los menores porque les resulta emocionante y satisfactoria la hora del juego, por ello está es una propuesta interesante que permite crear un espacio dentro del aula de clase que motive a la curiosidad por experimentar, aprender, entender y transformar la realidad de la asignatura y a su vez les ayude a los educandos a ver el idioma inglés como algo divertido de aprender y lo pueda hacer de una manera estratégica, para ello la creación de juegos didácticos (Digitales, mesa, reglado) son indispensables a la hora de enseñar de manera presencial o virtual, porque el aprendizaje va a ser motivado por el equipo docente y los estudiantes van a participar de manera activa logrando así potencializar el desarrollo integral.

Con este proyecto se busca generar un cambio en el sistema que actualmente se maneja en el colegio, con herramientas que faciliten este proceso de enseñanza y aprendizaje ya que no se han obtenido los resultados que se esperan por parte de los educandos. Se ha llegado a la conclusión de que los docentes son la mayor influencia en este proceso, porque de él o ella se despliegan muchas responsabilidades a la hora de enseñar, una de ellas es buscar la forma de que cuando se tenga clase de inglés se realice de manera muy divertida, y que se tenga claros cuales son los DBA para el grado de transición en el área de inglés para así incluirlos dentro de las planeaciones de clase creando diversas estrategias en donde siempre se incluya el juego como eje central, utilizando todas las herramientas que se tengan al alcance incluyendo las tecnológicas. Por otro lado, el docente no debe olvidar la motivación y de cierta forma está se convierte en la clave para obtener buenos resultados ya que es quien debe involucrar a sus estudiantes con los juegos puesto que debe dirigirlos sin perder el objetivo que es lograr el aprendizaje.

De esta manera se utiliza el juego con fines educativos, en donde queda a la creatividad del docente ser muy flexible y abierto con los temas de enseñanza adecuando las necesidades del grado transición para mejorar esta problemática, de esta forma el juego termina siendo un recurso didáctico que ayude al docente y al educando a tener un aprendizaje más significativo, debido a que con el juego se potencializa al menor de manera integrada no solo reforzando sus conceptos cognitivos, sino que también se tenga en cuenta otras dimensiones como la corporal estimulando el movimiento de su propio cuerpo la socio afectiva, mediante la integración y la necesidad de relacionarse con los demás compañeros e incluso el desarrollo lingüístico por medio del canto de diferentes rondas infantiles que se puedan llevar a cabo durante una misma actividad.

#### **1.4.1 Impacto**

Mediante el uso del ABJ se pretende que los estudiantes del grado transición del colegio Nikola Tesla, fortalezcan el nivel académico en el área de inglés, y los docentes incluyan nuevas metodologías en la enseñanza para que la hora de aprender sea más divertida. aprovechando los espacios pedagógicos y recursos que se tienen dentro de la institución, tales como televisores donde se puedan proyectar algún tipo de presentación animada a manera de juego donde este el docente dirigiendo una clase muy llamativa que capte la atención de sus educandos, introduciendo así de una manera muy didáctica diversos temas en el área de inglés.

El impacto que se quiere dejar en la institución Nikola Tesla y principalmente en los estudiantes es ver el juego no como un momento de distracción en los espacios libres que se tengan con los niños, si no que se vea el juego como un elemento más de aprendizaje, un goce y

disfrute donde también se aprenda, es decir que realmente sea significativo y el aprendizaje perdura y donde todos los docentes le busquen objetivos a cualquier tipo de juego haciéndolo útil para cumplir los objetivos propuestos y de esta manera mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

Con esta metodología se pretende es que los compromisos de los estudiantes estén enmarcados dentro de los DBA del grado transición en el área de inglés dándole cumplimiento a los aprendizajes requeridos permitiéndole a los docentes que disfruten de enseñar y los estudiantes de aprender.

## CAPÍTULO II

### 2. MARCO REFERENCIAL

#### 2.1 Marco Teórico

Para, Viciano y Conde (2002, p. 83, citado en Gallardo & Gallardo 2018) “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. En opinión, el juego se convierte en ese elemento clave del docente para ayudar a maximizar el desarrollo integral de los niños es decir desde, lo afectivo, lo emocional, lo motriz, lo cognitivo y las relaciones sociales que el niño crea día a día. En consecuencia, el juego se ha convertido en una herramienta que ayuda a entender el mundo con sus reglas y normas, las formas de relacionarnos y convivir en sociedad o el desarrollo de facultades físicas y mentales. Todo ello indica que es un medio de aprendizaje esencial, sin necesidad de que siempre deba ser programado por el docente, ya que el juego, se desarrolla en un determinado contexto donde el niño interactúa y se libera, conociendo en todo momento cuáles son sus posibilidades de acción o capacidades para conseguir el resultado deseado.

Por otro lado, Huizinga (1990 citado en Gallardo & Gallardo 2018), hace una definición más exacta del juego:

Una actividad o acción voluntaria que se desarrolla sin interés material dentro de ciertos límites fijos de tiempo y espacio, según una regla libremente consentida, provista de un fin en sí mismo y acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es en la vida corriente.



Esta definición es un llamado de reflexión para observar un poco más dentro del aula dado que no siempre lo más importante del juego es su fin último, sino todo el proceso que conlleva éste, y, por lo tanto, el juego sería ese elemento clave para el desarrollo de capacidades afectivas, motrices, cognitivas, relacionales y sociales del niño, es decir, que las docentes a través del juego sí lograrían realizar aportos significativos en el área de inglés, que en sí es lo que busca este proyecto.

En definitiva, el juego brinda múltiples opciones para abordar los contenidos curriculares de Educación Infantil. En esta etapa educativa, el juego se utiliza como estrategia motivadora para el aprendizaje de los temas de las áreas curriculares que se imparten en el aula (Iturbe, 2015). En síntesis, el juego se puede definir como una actividad placentera, libre y espontánea que se realiza con el fin último de entretenerse y divertirse, y a su vez ayuda a los niños a conocerse a sí mismos, a relacionarse con los demás y a comprender el mundo que les rodea. Por lo tanto, es importante que la escuela brinde al niño un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad a la hora de jugar con el material y los juguetes didácticos que respondan a su profunda necesidad de moverse, actuar y realizar ejercicios. Se puede afirmar que el juego es una estrategia motivadora para el aprendizaje.

(Piaget e Inhelder, 2007, citado en Gallardo & Gallardo 2018), distinguen cuatro categorías de juegos:

Juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. El juego de ejercicio se da entre (0-2 años) y corresponde a la necesidad de acción automática; estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores; son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente. El juego

simbólico (entre los 2-7 años) se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos, sino “representando” a otros objetos no presentes. Los juegos de reglas (entre los 4-7 años) comienzan siendo juegos de reglas simples y directamente unidas a la acción, estos juegos se caracterizan por estar organizados mediante una serie de reglas que todos los jugadores deben respetar. Los juegos de construcción están presentes en todos los estadios del desarrollo infantil. Estos juegos son fundamentales para lograr el desarrollo integral del niño ya que permiten al niño desarrollar las habilidades motoras finas, la coordinación óculo-manual y las capacidades de análisis y síntesis.

Dentro de los tipos de juegos encontramos que cada uno de estos tiene el mismo objetivo a la hora de ser aplicados en un aula de clase y es fomentar la imaginación y la creatividad; potenciar la capacidad de atención y concentración; estimular la habilidad manual, asociar ideas; ejercitar la capacidad de razonamiento lógico; para lograr un óptimo desarrollo integral.

En este proyecto el aprendizaje basado en el juego tiene como objetivo utilizar el juego como herramienta de enseñanza, y aprendizaje. Como lo afirma, Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020):

El juego se convierte en el vehículo para realizar un aprendizaje o para trabajar un concepto determinado. Mientras dura el juego, o al final de la partida, el docente puede reflexionar en torno a lo que está sucediendo en el juego y los contenidos que se quieren trabajar.

Los juegos pueden ser vistos como una forma de entretenimiento, pero a su vez tienen la ventaja de que pueden ser utilizados con fines didácticos y educativos, y esto lo debe manejar

muy bien el personal docente cuando se quiere relacionarlo directamente con el tema a trabajar, o adaptarlo a los conceptos que se quieren aprender así que de esta manera todo tipo de juego resulta de gran utilidad cuando se establecen objetivos de por medio y por ende obtener buenos resultados en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

La estrategia Lúdica - Pedagógica es importante para este proyecto porque son el conjunto de actividades que diseña el docente con el fin de facilitar la formación de sus estudiantes, haciendo uso de métodos didácticos que estimulen el pensamiento creativo y dinámico del estudiante. Según (Taola, D, Loo E.2016, como se citó en Orozco, 2016):

Las estrategias son el sistema de acciones y operaciones, tanto físicas como mentales, que facilitan la confrontación (interactividad) del sujeto que aprende con objeto de conocimiento, y la relación de ayuda y cooperación con otros colegas durante el proceso de aprendizaje (interacción) para realizar una tarea con la calidad requerida.

De lo anterior se puede afirmar que el propósito de una estrategia pedagógica es que los alumnos interactúen en la actividad que se esté realizando y participen de manera que se sientan a gusto con el ejercicio logrando de esta manera un aprendizaje divertido y significativo, el tema a enseñar puede ser cualquiera y corresponde al docente buscar la manera en cómo esa información que tiene de determinado tema les llegue a sus estudiantes de una manera más fácil para que el aprendizaje sea más efectivo y comprensible.

De este modo al implementar una estrategia lúdica en el aula de clase como lo es el aprendizaje basado en el juego se estimularía la parte física y mental para fortalecer el desarrollo integral del menor. Por lo tanto, se ayuda a que el desarrollo cognitivo del menor sea capaz de pensar, crear y razonar acorde a su edad cronológica y a lo que debe estar aprendiendo según la

malla curricular en relación a los DBA del área de inglés. Facilitar el aprendizaje del inglés a través de una interacción agradable, emocional y aplicación del juego desde lo recreativo, lo didáctico y el canto; proporcionando así mayor rendimiento del estudiante dado que se estaría estimulando tanto sensorialmente como emocionalmente. Es que para nadie es un secreto que el niño en esa edad no le gusta estar estático y mucho menos le agrada la asignatura y eso se da porque en muchos casos ya han tenido un bloqueo porque alguna docente le frustró o no le ayudó y desde allí empieza a cerrarse la posibilidad de querer aprender.

Para lograr un excelente proceso de enseñanza - aprendizaje en los niños del grado transición se debe utilizar ciertas estrategias que permitan a los estudiantes generar interés hacia un determinado conocimiento por lo tanto de esta manera aumentar el desempeño escolar es otro elemento clave dentro del proyecto dado que el docente debe lograr convertir todos los temas en llamativos para así poder determinar que el educando realmente logra aprendizajes significativos. Así mismo para Jara Ávila, A. M. (2020). declaran que:

El desempeño de los y las estudiantes en la escuela o también denominado rendimiento escolar, constituye un parámetro que permite determinar el éxito o fracaso del estudiante en el logro de destrezas, habilidades y conocimientos que deben ser adquiridos, dentro del proceso de aprendizaje en el que se encuentra inmerso.

De acuerdo con el anterior autor los estudiantes adquieren habilidades y destrezas dentro del proceso de aprendizaje al que se encuentre es decir que un tema puede ser enseñado de diferentes formas, pero no en cualquier forma va a lograr el mismo impacto de interés por parte del educando y permitir que logre un aprendizaje por ende se inicia la búsqueda de maneras que

despierten en los alumnos interés que los motive a aprender de manera más fácil y divertida logrando de esta manera el aumento en el rendimiento escolar.

El último teórico que aporta a este proyecto habla sobre la relación del idioma inglés y el juego; es que para ningún docente es un secreto que la gran mayoría de los estudiantes se les dificulta aprender una segunda lengua dado que es algo complejo y tiende a ser poco motivante, es por ello que se considera que la mejor manera para que pueda aprehender es basado en el juego de acuerdo con Rubio y Conesa (2013) quienes afirman que “el juego ha sido utilizado por tradición para la diversión en tiempo de ocio, pero cada día son más los estudios que abogan por el juego como medio idóneo para adquirir conocimiento”. Es interesante la ludificación en la enseñanza del inglés, ya que los juegos son, por lo general, una fuente auténtica de lenguaje real. En la actualidad es común jugar algún tipo de juego en inglés; así, resultará mucho más útil y gratificante para el docente y el educando por igual la adquisición de un dominio adecuado del idioma.

## **2.2. Marco Conceptual**

### **2.2.1. ABJ**

El aprendizaje basado en juegos utiliza directamente juegos para alcanzar un objetivo didáctico; consiste específicamente en utilizar diferentes juegos como un recurso o herramienta educativa para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología ofrece tanto a los alumnos como a los profesores una experiencia educativa significativa y acorde a las

necesidades. Lo anterior es apoyado en el autor Molaguero quien se ha mencionado en el transcurso del proyecto.

Al hablar del juego se debe ver como algo voluntario para que el niño se pueda expresar libremente, por lo tanto, al darle en el aula ese espacio al menor le damos pie a que se comunique y exprese de forma libre, desarrollando el pensamiento crítico e imaginativo que se pueda dar en las conversaciones con sus iguales o que se producen durante el juego. Esto también se vuelve una buena forma de integración en el grupo y a su vez se puede decir que cuando se habla de juego hablamos de un aprendizaje continuo y global del niño, tocando cada uno de los aspectos esenciales que definirán su persona y pensamiento.

Por otro lado, según Danniels, E., & Pyle, A. (2018) las investigaciones sobre el aprendizaje basado en el juego en la educación temprana tienden a basarse en dos enfoques diferentes: uno centrado en los beneficios del juego para el aprendizaje en el desarrollo, y otro centrado en los beneficios del juego para el aprendizaje académico. El aprendizaje del desarrollo incluye áreas como habilidades socioemocionales, desarrollo cognitivo general, y capacidades de autorregulación. Los artículos centrados en los beneficios de desarrollo del aprendizaje basado en el juego han puesto de relieve con frecuencia la importancia del juego libre dirigido por los niños en la clase. Los investigadores también han mencionado su preocupación sobre la disminución del tiempo dedicado al juego libre debido a la importancia cada vez mayor dada al alcance de hitos académicos mediante instrucción dirigida por el docente.

Teniendo en cuenta lo mencionado en el párrafo anterior, estos autores resaltan que desde el punto de vista de ambos enfoques se logran grandes cosas y que si se une los beneficios que se obtiene con el juego para el desarrollo con los beneficios para el aprendizaje académico se da

como resultado el éxito total del aprendizaje dentro del aula. Desde el punto de vista de un docente es importante que el niño goce de lo que aprende día a día y que a su vez sea un niño feliz lleno de animo a la hora de aprender por ende fusionar estos dos enfoques permiten lograr el objetivo de aprendizaje que se desea lograr.

### **2.2.2 Estrategia Lúdica**

Son actividades que incluyen juegos educativos y dinámicas de grupo; estas herramientas son utilizadas por los docentes para reforzar aprendizajes, conocimiento y competencias de los estudiantes dentro y fuera del aula. De acuerdo con Pincay (2020):

El uso de actividades lúdicas como estrategia para el aprendizaje en los niños, constituye un elemento fundamental en el crecimiento de los infantes, ya que tiene importancia en el aprendizaje, desarrolla integralmente las capacidades, habilidades, destrezas y aprenden a conocer la vida por medio de las actividades recreativas. La parte lúdica en los niños debe estar presente de una manera constante en ellos, permite descubrir el mundo por sí mismo, esto hace que el infante en la parte educativa sea instrumento eficaz para la educación inicial.

Entonces, las estrategias lúdicas vienen a ser todas aquellas actividades que le permitan al menor liberarse de tensiones y de las reglas que le colocan los adultos. Según Pincay (2020) “en muchos colegios los docentes tienen conocimiento de la importancia de las actividades lúdicas, en su praxis profesional, pero a la hora de la realidad lo dejan como un factor secundario”. Al analizar lo mencionado en el párrafo anterior se puede aportar que muchos docentes se ven presionados por los directivos especialmente en las instituciones particulares, y esto los lleva a

cometer el error de escolarizar al niño desde temprana edad, quitándole su derecho aprender divirtiéndose. A otros docentes lo que les afecta es la falta de material didáctico adecuado, debido a esto el docente no puede desarrollar las actividades lúdicas como estrategias, afectando así el desarrollo de la vinculación emocional y social del niño de manera que se ve truncando el proceso evolutivo, la personalidad y sobre todo la autonomía de ellos.

### **2.2.3 DBA**

El MEN (2014-2018 citado en Ortega 2021), coloca su empeño en constituir la excelencia e igualdad en el contexto educativo a través de programas como “Colombia Bilingüe”, cuyas acciones se enmarcan dentro del gran propósito de hacer de Colombia la mejor educada de la región para el año 2025. Entonces, uno de los grandes objetivos del Ministerio, son los Derechos Básicos de Aprendizaje de Inglés, instrumentos que buscan que los estudiantes logren un nivel de inglés que les permita comunicarse, relacionarse e impartir conocimiento desde sus propias experiencias, de tal forma que puedan desarrollar sus habilidades sociales y profesionales.

Los DBA derechos básicos de aprendizaje, son herramientas para todos los miembros de la comunidad educativa que les permite identificar los saberes básicos que se deben adquirir en los diferentes grados escolares. Como lo menciona el MEN (2015 citado en Peñas 2016), los DBA se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencias. Su importancia radica en que plantean elementos para construir rutas de aprendizaje año a año para que, como resultado de un proceso, los estudiantes alcancen los EBC propuestos para grupo de grados.



Dentro de este proyecto son importantes los DBA porque describen los contenidos y desempeños para el grado y área. Además, en cada uno de estos dan un ejemplo para una mejor orientación, con el objetivo de que el docente sepa que saberes y desempeños básicos debe alcanzar el educando. A la hora de evaluar a los estudiantes, los DBA ayudan al docente ya que permiten conocer si los estudiantes adquieren o no los saberes y habilidades básicos. Para el área de inglés que es la que se manejará para este proyecto el MEN (2016 citado en Ortega 2021), establece dos conjuntos de habilidades: Las habilidades de comprensión que se dividen en escucha y lectura y las habilidades de producción que corresponden a escritura, monólogo y conversacional, estas dos últimas corresponden a la expresión oral del estudiante. Los DBA en inglés no están orientados solamente a los docentes, sino que involucran a toda la Comunidad Educativa. Esta, como lo describe la Ley 115 de 1994 está compuesta por padres de familia, acudientes, estudiantes y todos aquellos agentes fundamentales en la educación de nuestros niños, niñas y jóvenes.

#### ***2.2.4 Desarrollo Integral***

Todo niño en las primeras etapas del desarrollo percibe los objetos del entorno con los órganos de los sentidos y estos en su mayoría son más a través de la vista que el oído, por lo tanto, el desarrollo de un niño o niña durante la primera infancia depende esencialmente de los estímulos que se le den y de las condiciones en que se desenvuelva. De acuerdo a lo que expone el MEN en el documento N° 20 en donde afirma que la primera infancia es el periodo propicio para potenciar las capacidades cognitivas, comunicativas y sociales que potencializan el

desarrollo integral del menor. Es decir, que el menor debe ser partícipe de experiencias que le permitan aprender y comprender el mundo.

Se hace mención del desarrollo integral dentro de este proyecto porque todo lo que se haga o deje de hacer en los primeros años de una persona, repercute a lo largo de toda su vida. De acuerdo con Ponce (2016 citado en Santi-León 2019), se entiende que el desarrollo integral infantil es un proceso interactivo de maduración que resulta de una progresión ordenada de desarrollo de habilidades perceptivas, motoras, cognitivas, de lenguaje, socioemocionales y de autocontrol. Para el presente proyecto usar el juego para potenciar el desarrollo integral es importante porque a través de este se logra que el menor estimule cada una las habilidades para que se desenvuelva a su ritmo y tiempo con sus semejantes.

Por otro lado, Santi-León (2019), concluye que “el desarrollo infantil integral se alcanza o potencia con un relacionamiento social que permite fortalecer habilidades y destrezas cognitivas, emocionales, físicas, sociales y culturales que harán que el individuo esté en condiciones más favorables para desarrollar su vida”. En este sentido, fortalecer estas habilidades desde el área de inglés ayuda al menor en etapa temprana obtener una adecuada intervención que contribuya a potenciar el desarrollo integral desde el juego como medio de aprendizaje, que, a su vez, le permita aprender con agrado mientras juega. Solía repetir Piaget que el juego es un asunto de ganar experiencia, de prepararse para la vida, de aprender a través de la vida y sobre la vida. Por ello, es fundamental el tiempo que los docentes del niño dediquen al juego, porque ello incide favorablemente en su desarrollo integral.

### 2.2.5 *Juego*

Es la actividad que realiza uno o más jugadores, empleando su imaginación o herramientas para crear una situación con un número determinado de reglas, donde usualmente existen ganadores y perdedores con el fin de proporcionar entretenimiento o diversión, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa, pues en la mayoría de los casos funcionan estimulando habilidades prácticas y psicológicas. Viciano y Conde (2002, p. 83, citado en Gallardo & Gallardo 2018) afirman que “el juego es un medio de expresión y comunicación de primer orden, de desarrollo motor, cognitivo, afectivo, sexual, y socializador por excelencia”. El juego se convierte en ese elemento clave del docente para ayudar a maximizar el desarrollo integral de los niños es decir desde, lo afectivo, lo emocional, lo motriz, lo cognitivo y las relaciones sociales que el niño crea día a día.

Además, Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016), confirman que:

el juego es una actividad que sirve para muchas y muy importantes cosas, ya que promueve una serie de actitudes vitales que transforman al individuo que juega. El juego, con la sensación de exploración y descubrimiento que lleva aparejada, viene a ser un “banco de pruebas permanente” para la resolución de posibles situaciones problemáticas, lo que produce en el jugador importantes y significativos cambios personales.

El juego activa y estructura las relaciones humanas. Jugando, las personas se relacionan sin prejuicios ni ataduras y se preparan para encarar aquellas situaciones vitales que le van a permitir definir su propia identidad. Entonces, el juego promueve y facilita cualquier aprendizaje tanto físico (desarrollo sensorial, motriz, muscular, coordinación y psicomotriz, etc.) como

mental: en este sentido, el juego constituiría también un medio fundamental para la estructuración del lenguaje y el pensamiento.

Otro de los aportes de Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016), es que “el juego constituye una actividad libre nunca impuesta desde afuera. Se desarrolla en el campo de lo irreal o ficticio, ya que se articula a partir de una situación imaginaria en un espacio y tiempo propios”.

Entonces, lo que se valora en el juego debe ser el proceso y no el resultado; dado que a través de este se puede saber el grado de aprendizaje. Las reglas del juego se establecen libremente según un acuerdo aceptado por todos. El juego siempre produce placer y diversión para los que se encuentren inmersos en este; además el juego constituye un recurso de primer orden para la educación integral del educando. Por lo tanto, en el juego libre y placentero el niño logra todos sus aprendizajes previos y demuestra su capacidad para resolver los conflictos que el juego le plantea. Desde el punto de vista pedagógico un niño que afronta los conflictos en un juego es un niño que al ser adulto logrará enfrentar todo tipo de conflicto de la mejor manera sin pasar sobre otros.

En la carta de los Derechos Humanos de noviembre del año 1989, se encuentra el derecho del niño a jugar, como un derecho institucional y desde el cual se desprende una serie de ítems frente al desarrollo del niño.

Funciones del juego:

Desarrollo psicomotor:

- En los primeros meses, la visión no está apenas desarrollada.

- Los juegos estimulan el desarrollo de la percepción (capacidad perceptiva) y la coordinación, precisión y eficacia motriz (motricidad fina y gruesa): amplían su capacidad motora (fuerza y equilibrio)

#### Desarrollo cognitivo-lingüístico:

- Los juegos estimulan:
- La atención y la memoria. Ej. Simon says
- Pensamiento simbólico y reflexivo. Ej. Juegos de profesiones, policías y ladrones (imaginación); damas (juegos de estrategia)
- Progreso en el descentramiento cognitivos, mejoran la capacidad de toma de perspectiva.
- Desarrollan la creatividad. Ej. Juegos de construcción y manualidades
- Desarrollan el lenguaje: se van dando cuenta de que las consecuencias del juego simbólico no son las mismas que tendrían lugar en la realidad.
- Desarrollan el pensamiento matemático. Ej. Parchís, juego de la escoba...

#### Desarrollo social

- Los juegos estimulan la comunicación e interacción con los iguales.
- Amplía el conocimiento del mundo social de los adultos.
- Se produce el aprendizaje de estrategias de interacción

- Fomento de la cooperación y la prosocialidad, promueve la cohesión grupal, disminuye las conductas antisociales y promueve el desarrollo moral; facilitando el conocimiento y la conciencia personal.

Desarrollo emocional:

- Fuente de placer, satisfacción emocional.
- Posibilita la libre expresión emocional
- Ayuda a encauzar las energías positivamente (descargar tensiones)
- Ayuda a resolver conflictos (celos, apego y otras situaciones difíciles) para reelaborar la experiencia emocional (reproducir situaciones difíciles, cambiando su experiencia en la ficción, resolviendo esos conflictos en la ficción)
- Facilitan el control de la ansiedad (mecanismos de autorregulación)
- Posibilitan la expresión simbólica de la agresividad y de la sexualidad.

### **2.2.6 *Desempeño Académico***

La manera en que las instituciones educativas dan reconocimiento y certificación de logros al educando es a través de la medición del desempeño académico. Por otro lado, los padres lo reciben, pero a través de un diagnóstico del proceso escolar conocido como boletín o informe académico. Entonces, ¿Qué es el desempeño académico? Al momento de las definiciones, diferentes autores precisan que estas pueden ser clasificadas en dos grandes grupos: las que consideran el desempeño/rendimiento como sinónimo de aprovechamiento y las que hacen una clara distinción entre ambos conceptos. Para estos investigadores, el desempeño puede

ser expresado por medio de la calificación asignada por el profesor o el promedio obtenido por el educando que resume el rendimiento escolar. No obstante, conceptualizar el rendimiento académico se torna complejo, pues en ocasiones las denominaciones aptitud escolar, desempeño académico o rendimiento escolar, incluyen toda una compleja gama de conceptos y conocimientos, generados por la realidad y los contextos que sintetizan las variables o categorías de cantidad o cualidad, según el caso, como factores de medición y predicción de la experiencia educativa, y que no lo reducen a un indicador sino que se considera una constelación dinámica de atributos cuyos rasgos característicos distinguen los resultados de cualquier proceso de enseñanza aprendizaje. Conjunto de transformaciones que se dan en los estudiantes, no sólo en el aspecto cognoscitivo, sino también en las aptitudes, actitudes, competencias, ideales e intereses, a través del proceso enseñanza-aprendizaje que se evidencia en la manera como éstos se enfrentan.

En toda institución educativa se tiene como propósito cumplir con las políticas educativas que exige el MEN; entre ellas se encuentra la permanencia y promoción de todos los estudiantes en la institución. Pero dentro de cada colegio se encuentran grupos de estudiantes que no logran desarrollar las competencias esperadas y para este tipo de problemática los agentes de la institución deben de crear una serie de estrategias didácticas y evaluativas para el logro efectivo de esas competencias esperadas y los resultados de dicha valoración. Entonces, para este proyecto es importante el desempeño académico porque desde esos resultados todo docente puede hacer una reflexión de las condiciones del desempeño del estudiante para realizar alternativas. En este proyecto el juego, es esa alternativa que se usará para trabajar desde la parte cualitativa del menor, es decir, la motivación, la participación, la actitud y el grado de esfuerzo que realizó porque no todos tienen el mismo ritmo de aprendizaje.

El rendimiento académico posee un carácter multidimensional que integra diversos componentes: cognitivo-afectivo-conductual-institucional. Como lo afirma Tellez et al (2001 citado por Duque, P. A., Vallejo, S. L., & Rodríguez, J. C. 2016) quienes definen que el desempeño estudiantil, es un proceso formativo, que presenta diversas dimensiones y no exclusivamente desde la cuantificación de los logros de aprendizaje de los estudiantes, sino desde: lo individual y lo social. Este aporte permite resaltar que una nota sirve para analizar que el menor está bien o está mal en su desempeño escolar, pero es el docente el que se encarga de dar una solución asertiva desde las diferentes dimensiones del niño que en este caso del proyecto sería el juego para fortalecerlo de forma integral.

### ***2.2.7 Desarrollo Emocional***

Se refiere al proceso por el cual el niño construye su identidad, su autoestima, su seguridad y la confianza en sí mismo y en el mundo que lo rodea, a través de las interacciones que establece con sus pares significativos, ubicándose a sí mismo como una persona única y distinta. También existe acuerdo en estimar que el desarrollo emocional, hoy día, tiene un valor incalculable para hacer frente a una sociedad avasallante, convulsionada y competitiva, generadora muchas veces de la pérdida de salud y de principios valóricos universales. Desde una perspectiva psicológica el Desarrollo Humano y el Desarrollo Emocional están muy vinculados. Muchos científicos creen que nuestras emociones humanas han evolucionado fundamentalmente como un mecanismo de defensa y de supervivencia. Los tiempos modernos han impactado nuestras emociones y en cierta medida han bloqueado su intento evolutivo.



Así mismo, la sociedad del conocimiento demanda que los estudiantes sean creativos-generativos con competencias sustentables para que den respuesta con idoneidad y compromiso ético a los problemas del contexto. Que actúen en lo local con una visión global. Frente a esto, son insuficientes los enfoques educativos tradicionales. De allí que se propongan nuevos enfoques o modelos educativos como es la socioformación. “a socioformación busca formar personas con un sólido proyecto ético de vida, emprendimiento, trabajo colaborativo, co-creación del conocimiento y metacognición para resolver problemas en contextos cambiantes y complejos” (Parra, et al., 2015).

La familia es considerada como la primera instancia y la base de todo ser humano, dado que es el primer entorno de socialización que tiene el niño o la niña, por ende, también tiene una parte de responsabilidad en el desarrollo emocional infantil, dependiendo del tipo de crianza que los padres tengan con sus hijos, dichas emociones se encuentran siempre presente en los niños y niñas desde que nacen y se involucran mucho con la personalidad y la relación del infante con las demás personas, según (González et al., 2020) la educación emocional es fundamental para la educación y el desarrollo integral del ser humano.

De acuerdo a lo anterior, esta responsabilidad también recae en la escuela, ya que el preescolar hace partícipe de la educación en los primeros 6 años de vida del ser humano, y formar un sano desarrollo emocional, ayuda a que todo lo demás que el niño necesita se fortalezca, desde esa parte emocional, puesto que, si un niño es feliz, su desarrollo será favorable y positivo.

### **2.2.8 La Educación Preescolar**

Para que se pueda hablar de la educación preescolar primero debemos hacer una concepción de infante; para ello las ciencias de la educación y el mismo Estado Colombiano, a través de las competencias básicas en transición y los pilares de la educación, reconocen al infante como un sujeto pleno de derechos como un ser social activo capaz de aprender (construir conocimientos), un ser integral con dimensiones que se desarrollan a través de procesos de cambios no lineales y por medio de la socialización e individualización.

Como la definición de infante es clara, ahora se hablará de la educación preescolar la cual es vista como un período vital para cada individuo y, por lo tanto, es un ciclo previo a la educación primaria en la cual se le brinda al niño experiencias para llevar a cabo un desarrollo integral, tal y como lo define, el MEN en la Ley General de Educación 115 de 1994 en su art. 15° en donde define a la educación preescolar como “la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológicos, cognoscitivo, psicomotriz, socioafectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y creativas” (p. 5).

Dentro de los objetivos enmarcados en la ley 115 que se debe cumplir en la educación preescolar se encuentra que, debe satisfacer las necesidades del niño para que construya un mejor aprendizaje que nazca de los procesos que realice tanto individual como grupal eso sí, buscando un desarrollo adecuado para cada etapa que atraviesa el mismo, en la educación preescolar se forman las bases sólidas del niño, así como la ubicación espaciotemporal, el crecimiento armónico y equilibrado, la formación de hábitos, el desarrollo de la creatividad y la socialización que son necesarias para el ser humano.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, se encuentra que hay otros objetivos, que van orientados a la formación y estos son conocidos como Pilares de la Educación, los cuales son: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y aprender a ser; estos cuatro deben ser tenidos en cuenta como un referente para las propuestas curriculares. Por último, se resalta que para complementar la educación se debe propiciar en un aula de clases los ambientes del aprendizaje en el que trabaja el niño, es decir, el lugar y espacio donde éste procede para que cuando el educando use las herramientas logre recoger e interpretar información en interacción con los otros y a su vez este sea capaz de buscar recursos para dar sentido a las ideas y plantear soluciones significativas para los conflictos o problemas que se le presentan. El ambiente de aprendizaje tiene una variedad de elementos físicos, sociales, culturales, psicológicos y pedagógicos los cuales posibilitan y garantizan espacios propicios para el aprendizaje.

## **2.3 Marco Contextual**

### ***2.3.1 Reseña Histórica del Colegio Nikola Tesla***

El colegio Nikola Tesla inicio siendo un jardín infantil llamado “Bubu y sus Amigos” situado en el barrio Parques de Sevilla 4 en la ciudad de Villavicencio – Meta, acondicionado en una vivienda para permitir atender los infantes, prestaba el servicio educativo solo para preescolar (párvulos, pre jardín, jardín y transición) alrededor de unos 8 años. Para el año 2015 pasó a manos del Lic. Jorge Rubén Figueredo quien adquirió el colegio y tomó posesión del mismo en febrero del siguiente año.

Para marzo del año 2016 el rector Lic. Jorge Rubén Figueredo toma la decisión de trasladar la sede para un lugar más amplio, con el fin de ofrecer instalaciones adecuadas para la comunidad educativa en general, por lo cual se hace el traslado al Barrio Manantial, en la calle 35 No 6 -96 junto al CDA los centauros de la avenida Catama, año a año fue incrementando la demanda de estudiantes lo que permitió seguir ampliando el arrendamiento del predio como el parqueadero y donde hoy día se encuentra ubicado la cancha de mini futbol. Posteriormente se tomó la parte de atrás de la casa donde se construyeron cinco salones nuevos, es aquí donde se solicita al ministerio de educación nacional (MEN) mediante un proyecto para poder seguir creciendo en los niveles educativos, para este caso se solicitaba el de básica primaria el cual fue aprobado obteniendo la resolución 1500-56.03/3238 de 31 octubre 2018, anteriormente ya se contaba con la resolución de preescolar 1500-56.03/1095 de 23 Abril 2015 , en el momento de obtener la resolución se solicita el cambio de nombre de la institución a Colegio Nikola Tesla, considerándose este más a fin al perfil del PEI, a la visión y misión de la institución y por supuesto en honor a el inventor Nikola Tesla, quien gracias a sus múltiples inventos contribuyó al desarrollo de la sociedad.

En la actualidad se está gestionando un proyecto de sede campestre con la capacidad de recibir no solo estudiantes para preescolar y básica primaria, sino también para bachillerato, según la proyección se estarían abriendo las instalaciones para el año 2024.

### ***2.3.2 Caracterización del Colegio***

El colegio Nikola Tesla se encuentra ubicado en la ciudad de Villavicencio en el barrio Manantial en la Calle 35 No 6 -96 junto al CDA los centauros de la avenida Catama. Cuenta con

los niveles educativos de preescolar y básica primaria, en los dos casos con sus respectivas resoluciones, las cuales les permiten funcionar con normalidad 1500-56.03/1095 de 23 abril 2015 Y 1500-56.03/3238 de 31 octubre 2.018, dentro de los horarios establecidos ante Ministerio de Educación Nacional y la secretaria de educación aparece como jornada única y extendida donde su funcionamiento es de 6:40 Am hasta la 1:00 Pm o 5:00 Pm. La propietaria es la señora Eliana Milena Alfonso y quien figura como rectos es el Lic. Rubén Figueredo Franco desde ya hace unos seis años.

### **2.3.3 Población-Muestra**

El Colegio Nikola Tesla ubicado en ciudad de Villavicencio cuenta con 270 estudiantes, sus edades oscilan entre los 3 años y 9 años de edad organizados entre los grados de preescolar y básica primaria los cuales en un 60% viven cerca de la institución, el restante 40% de la población vienen de barrios lejanos afirmando que la calidad educativa es muy buena y los servicios que ofrecen también, incluso desde el año anterior se encuentran matriculados en primaria estudiantes de Puerto Gaitán- Meta, Barranca de Upia- Cundinamarca, Mapiripan- Meta y Panamá. Los padres de familia son comprometidos con las actividades académicas de sus hijos, asisten a todas las reuniones o actividades culturales programadas por la institución.

Del mismo modo se hace necesario describir que el nivel educativo de los padres de familia está en el universitario, culminando maestrías, especializaciones y un 20% son padres que se dedican al trabajo informal, debido a que no contaron con los recursos económicos para estudiar. Para el desarrollo y ejecución de la investigación se tendrá en cuenta a 20 estudiantes de grado transición, en los cuales se evidencia el desánimo y bajo rendimiento escolar.

## 2.4. Marco Legal

Desde el ministerio de educación existe el documento N. 22, que habla de “el juego en la educación inicial” allí se define el juego como una de las actividades rectoras junto con la literatura, el arte y la exploración del medio, todas estas actividades son la base de toda acción pedagógica en el preescolar, ayudando a potenciar el desarrollo integral de los niños y niñas. Según este documento, a través del juego los niños y niñas, toman decisiones, y participan de diferentes maneras.

Igualmente, mediante el Ministerio de Educación a través de su programa Colombia bilingüe, se encuentran los Derechos Básicos de Aprendizaje de inglés, para los grados de transición a quinto de primaria, donde se buscan con estas herramientas ampliar los conocimientos en el área de inglés por medio de metodologías que desplieguen de los lineamientos curriculares, para asegurar la calidad y equidad de educación de todos los niños y niñas.

Por consiguiente, la ley 115 de 1994 por la cual se expide la ley general de educación y de acuerdo con su art N. 15, donde refiere que la educación preescolar debe brindarse de tal manera que el niño o niña potencialice un desarrollo integral a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas, es decir por medio del juego puede lograrse con este objetivo propuesto. Conforme a lo anterior, el art. N. 16, uno de los objetivos específicos de la educación preescolar, es “*la participación activa con otros niños y adultos*” el juego les permite a los niños y niñas tener una interacción social, mientras obtienen un aprendizaje enriquecedor.

Según la misma ley 115 de 1994 en su art. 76:

El conjunto de criterios, planes de estudio, programas y metodologías, y procesos que contribuyen a la formación integral y a la construcción de la identidad cultural, nacional, regional y local, incluyendo también los recursos humanos, académicos y físicos, para poner en práctica las políticas y llevar a cabo el proyecto educativo institucional. Los DBA, suman y ayudan a construir propuestas curriculares puesto que presentan herramientas que permiten fomentar el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés.

Dentro del decreto 2247 se encuentran las orientaciones curriculares, especificando en el art. 11, los principios de la educación preescolar, integralidad, participación y lúdica, según este artículo dentro del principio de la lúdica “reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos”. Es decir, se otorga un papel importante al juego, donde se debe involucrar, de seguido en cada una de las actividades a realizar, ya que a través de este el estudiante obtiene conocimientos no solo cognitivos, si no emocionales y afectivos, ya que aprende de una u otra manera a construir su propia personalidad y aumentar sus conocimientos.

Desde el año de 1989 la convención de los derechos del niño establece que los Estados deben desarrollar políticas orientadas a la atención y protección de la infancia y a la promoción de sus derechos. Así mismo plantea que los derechos son indivisibles y tienen una estrecha relación de interdependencia, precisando que todos los derechos deben ser garantizados. Colombia hace la ratificación de los derechos del niño y estos se explicitan en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44, Son desde el MEN derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación

equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. (Constitución Política, República de Colombia. 1991).

Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. “En el Código de la Infancia y la Adolescencia se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar I, et al, 2012, p. 6).

Posteriormente con la “Ley 1651 del 12 de julio de 2013” se modificaron los artículos 13, 20, 21, 22, 30 y 38 de la Ley 115 de 1994 y se dictaron otras disposiciones sobre el bilingüismo como el artículo 2, parágrafo G que señala que es necesario: “Desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera” (p. 1). En tal sentido, el Ministerio de Educación Nacional estableció la estrategia de Bilingüismo a través del programa “Colombia Bilingüe 2004 -2019”, inglés como lengua extranjera una estrategia para la competitividad con la cual busca formar docentes, dotar de material y fortalecer los aprendizajes de enseñanza aprendizaje.



En últimas está el Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Ley 1098 – Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006). Si se comprenden estas disposiciones normativas como el reconocimiento que el conjunto del Estado hace sobre la infancia y sus derechos, podemos plantear que incluir el juego, no sólo es situar su importancia en el aprendizaje individual y social, sino en verlo como un factor inherente y fundamental de la vida de los niños y las niñas y una experiencia que propicia la materialización de los otros derechos dada su característica de interdependencia. Carrero T, Díaz N, Salazar I, y otros, 2011, p. 14

## **2.5 Antecedentes**

### **2.5.1 *Ámbito Internacional***

En un proyecto de grado realizado en la universidad de Valladolid, España, por Cristina Molaguero, Y. (2019), titulado Aprendizaje Basado en el Juego en Educación Infantil, se evidenció el uso de la metodología ABJ como forma motivadora de enseñanza dentro del aula de clases para poder mejorar la vía de aprendizaje. En uno de los párrafos de ese proyecto mencionan que a través del juego se consiguen resultados mucho más altos gracias al estado de relajación y atención que se produce en el participante.

Los objetivos que se plantearon en ese proyecto fueron: primero, describir qué se entiende por Aprendizaje Basado en el Juego y qué tipos de juegos existen, segundo, conocer las posibilidades del Aprendizaje Basado en el Juego en Educación Infantil, tercero, entender cómo se emplea el Juego en las áreas que desarrolla el Currículo de Educación Infantil. Cuarto, diseñar y analizar una propuesta didáctica de Aprendizaje Basado en el Juego para un aula de 5 años y quinto, proponer sugerencias de mejora para llevar a cabo una propuesta didáctica basada en el Juego. Se puede evidenciar que en ese proyecto el eje central es la metodología del ABJ dado que, a lo largo de todo el trabajo de grado, se expone como la mejor forma de llegar a los estudiantes de 0 a 6 años porque a través del juego se puede adaptar el aprendizaje que cada docente desee.

El anterior antecedente internacional tiene relación con el proyecto que se llevó a cabo en el colegio Nikola Tesla porque ambos usan la metodología ABJ para ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje y comparten el uso de juegos tanto didácticos, online o creados por nosotros para potenciar el desarrollo integral del menor. En lo que se diferencian los dos proyectos es que el de España va orientado para todo preescolar y todas las áreas mientras que el proyecto aplicado en Nikola Tesla va dirigido específicamente al área de inglés con niños de transición.

Desde el punto de vista docente se puede afirmar que la metodología ABJ ha ayudado a muchos docentes a cumplir los objetivos planteados de aprendizaje. Pero también es cierto que son pocos los proyectos que han usado esta metodología para ayudar a los educandos en el proceso de aprendizaje. Por ende, se considera que el ABJ funciona tanto en todas las áreas como

en una sola y que el resultado que se va a obtener es el mismo dado que los niños comprendes, aprenden, disfrutan, participan y socializan, eso sí al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Otro de los antecedentes encontrados fue el artículo de del Moral Pérez, M. E., García, L. C. F., & Guzmán-Duque, A. P. (2016) que habla sobre un proyecto denominado Game to Learn: Aprendizaje Basado en Juegos para Potenciar las Inteligencias Lógico matemática, Naturalista y Lingüística en Educación Primaria, el cual fue realizado en Valencia- España en la universidad de Oviedo. El tipo de investigación que se manejo fue de tipo cualitativo y se llevó a cabo en 12 aulas con un total de 119 participantes.

El objetivo central que se planteó para el proyecto llevado a cabo en la universidad de Oviedo fue: evaluar el impacto del Proyecto Game to Learn, implantado en 12 aulas de escuelas de Valencia (España) con alumnos de primaria. Dentro de sus objetivos generales se encontró: primero, potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística adoptando la metodología del Aprendizaje Basado en Juegos, segundo, Seleccionar los juegos utilizando serious games y juegos digitales educativos; registrando el nivel de cada inteligencia del estudiante, antes de participar en el proyecto y tercero contrastar los niveles de inteligencia de los estudiantes, antes y después de participar. Sólo manejaron dos fases para el desarrollo del proyecto y se enfocaron en el nivel de las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística.

Se encuentra gran semejanza entre el proyecto internacional y el que está en curso porque los dos usan la metodología ABJ, para aprovechar el efecto motivador de determinados juegos para captar la atención de los educandos; a modo que ambos proyectos se orientan a usar las mecánicas y dinámicas del juego para sumergirles en tareas atractivas que facilitan el

aprendizaje. Entre las diferencias encontramos que el proyecto de España fue realizado con doce grados de primaria y con el propósito de aplicarlo para tres áreas diferentes y únicamente a través de videojuegos mientras que en el proyecto en curso sólo es aplicado al área de inglés se usan juegos digitales, juegos de mesa y rondas.

Al aplicar los juegos en las 12 aulas evidenciaron que los estudiantes aumentaron sus niveles de inteligencia gracias al Aprendizaje Basado en el Juego, por consiguiente, es satisfactorio ver que el resultado obtenido por ellos logro el cometido. El desarrollo del proyecto fue enriquecedor en el contexto educativo de Educación Primaria además lograron que docentes de diferentes centros escolares valencianos conocieran y adoptarán la metodología GBL. Por consecuente es fuente motivadora para este proyecto porque nos sirve como base orientadora para no perder el rumbo.

### **2.5.2 *Ámbito Nacional***

El proyecto de investigación “el papel del juego en los procesos didácticos de la educación preescolar” realizado el 7 de septiembre del año 2018, cuyo autor es torres Díaz, Yenni Roció. Es de carácter cualitativo comprensivo, donde para la recolección de datos se recurrió a la revisión documental de la literatura académica de forma sistemática de artículos académicos, utilizando una matriz de análisis.

Los objetivos que se plantearon para este proyecto, en termino general es “comprender el papel del juego en los procesos didácticos de la educación preescolar” especificando:

- Indagar el papel del juego en los procesos didácticos en la educación preescolar
- Caracterizar el juego en la educación preescolar

- Determinar el papel del juego en los procesos didácticos

Como se aprecia anteriormente el juego es el eje central del proyecto que se menciona, y se busca por medio de la didáctica estrategias de enseñanza a través del juego, puesto que este desempeña un papel muy importante en la primera infancia, que facilita el proceso de aprendizaje - enseñanza. Para el autor de este proyecto el juego fomenta la imaginación del educando, permitiéndole al docente utilizarlo como herramienta para moldear diferentes temas y adaptarlos e involucrarlos al proceso de enseñanza.

El presente antecedente se relaciona mucho con este tipo de investigación por su interés en el juego, y la importancia que se le brinda a utilizar el juego como estrategia de aprendizaje, además de que es versátil y se puede acomodar a los temas que se necesiten dependiendo del juego que se quiera escoger.

Por ende, esta investigación parte desde el punto de la importancia del juego, en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en donde puede ser una herramienta muy útil, para el aprendizaje divertido, la presente investigación utilizara el juego como manera de facilitar los aprendizajes en el área de inglés en los niños del grado transición del colegio Nikola tesla de la ciudad de Villavicencio.

### **2.5.3 *Ámbito Local***

El proyecto de investigación ‘‘Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales en niñas y niños de grado Prejardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular-Villavicencio’’ realizado el 4 de diciembre del año 2017 por Luisa Doncel y Aida González, el cual muestra la importancia que tiene el juego en la primera infancia, los beneficios que trae el juego en el desarrollo de las habilidades sociales en la primera etapa de la vida que es primordial para las bases del futuro de cada uno de los niños y niñas principalmente se enfocaron en el grado Pre Jardín del Centro Desarrollo Infantil del barrio Popular.

Las investigadoras involucraron el juego en distintas actividades para comprobar si este permite un desarrollo en las habilidades sociales de los niños y niñas, durante el desarrollo del proyecto tomaron como referencia la opinión de los padres de familia para conocer más a fondo el contexto en el que se socializa y se relaciona cada uno de los niños .Las docentes del centro de desarrollo infantil también fueron participes para evidenciar el uso de sus estrategias pedagógicas involucrando el juego como eje central. Durante este proceso se realizaron una tabla de caracteres el cual permitió apreciar los cambios y avances que los niños presentan al ejecutar el juego en los espacios pedagógicos, presentando cambios en sus habilidades sociales (mejoran sus relaciones interpersonales, su proceso de socialización, comunicación asertiva).

Lo que pretendían lograr con el proyecto era contribuir con el proceso de socialización de los niños y niñas del grado Pre-Jardín pertenecientes al centro de desarrollo infantil del barrio popular, implementando el juego para que se maneje de una manera significativa, permitiendo que los niños y niñas jueguen para que de esta forma se creen vínculos afectivos de amistad entre

ellos aumentando el trabajo en equipo la ayuda, colaboración que se puedan brindar entre los niños y niñas.

Se tiene en cuenta como referencia este proyecto debido a que el juego es una práctica que viene inmersa en el ser humano y que, a partir del goce, disfrute y el mismo placer que se genera al estar jugando se aprende y que a partir del juego se puede generar aprendizaje, donde además la enseñanza es más divertida e interactúan constantemente estudiantes y docente.

## CAPÍTULO III

### 3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

En la presente investigación “El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio” es de enfoque cualitativo "procedimiento metodológico que utiliza palabras, textos, discursos dibujos, gráficos e imágenes' [...] la investigación cualitativa estudia diferentes objetos para comprender la vida social del sujeto a través de los significados desarrollados por éste" (Mejía, como se citó en Katayama, 2014, p. 43). dicho de otra manera, se pretende analizar una problemática social que afecta a un grupo de estudiantes en una comunidad escolar, relacionada con la motivación y los índices académicos de los niños de entre 5 a 6 años del grado de transición específicamente en el área de inglés.

Teniendo en cuenta lo anterior se establece que el tipo de investigación es IAP acción-participante, donde los investigadores analizan la problemática emergente a la cual se pretende dar solución. De acuerdo con Delgado-Algarra, E. (2015), indica que “es un método de investigación psicosocial que está fundamentado en un elemento clave: la participación de distintos agentes”, en este caso estudiantes, docentes y padres de familia, todos apuntando al mismo fin, el cual es que los estudiantes de transición mejoren su nivel académico en el área de inglés.

Del mismo modo transformar la realidad social a la que se ven enfrentados día a día los estudiantes permitiendo cambios en las experiencias que se viven. Por consiguiente, el producto



final que se pretende dejar es una serie de (juegos virtuales y/o físicos) educativos que permitan al docente realizar sus clases de manera dinámica, siempre teniendo en cuenta el juego como eje dinamizador en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Con esta metodología las investigadoras se involucran con el caso y su papel en este proyecto es de observar detalladamente y analizar los constantes comportamientos naturales de los niños en relación con el proceso de enseñanza aprendizaje.

### 3.1 Participantes-Población

El universo es representado por la totalidad de los estudiantes del colegio Nikola Tesla. La población estuvo determinada por 40 estudiantes de ambos sexos que cursan el grado transición en el Colegio Nikola Tesla, tienen edades comprendidas entre los 4 y 5 años aproximadamente. De los dos cursos del grado transición se escogió como muestra el grupo B porque es el grado en cual se evidencia un bajo rendimiento académico y desmotivación por parte de los estudiantes. Además, es el grado en el que se ven los índices académicos más bajos en el área de inglés.

COLEGIO NIKOLA TESLA			
POBLACIÓN ESTUDIANTES DE TRANSICIÓN	TRANSICIÓN A	TRANSICIÓN B	MUESTRA DEL PROYECTO
40 estudiantes	20 estudiantes	20 estudiantes	20 estudiantes transición B

**Tabla 1.** Población y Muestra del proyecto

*Fuente: Elaboración Propia*

## **3.2 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información**

Es importante resaltar que para el presente proyecto se utilizaron unas técnicas y se diseñaron una serie de instrumentos los cuales mancomunadamente permitieron recoger la información necesaria dentro del proceso de investigación.

### **3.2.1 Técnicas**

Dentro de la ejecución del proyecto se utilizó para obtener dicha información las siguientes técnicas de recolección de información:

**3.2.1.1 Encuesta.** Para López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2021), la encuesta se puede definir como una técnica que “utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características”. Entonces, la observación por encuesta, consiste igualmente en la obtención de datos de interés sociológico mediante la interrogación a los miembros de la sociedad, es el procedimiento sociológico de investigación más importante y el más empleado. Entre una de sus características se pueden destacar la siguiente: La información se recoge de modo estandarizado mediante un cuestionario (instrucciones iguales para todos los sujetos, idéntica formulación de las preguntas, etc.), lo que faculta hacer comparaciones intragrupalas.

**3.2.1.2 Observación Participante.** La observación consiste en saber seleccionar aquello que quiere analizar. Se suele decir que "Saber observar es saber seleccionar". Para la observación lo primero es plantear previamente qué es lo que interesa observar. En definitiva, haber

seleccionado un objetivo claro de observación. En este caso, no se puede plantear conocer la tasa de feedback del entrenador y observar la conducta del entrenador a la hora de impartir feedback durante el entrenamiento. Además, tiene la capacidad de describir y explicar el comportamiento, al haber obtenido datos adecuados y fiables correspondientes a conductas, eventos y /o situaciones perfectamente identificadas e insertas en un contexto teórico. Las palabras claves de esta definición son: describir y explicar, datos adecuados y fiables y conductas perfectamente identificadas.

En conclusión, la observación participante es aquella en la que el observador participa de manera activa dentro del grupo que se está estudiando, que consiste en vivir entre la gente que uno estudia, llegar a conocerlos, a conocer su lenguaje y sus formas de vida a través de una continuada interacción con ellos en la vida diaria. Por consiguiente, estas definiciones y la oportunidad de que las investigadoras estuviesen inmersas en el aula permitieron que se considerará, que la observación que se lleva a cabo para este estudio es una observación participante. Este instrumento de recogida de información brinda a juicio de las mismas; oportunidades para conseguir los objetivos que persiguen.

**3.2.1.3 Análisis Documental.** el análisis documental dentro de este proyecto se evidencia porque al aplicarlo se posibilitó la recuperación posterior e identificación de un subproducto o documento secundario que actúa como intermediario o instrumento de búsqueda obligado entre el documento original y el usuario que solicita información. En el texto, cuando se refiere a calificativo de intelectual se debe a que el documentalista es quien debe realizar el proceso de interpretación y análisis de la información de los documentos y luego sintetizarlo. Por lo tanto, el

análisis documental representa la información de un documento en un registro estructurado, reduce todos los datos descriptivos físicos y de contenido en un esquema como lo puede ser un RAE.

**3.2.1.4 Grupo focal.** Para validar la información las investigadoras utilizan la técnica de grupo focal, según Yepes Zuluaga, S. M., Montes Granada, W. F., Álvarez Salazar, J. A., & Ardila, J. G. (2018) “La pertinencia de esta técnica se deriva de la posibilidad de recolectar datos cualitativos sobre puntos de vista, necesidades, percepciones, expectativas y motivaciones de varios individuos de forma simultánea para este caso se reúne los participantes, que son los estudiantes del grado transición, y se aplica de manera verbal una serie de preguntas a modo de entrevista en donde se observan cada una de la respuestas que allí van surgiendo, y se realiza la validación de que la aplicación de los juegos fue satisfactoria y se logró el impacto que las investigadoras requerían.

### **3.2.2 Instrumentos**

Dentro de los instrumentos que se utilizaron para obtener la información se encuentran:

**3.2.2.1 Cuestionario.** El primer instrumento que se usó fue el cuestionario, en la cual se diseñó una serie de cuestionarios (instrucciones iguales para todos los sujetos, idéntica formulación de las preguntas para docentes y otras para padres de familia con el fin a conocer a profundidad el dominio de temáticas por parte de los estudiantes y si las actividades que presenta

la docente son llamativas u acordes a la edad. A continuación, se presenta el orden de la aplicación de los cuestionarios.

- Autorización por parte de los padres a sus hijos para participar en el proyecto
- Cuestionario a docentes.
- Cuestionario a padres de familia.

**3.2.2.2 Diario de Campo.** El segundo instrumento fue el diario de campo en este se quiere categorizar hechos, conductas y / o eventos que se han de observar. Por ello se utilizó como instrumento dado que es un elemento que nos permite fácilmente recoger información sobre las actividades ejecutadas con el grupo, donde posteriormente se realiza un análisis para luego realizar una confrontación con la teoría. También es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

**3.2.2.3 RAE.** El tercer instrumento que se utilizó fue la búsqueda minuciosa de la información está se usó para alimentar el proyecto, y el instrumento que se usó fue el RAE, se trata de una ficha que contiene los aspectos más relevantes de los documentos utilizados como soporte del proceso investigativo, se representa la información de un documento en un registro estructurado, reduce todos los datos descriptivos físicos y de contenido en un esquema.

**3.2.2.4 Cuestionario tipo entrevista.** Es una conversación informal con una serie de preguntas que se realiza a los estudiantes a modo de entrevista y estos de forma grupal las van respondiendo para recolectar datos cualitativos sobre puntos de vista, necesidades, percepciones, expectativas y motivaciones. Se observan y analizan cada una de las respuestas que surgen, y se realiza la validación de que la aplicación de los juegos fue satisfactoria y se logró el impacto que las investigadoras requerían.

## CAPÍTULO IV

### 4. PROCEDIMIENTO

#### 4.1. Fases

Para el presente proyecto de investigación se utilizaron 4 fases desde las cuales se pretendió dar cumplimiento al desarrollo del proyecto, distribuidas de la siguiente manera; diagnóstico, diseño, implementación y valoración. Cada una de ellas permitió recolectar poco a poco la información necesaria para ir dando cuerpo al proceso investigativo para así finalmente cruzar la información y lograr obtener los resultados que respondieran a los objetivos trazados inicialmente.

##### *4.1.1 Fase 1. Diagnóstico*

En esta primera fase se pretende ver si se da cumplimiento a los conceptos básicos que se deben aprender según los DBA y el grado, para ello se hace necesario ver el estado actual de conocimiento de los estudiantes del grado transición del colegio Nikola Tesla en el área de inglés, para lograr esto se aplicaron una serie de instrumentos de evaluación, elaborados de manera digital debido a que por protocolo de bioseguridad no se podía realizar ningún tipo de reunión presencial, como: encuestas dirigidas a docentes, y padres de familia y consentimiento informado a los mismos. Los formatos de los instrumentos mencionados anteriormente se encuentran ubicados en **(Anexos 1,2 y 3)**.

#### **4.1.2 Fase 2. Diseño**

Para lograr la segunda fase se realiza una clasificación y selección de juegos por medio de preguntas sobre distintos juegos y a su vez se identifiquen gustos e intereses de los niños, que estén acordes con los DBA del grado transición en el área de inglés como a las necesidades; entre ellos están los juegos de mesa como rompecabezas, concéntrese, dados, flash card, memo fichas para ubicar las partes del cuerpo, canciones en inglés, repaso de vocabulario y comandos con sus respectivos movimientos para que sea más fácil recordar y para culminar la aplicación de distintos juegos digitales que permitían reforzar los contenidos ya vistos. Los juegos que se diseñaron permiten al estudiante ser el protagonista y a su vez que desarrolle potencialmente las habilidades cognitivas, motoras, lingüísticas, entre otras. Los juegos se diseñaron de manera que puedan utilizarse mediante el programa Microsoft office PowerPoint y físicos con material tangible, ajustándolos a la malla curricular actual de la institución y a los temas que se ven, dejándolos modificables para volver a utilizarlos en distintas temáticas.

#### **4.1.3 Fase 3. Implementación**

En la tercera fase se implementa los juegos diseñados como herramienta didáctica en los estudiantes del grado transición del colegio Nikola Tesla, se pondrán en práctica en donde se oriente una clase, presentando el juego, pero quien lo dirige será el docente y donde el estudiante participe activamente y estimule sus habilidades motoras, lingüísticas y cognitiva. Además, en la clase se genera un ambiente y un espacio adecuado exclusivo a la clase de inglés y se pone en práctica la metodología ABJ. Para realizar el análisis de los resultados se registró lo observado a través de diarios de campo que se pueden evidencian en (**ANEXOS** desde el 10 hasta el 17).



#### 4.1.4 Fase 4. Valoración

En la fase cuatro se establece una relación entre los resultados esperados con los objetivos propuestos, por medio de la observación directa y grupo focal, donde se analiza si aumentó el interés y motivación por parte de los estudiantes de transición al participar de unas clases más dinámicas, vivenciales y significativas en las clases de inglés. Lo mencionado anteriormente se puede evidenciar desde el (**ANEXO 4 hasta el 17**) ubicados al final del proyecto.

A continuación, los formatos usados: El primero es para ingresar el resumen analítico de las teorías encontradas y el segundo para describir detalladamente lo que se evidencio en la aplicación de los juegos.

#### -Resumen Analítico

<b>RAE #</b>	<b>Fecha de elaboración:</b>	
<b>Tipo Publicación:</b>	<b>Páginas:</b>	<b>Año:</b>
<b>Nombre del documento:</b>		
<b>Título:</b>		
<b>Autor/autores:</b>		
<b>Editorial:</b>	<b>ISBN/ISSN:</b>	
<b>Ciudad:</b>	<b>Institución:</b>	
<b>Palabras Claves:</b>		
<b>Descripción:</b>		
<b>Fuentes</b>		
<b>Contenido</b>		

<b>Diseño Metodológico.</b>
<b>Conclusiones.</b>
<b>URL:</b>
<b>Autor del RAE</b>

*Fuente: Elaboración propia*

#### **-Diario de campo**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>

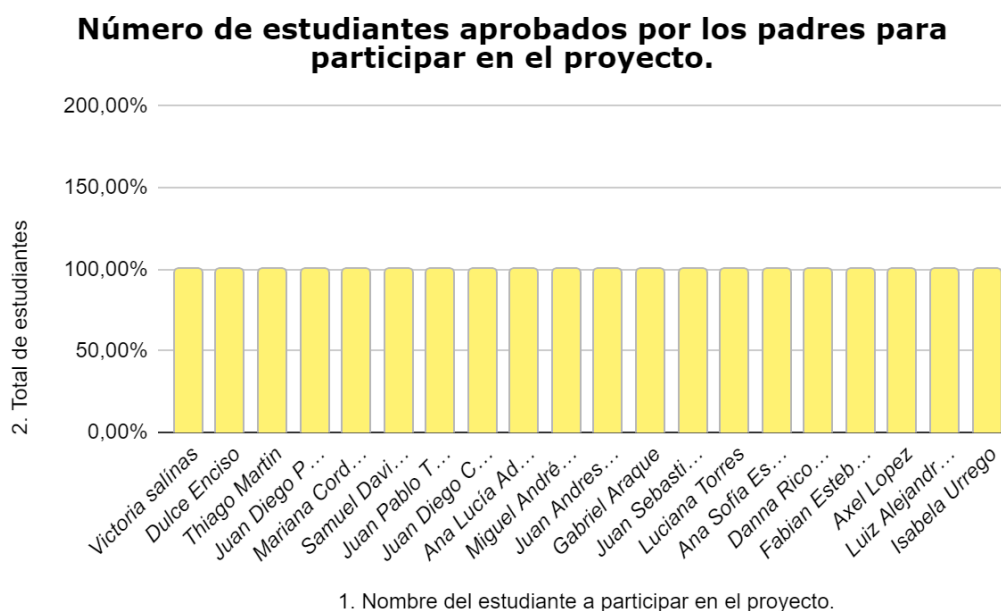
*Fuente: Elaboración propia*

#### **4.2 Análisis de los Resultados**

A continuación, se presentarán los resultados obtenidos con cada uno de los instrumentos aplicados para la recolección de datos.

## 4.2.1 Encuestas

### 4.2.1.1 Encuesta para Consentimiento Informado

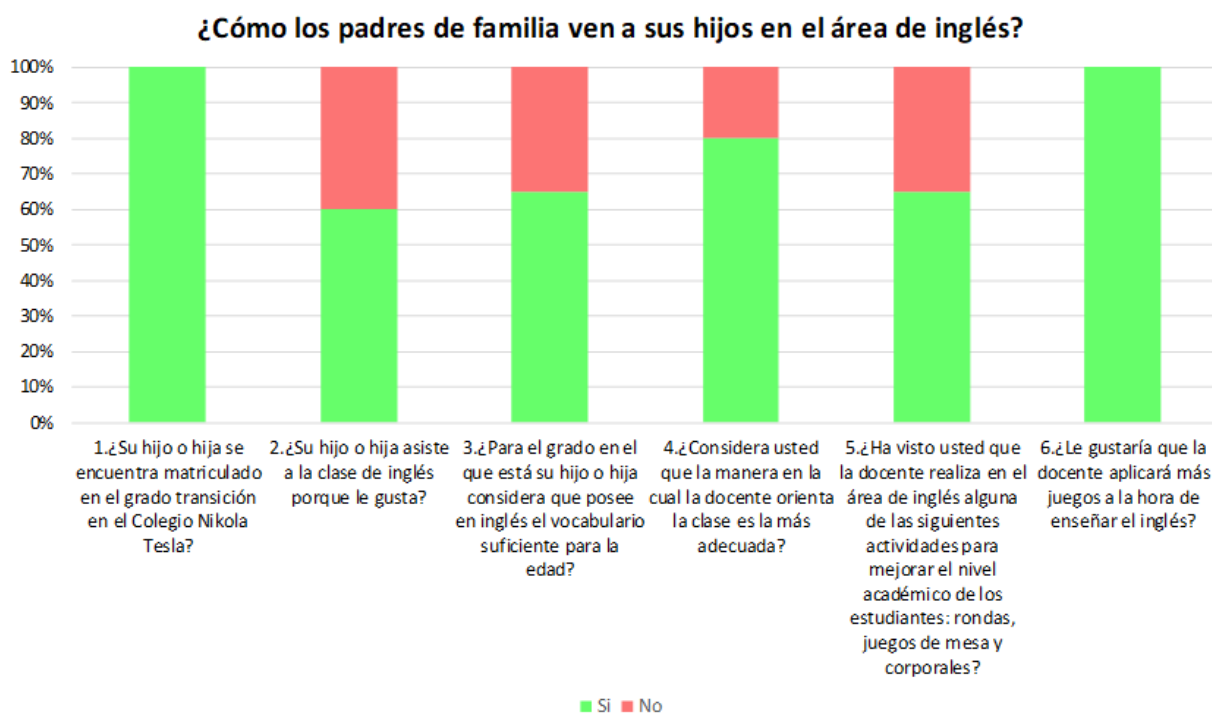


**Gráfica 1.** Padres que firmaron la autorización de consentimiento informado

*Fuente: Elaboración propia*

El gráfico 1 muestra que el 100% de los participantes estuvieron de acuerdo con la propuesta y firmaron la autorización del consentimiento informado para que los estudiantes del grado transición B participarán en el proyecto El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio.

#### 4.2.1.2 Encuesta a Padres de Familia



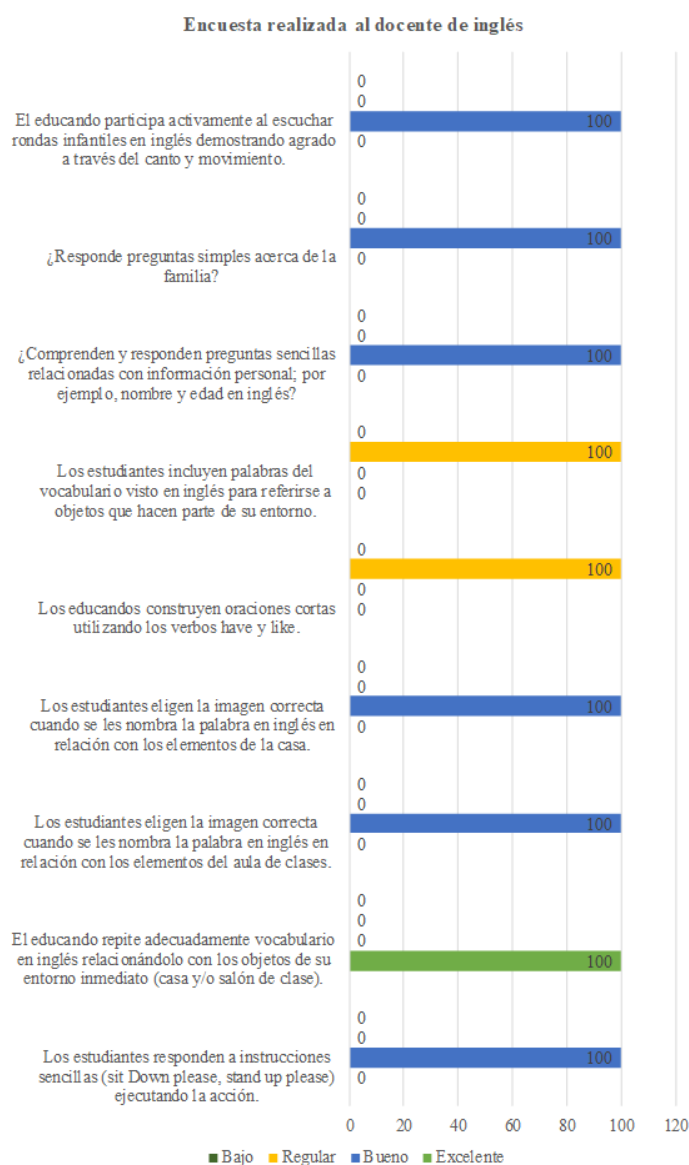
**Gráfica 2.** Cuestionario a padres de familia del cómo ven a sus hijos en el área de inglés.

*Fuente: Elaboración propia*

El gráfico 2 muestra que para la primera pregunta el 100% de los padres confirmaron que efectivamente los niños estaban en el grado transición, para la segunda pregunta el 60% de ellos afirman que los niños asisten a las clases porque les gusta y el otro 40% porque no les gusta, para la tercera pregunta el 65% de los padres de familia consideran que para el grado en el que están los niños sí poseen en inglés el vocabulario suficiente para la edad y el otro 35% opina que no, para la cuarta pregunta el 80% de los padres consideran que la profesora a cargo orienta las clases adecuadamente mientras que el otro 20% opina que no, para la quinta pregunta el 65% de ellos considera que la docente sí aplica diferentes actividades para mejorar el nivel académico

del área de inglés mientras el otro 35% opina que no y para la sexta y última pregunta el 100% de los padres de familia están de acuerdo con que la docente debería aplicar más juegos a la hora de enseñar en el área de inglés.

#### 4.2.1.3 Encuesta Realizada al Docente de Inglés



**Gráfica 3.** Encuesta realizada al docente de inglés

*Fuente: Elaboración propia*

El gráfico 3 muestra que la docente a cargo desde su quehacer pedagógico y según su criterio como docente valoró cada enunciado según el nivel en el que consideró que se encontraban el mayor número de sus estudiantes. Por lo tanto, considera que:

-Es bueno el nivel de los estudiantes para responder a instrucciones sencillas (sit Down please, stand up please) ejecutando la acción.

-Son buenos los estudiantes al momento de repetir adecuadamente vocabulario en inglés relacionándolo con los objetos de su entorno inmediato (casa y/o salón de clase).

-Son buenos los estudiantes a la hora de elegir la imagen correcta cuando se les nombra la palabra en inglés en relación con los elementos del aula de clases.

- Son buenos los estudiantes a la hora de elegir los estudiantes eligen la imagen correcta cuando se les nombra la palabra en inglés en relación con los elementos de la casa.

-Son regulares los educandos a la hora de construir oraciones cortas utilizando los verbos have y like.

-Regularmente los estudiantes incluyen palabras del vocabulario visto en inglés para referirse a objetos que hacen parte de su entorno.

-Son buenos comprendiendo y respondiendo preguntas sencillas relacionadas con información personal; por ejemplo, nombre y edad en inglés.

-Los educandos son buenos respondiendo preguntas simples acerca de la familia.

- Los educandos son buenos participando al escuchar rondas infantiles en inglés demostrando agrado a través del canto y movimiento.

## 4.2.2 RAE

### 4.2.2.1 Análisis de los RAE

N° DE RAE	NOMBRE DEL RAE	CATEGORÍA 1	CATEGORÍA 2	CATEGORÍA 3	RESULTADOS
		<b>EL JUEGO</b>	<b>IMPORTANCIA DEL INGLÉS EN EL PREESCOLAR</b>	<b>INCIDENCIA DE LOS DBA DE INGLÉS EN PREESCOLAR</b>	
	La Importancia del Aprendizaje del Idioma Inglés a Temprana Edad	Para crear bases sólidas en el idioma inglés es necesario presentar los conocimientos a través del juego y canciones, para ello el docente se debe enfatizar en técnicas que generen la interacción con sus pequeños estudiantes.	El hecho de que los niños de edad preescolar adquieran un segundo idioma desde sus primeros años de vida los provee de un conocimiento sólido y sientan las bases para nuevos aprendizajes. Logrando globalizarse es decir comunicarse efectivamente con cualquier lugar del planeta.	Se menciona que para enseñar inglés a niños pequeños se debe enfatizar en que el niño escuche y hable en inglés y no en que lo escriba. Además, menciona que la importancia de los juegos como una herramienta que permite motivarlos a aprender y que es muy necesario utilizar muchos recursos visuales para que los niños puedan conocer el significado antes de conocer la palabra.	Un punto de vista muy claro entre las tres categorías es que el juego es una herramienta esencial para la adquisición del idioma inglés. Por lo tanto, dentro de estos mismos se sustenta la importancia de usar canciones y juegos con recursos visuales para conocer el significado antes de conocer la palabra. Lo anterior permite demostrar el por qué dentro del proyecto se usaron, rondas en inglés, flashcards rompecabezas y concéntrese.

	Documento N. 22- El juego en la educación inicial	<p>El documento expone la importancia del juego y como favorece el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños menores.</p> <p>Además, establece que ellos juegan: con su cuerpo, explorando, juegan imitando y simbolizando, juegan construyendo, juegan desde la tradición, juegan construyendo reglas, estableciendo que el juego está presente en toda la vida del ser humano.</p>			Este RAE habla específicamente del juego y resalta que es inherente al ser humano, es decir que viene consigo mismo, que se hace necesario potencializarlo desde la infancia para lograr un desarrollo integral, estableciendo relación entre su cuerpo, contexto, cultura y además que los docentes o quienes se encuentren a cargo de la primera infancia se involucren en las actividades de juego, generado así mayor interés, motivación al momento de aprender.
	El juego en los niños: enfoque teórico	<p>En el documento se plantea que el juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos, el ser humano lo realiza de manera innata.</p> <p>Sustenta que el papel del juego en los jardines infantiles, donde los docentes se involucren en el junto con sus estudiantes.</p>			El documento habla del juego y lo considera fundamental para que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa y recomienda que el docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes.



	Documento de ministerio de educación nacional (2016)	Este documento propone diferentes tipologías de juegos de manera lúdica que permiten llevar el aprendizaje acorde al pilar del juego. Entre ellos menciona: bingo, domino, tarjetas, rondas, lotería de animales, adivinanzas y sopa de letras.	El MEN. Propone herramientas que permitan fortalecer el conocimiento en las diferentes áreas, entre ellas el área de inglés, lo DBA, identifican los saberes y habilidades que son claves y que deben adquirir y desarrollar los estudiantes del grado transición, su importancia radica en plantear las herramientas fundamentales para que los aprendizajes en el área de inglés logren el estándar básico de competencia en los estudiantes, por ello los DBA, apoyan al PEI para que el docente tenga las orientaciones y pueda llevar al cabo buenas metodologías e enseñanza.	Mediante este documento se exponen los lineamientos que buscan llevarse a cabo en el área de inglés, son los DBA, que ayudan a crear herramientas para facilitar la estrategia pedagógica que pueden realizar los docentes para mejorar el nivel de inglés, en el grado de transición.	La información del RAE trabaja mancomunadamente con las categorías porque el documento propone juegos pertinentes para el grado, el MEN plantea las herramientas fundamentales para los aprendizajes en inglés y adicional a todo esto da los lineamientos para llevar a cabo con transición.
#	Conocimiento de la didáctica del inglés en docentes de educación preescolar	Resalta la importancia de no dejar de lado la incorporación del juego como parte del proceso educativo dado que esta actividad que para muchos puede considerarse como un agregado o un elemento más en la dinámica del aprendizaje y, en definitiva, es la mejor forma para movilizar, motivar y predisponer de manera positiva a los niños y niñas frente a un idioma extranjero.	La finalidad de la enseñanza del inglés como segunda lengua es posibilitar a los estudiantes el manejo efectivo de la lengua inglés en situaciones de comunicación real. Por su eficacia e idoneidad para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas.		Este documento también se afianza en el juego como eje central para enseñar el inglés. Resalta que es esencial estimular las cuatro habilidades comunicativas a la hora de aplicar los juegos. Por lo tanto este archivo es pertinente para este proyecto porque a la hora de escoger los juegos tuvimos en cuenta que fueran juegos que permitiesen al niños utilizar sus habilidades de comunicación.

	<p>Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del Liceo la Alegría de Aprender</p>	<p>Los juegos son muy importantes vincularlos dentro de las estrategias para la enseñanza, por lo tanto es importante tener en cuenta que tipos de juegos pueden ser asertivos para las edades de 4 a 6 años en donde también se analiza que por medio de los juegos como la golosa, se beneficia al estudiante ya que permite el desarrollo de habilidades corporales, la interacción social con otros niños y niñas, y del mismo modo la vinculación emocional con los mismos, permitiéndoles aprender de una manera divertida</p>	<p>El docente debe buscar diferentes estrategias y metodología que permitan llevar al estudiante un conocimiento o aprendizaje significativo, desde el juego como principio lúdico el docente puede aplicar la enseñanza desde el área de inglés mediante juegos de diversas categorías entre ellos la golosa o el rompecabezas enfocados a temas que estén orientados a los DBA en el área de inglés, de esta manera los estudiantes podrán aumentar su interés por aprender la lengua extranjera y así, mejorar su nivel académico en cuanto al inglés.</p>	<p>Por medio de los temas que se obtiene de los DBA en el área de inglés para el grado transición, el docente puede tener una base de que se va a enseñar, y utilizando los beneficios de los juegos físicos que permiten el desarrollo integral del niño, puede moldearse diversos juegos, y adaptarlos a diferentes temas como el domino, la golosa, el rompe cabezas, el juego de concéntrese entre otros y de la misma manera es juego digital puede verse involucrado creándose con los temas que están propuestos por los DBA.</p>	<p>Se evidencia que el juego debe ser una estrategia para la enseñanza. Por otro lado, el docente debe buscar una metodología que permita llevar al estudiante un conocimiento o aprendizaje significativo. Dentro de este mismo archivo resalta la importancia de los juegos tradicionales y como fortalecen el desarrollo integral del menor.</p>
--	---	--	---	--	---

**Tabla 2.** Análisis de los RAE

*Fuente: Elaboración propia*

La tabla número 2 refleja el análisis de los RAE, en donde se puede evidenciar que la información presente allí, retroalimenta el proyecto porque desde cada categoría se muestra la relación que existe entre los juegos diseñados, la importancia de enseñar el inglés para preescolar y los DBA pertinentes para el grado de transición B. Esta revisión documental brindó para el proyecto los elementos fundamentales para escoger asertivamente los juegos que mejor se adaptaban a la hora de potencializar el desarrollo integral de los niños.

### 4.2.3 Diarios de Campo

#### 4.2.3.1 Diarios de Campo, Actividades Diseñadas y Ejecutadas.

<b>DIARIO DE CAMPO</b>	<b>RESULTADOS</b>	<b>Análisis</b>
DC N° 1 Golosa	Los estudiantes discutían por su lugar, al inicio no atendían a las indicaciones que se estaban dando, en el momento de estar ubicados y dispuestas para realizar la actividad, dos estudiantes no querían participar, al preguntarles cuál era el motivo indicaron que no recordaban como se pronunciaban los números en inglés.	Los estudiantes en su gran mayoría se muestran con buena actitud para participar en la actividad de la golosa, así mismo se les dificulta atender a las instrucciones, por otro lado, quienes no participaron inicialmente se debe a que se sentían nervioso al no recordar la temática.
DC N° 2 Rompecabezas	Los estudiantes se mostraban nerviosos al iniciar la actividad, durante el ejercicio cuatro de ellos se veían incomodos, molestos y frustrados, al no poder organizar el rompecabezas, decían que no había ninguna figura, que faltaban fichas.  Al final de la actividad se preguntó el motivo por el cual actuaron de esa manera, a lo cual indicaron que no había antes armando rompecabezas solos o nunca habían hecho ese ejercicio, que les parecía muy difícil.	Aunque los estudiantes quieran participar de las actividades en ocasiones se frustra debido a que no poseen una base para afrontar unas actividades, para ello se hace necesario que en el preescolar se vinculen actividades basadas en el juego y que a su vez permitan el desarrollo de operaciones lógico-matemáticas, establecer relaciones, similitudes y orden.
DC N° 3 Organiza las partes del cuerpo	Durante la actividad se observa euforia por parte de los estudiantes, saltan, gritan y se ayudan unos a otros.  En su gran mayoría conocían las partes del cuerpo y las pronunciaban de manera correcta, se les pregunto que, si	Los estudiantes respondieron de manera positiva ante la actividad propuesta para la semana, se sentían en confianza con la temática, iniciaron a seguir indicaciones y explorar los elementos de la actividad.

	<p>las practicaban seguido, a lo cual respondieron que la semana anterior habían trabajado la temática y antes de realizar la actividad realizaron un repaso.</p>	
<p>DC N° 4 Domino de animales</p>	<p>Se evidencia confusión a la hora de ubicar las piezas, los estudiantes preguntan qué dice allí, veían a todos lados y al final ubicaban las fichas como creían que era.</p>	<p>La presente actividad no funcionó durante el ejercicio, esto se debe a que en el aula de clases se ha venido trabajando coloreado, pronunciación y movimientos, dejando de lado la escritura, en el momento de establecer relación entre la imagen y su nombre no lograron realizarla.</p>
<p>DC N° 5 Dados mágicos de colores y juguetes</p>	<p>Los estudiantes se organizan rápidamente en el círculo, discuten por quien inicia a lanzar los dados, en el momento de caer al suelo y mostrar la imagen responden al tiempo el color y el juguete que se muestra.</p>	<p>Los estudiantes responden de manera positiva a la actividad, se involucran todos en el momento de lanzar, los gestos de alegría y gritos eufóricos muestran que siguen las indicaciones, se sienten a gusto y responden de manera asertiva.</p>
<p>DC N° 6 Al ritmo de los comandos</p>	<p>Los estudiantes participan de manera enérgica en la actividad, algunos solo pronuncian y no realizan el movimiento, cuando se habla con voz baja se pierde la atención de ellos, pero en el momento de subir el tono de la voz se muestran alertas.</p>	<p>Durante esta actividad se nota que la participación por parte de los estudiantes es muy positiva, es evidente que para la ejecución de juegos digitales los estudiantes están más atentos, dedican mucho más tiempo a ellos y es más intuitivo el ejercicio, se puede resaltar que encontramos estudiantes mucho más sedentarios que otros.</p>
<p>DC N° 7 Concéntrate</p>	<p>Los estudiantes participan de manera enérgica en la actividad, algunos solo pronuncian y no realizan el movimiento, cuando se habla con voz baja se pierde la atención de ellos, pero en</p>	<p>En cuanto a la participación de los estudiantes es muy buena, ellos tratan de realizar la pronunciación del vocabulario y al mismo momento el movimiento correspondiente hay</p>

	el momento de subir el tono de la voz se muestran alertas.	confusión, para contribuir aún más en la actividad el docente realiza el ejercicio tal cual se indica, lo cual genera un poco de mayor concentración.
DC N° 8 Juegos digitales	Para los estudiantes ir a la sala de sistemas es un espacio en el cual se sienten cómodos, se observa que quieren participar todos, se anticipan e inician a explorar los juegos, muchos de ellos se atreven a indicar que se debe hacer, se ayudan entre sí, no hay inconveniente si se equivocan en ese mismo momento analizan e indica la respuesta correcta o dicen que era lo que debían hacer.	Los estudiantes responden de manera positiva en la actividad planteada, debido a que el contenido digital atrae mucho más su atención, exploran con mayor facilidad y se observa también una vida más sedentaria en ellos, cuando las actividades requieren mayor movimiento les cuesta un poco más mantener un ritmo de participación.

**Tabla 3.** Análisis de diarios de campo DC

*Fuente: Elaboración propia*

La tabla número 3 refleja la información recopilada en los diarios de campo, desde los cuales se muestra la relación que existe entre los juegos diseñados para el grado de transición B, a partir de ellos se puede visualizar que el hecho de llevar un juego al aula de clase genera interés y ganas de participar por parte de los estudiantes, en ellos no se refleja el miedo al fracaso o pena por involucrarse. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa, dicho de otra manera, la escuela debe convertirse en un campo de juego, donde se involucre docente y estudiante para que el proceso sea más fructífero, donde prevalezca el desarrollo cognitivo sin ser pieza directamente fundamental.

#### 4.2.4 Encuesta a Grupo Focal

##### 4.2.4.1 Preguntas y respuestas de los estudiantes

EL ABJ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL NIVEL ACADÉMICO EN EL ÁREA DE INGLÉS DEL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO NIKOLA TESLA DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO		
ENCUESTA A GRUPO FOCAL		Evaluación de resultados sobre los objetivos propuestos de la investigación, a través de una encuesta a un grupo focal, donde se analiza si aumentó el interés y motivación por parte de los estudiantes al participar de una manera más dinámica en las clases de inglés.
Nº	PREGUNTAS	RESPUESTAS OBTENIDAS
1	¿Te gustan las clases de ahora de inglés? Explica	Ante la pregunta todos responden que sí -Porque son más dinámicas, divertidas -Principalmente por que salen a jugar -Me gusta cantar todo el tiempo las canciones
2	¿Consideras que comprendes ahora el inglés de una manera más fácil?, explica por qué	Sí, todo es juego -Nos divertimos mucho - Practicamos más seguido todo - La teacher juega con nosotros
3	¿Aprendes más cuando juegas? Explica	Si, se, me hace más fácil -El tiempo se pasa más rápido - La profe no se pone de malgenio y no regaña -Hay juguetes o también los podemos traer
4	¿Te gusta que tú profesora participe de los juegos de la clase de inglés?	Si, se ríe mucho -Se ve linda -No grita ni pelea tanto -Es muy divertida y antes no
5	¿En qué espacio te sientes más a gusto al estar en la clase de inglés, patio o salón de clase?	En el patio, porque podemos correr -Es fresco y no sudamos -Tenemos más espacio

**Tabla 4.** Análisis de respuesta a encuesta de grupo focal

*Fuente: Elaboración propia*

La tabla número 4 se muestra la información obtenida a través de una encuesta a un grupo focal, desde la cual se evaluaron los resultados obtenidos durante el proceso investigativo, para ello se tuvo en cuenta cinco preguntas que recopilaran los resultados relevantes, estas se llevaron al aula de clase y en voz alta se fueron exponiendo una a una, frente a ellas se encuentran las respuestas que emergieron del ejercicio realizado.

#### 4.2.4.2 Triangulación de los datos

##### 4.2.4.2.1 *Teoría de ABJ, DC y Resultados de la Investigación*



**Gráfica 4.** Triangulación de los datos

*Fuente: Elaboración propia*

La figura representa las tres fuentes de datos utilizadas en un estudio; teoría del aprendizaje basado en el juego ABJ, los diarios de campo DC y los resultados obtenidos en la investigación. Al revisar la teoría de ABJ permitió comprender desde los planteamientos de

Molaguera, que el juego nos permite usarlo como recurso o herramienta educativa para lograr nuestro fin, para ello, donde posteriormente emerge una clasificación de los juegos, lo que nos permitió diseñar las actividades que usaríamos y donde posteriormente realizaríamos los registros en el DC, de allí se hace necesario analizar dicha información, generar una nueva encuesta para a través de ella y la observación directa extraer los resultados obtenidos con la investigación, donde más adelante podremos observar.

Dentro del presente proyecto, se tuvo en cuenta que todos los juegos que se ejecutaran fueran con el fin de mejorar el nivel académico de los estudiantes del grado transición en el área de inglés; antes de aplicar los juegos fue necesario diseñar un consentimiento de permiso por parte de los padres de familia para que sus hijos pudieran participar en las actividades, una encuesta a padres de familia y docentes para saber cómo veían a los niños en aspectos relacionados con el área de inglés, posteriormente se clasificaron los juegos y para ello se tuvieron en cuenta; juegos de mesa como rompecabezas, concétre, dados, flash card, memo fichas para ubicar las partes del cuerpo, canciones en inglés, repaso de vocabulario y comandos con sus respectivos movimientos para que sea más fácil recordar y para culminar la aplicación de distintos juegos digitales que permitían reforzar los contenidos ya vistos. Lo anteriormente mencionado se evidencia en cada una de las fases estipuladas para lograr los resultados que posteriormente se mostraran.



## CAPÍTULO V

### 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

Se considera que este proyecto fue asertivo porque los resultados fueron notorios, se evidenció notablemente el avance en los estudiantes, a continuación, se describen las conclusiones a las cuales se llegó con el presente proyecto:

Los instrumentos diseñados y aplicados a padres de familia y docente nos permitieron observar y analizar que en el plan de estudios del colegio Nikola Tesla tiene en cuenta los DBA para el grado de transición, pero en el momento de desarrollar los ejes temáticos a través de las actividades en el aula estas no son dinámicas, lo cual ha generado que los estudiantes no presten atención, se desconcentren con facilidad o les cuesta recordar la manera en la cual se pronuncia el vocabulario, canciones, comandos y realicen movimientos.

En cuanto a la clasificación y selección de los juegos para llevar al aula de clase se tuvo en cuenta los sensoriales, mesa, motrices, desarrollo analítico y digitales, consideramos que nos permitió evidenciar que a partir de cada uno de ellos se puede desarrollar o potencializar cualidades específicas en el infante, también es importante resaltar que existe innumerables variedades de juegos, es allí que se hace necesario realizar variantes que le permitan a los individuos el desarrollo integral.

Por lo que se refiere a la implementación de los juegos consideramos que se logró este objetivo, puesto que se observó que había mayor interacción entre los estudiantes y la docente, esto se debe a que las actividades eran llamativas, se realizaron fuera del aula y la docente se

involucró en cada uno de los juegos, permitiendo que los educandos se sintieran a gusto, motivados y sin temor a equivocarse.

Al aplicar la encuesta de manera focal al grupo se pudo probar que el interés de los estudiantes de grado transición B del colegio Nikola Tesla aumentó al igual que su rendimiento académico, en virtud de que el juego no solo permitió aprender unos temas específicos, sino que ellos pudieran aplicarlos en actividades de su vida cotidiana, donde además despertaron nuevamente ese gusto por ir al colegio y sobre todo a su clases de inglés, para el caso de la docente reconoció que se ha dejado de lado el juego pero al ver estos resultados dará continuidad con actividades vinculadas al juego durante este y los siguiente años escolares.

Finalmente, durante el desarrollo y ejecución del proyecto se evidencia que el juego es la excusa perfecta en el proceso de enseñanza aprendizaje en el aula de clase. Es verdad que la pandemia generada por el COVID 19 ha hecho que el trabajo tanto para docentes como para los estudiantes sea algo más extenuante, pero esto no es excusa para que nosotros los docentes nos desmotivemos y se caiga en prácticas tradicionales, monótonas o simples.

## 5.2 Recomendaciones

Analizando todo el proceso que involucra el desarrollo del proyecto El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio se quiere dejar una serie de recomendaciones que ayuden a los docentes a orientarse dentro del aula de clase:

- Es esencial que el juego esté inmerso en cada una de las actividades propuestas en el aula de clase, siendo estas acorde a las necesidades de cada grupo, muy visuales, llamativas y que permitan a los educandos una fácil interacción con estas.
- Los docentes deben estar en constante capacitación para generar conciencia y cambio en su quehacer pedagógico sobre el uso del ABJ y que se les motive también constantemente, debido a que un docente a gusto y motivado en su lugar de trabajo contagiará a sus estudiantes y tendremos mejores procesos académicos.
- Desde las universidades vincular didácticas en las asignaturas básicas, puesto que los estudiantes hablan de teóricos y comprenden sus posturas, pero a la hora de ir a implementar es una realidad que al llegar al aula de clase en su gran mayoría poseen vacíos conceptuales, lo cual genera clases con conceptos erróneos y clases aburridas sin la aplicación de metodologías activas.
- Realizar talleres prácticos donde se dé a conocer el ABJ como estrategia, debido los docentes desconocen de esta metodología tan enriquecedora en los procesos de enseñanza aprendizaje y trascendencia en la vida de los infantes, dejando de lado la vida sedentaria.

- Por otro lado, es muy importante motivar en cada instante a los estudiantes, con actividades llamativas donde el docente participe y hable de manera positiva a cada uno de ellos. Lo anteriormente mencionado permitirá que su rendimiento académico aumente cada día más, debido a que no se estará aprendiendo por una nota, sino que el juego se convierte en la excusa perfecta para aprender.

## REFERENCIAS

Arias Jaime, L. M. (2018). *La interacción social en niños del nivel inicial*.

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica* (Vol. 144). Narcea Ediciones.

Castro, L. J. y Robles, K. A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre os infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender*. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá D.C. - Colombia

Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. *Enseñanza de las Ciencias de la Tierra*, 28(1), 5-19.

Danniels, E., & Pyle, A. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego*. Aprendizaje basado en el juego. Actualizado en febrero.

del Moral Pérez, M. E., García, L. C. F., & Guzmán-Duque, A. P. (2016). *Proyecto game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico matemática,*

*naturalista y lingüística en educación primaria*. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, (49), 173-193.

Delgado-Algarra, E. (2015). Investigación acción participativa como impulsora de la ciudadanía democrática y el cambio social. *International Journal of Education, Research and Innovation*, 3: 1-11.

Duque, P. A., Vallejo, S. L., & Rodríguez, J. C. (2016). *Prácticas pedagógicas y su relación con el desempeño académico* (Master's thesis).

Fandiño-Parra, Y. J., Bermúdez-Jiménez, J. R., & Lugo-Vásquez, V. E. (2012). *Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. Colombia Bilingüe*. *Educación y educadores*, 15(3), 363-381.

González, A. (2017). *Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular - Villavicencio*. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Villavicencio - Colombia.

González, E. T., Vacas, E. M. C., González, M. D. C. T., & Lorenzo, C. M. (2020). *El papel de las emociones en el aula de educación infantil*. Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 24(1), 226-244

Iturbe, X. (2015). *Coeducar en la escuela infantil: sexualidad, amistad y sentimientos*. Barcelona: Graó.

Jara Avila, A. M. (2020). *Factores del bajo rendimiento escolar del Inicial 2 en la Escuela de Educación Básica Particular Nuevo Milenio del cantón Cuenca, 2018-2019* (Bachelor's thesis).

López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2021). *La encuesta*.

Medina, M., Melo, G., & Palacios, M. (2013). *La Importancia del Aprendizaje del Idioma Inglés a Temprana Edad*. Yachana Revista Científica, 2(2). <https://doi.org/10.1234/yach.v2i2.46>

MEN. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Tomado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

MEN. (2005). *Bases para una Nación Bilingüe y Competitiva*. Tomado de <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>

MEN. (2014). *Documento N° 22: El juego en la educación inicial*. Tomado de <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-341835.html?noredirect=1>

MEN. (s.f). *Ley 115 de Febrero 08 de 1994*. Recuperado de: [https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)

Molaguero Yera, C. (2019). *Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil*.

Ortega Paternina, K., & Muñoz Uchuvo, D. P. (2021). *Estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades comunicativas del inglés a partir de la narrativa transmedia en los estudiantes de ciclo 3, programa volver a la escuela del colegio Filarmónico Simón Bolívar empleando la metodología MICEA* (Doctoral dissertation, Universidad Cooperativa de Colombia, Posgrado, Especialización en Docencia Universitaria, Bogotá).

Parra Acosta, H., Tobón, S., & López Loya, J. (2015). *Docencia socioformativa y desempeño académico en la educación superior*. *Paradigma*, 36(1), 42-55.



Peñas, C. A. (2016). *Comparación entre los derechos básicos de aprendizaje (DBA) y otras normas técnicas curriculares*. Fundación SIGE (Sistema Integral de Gestión Educativa). Colombia. Consultado el, 7(1), 2019.

Pincay Moreno, M.F. (2020). *Tesis*. Recuperado de <http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/489>  
75

Santi-León, F. (2019). *Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios*.//Education: The importance of child development and initial education in a country where they are not mandatory. *CIENCIA UNEMI*, 12(30), 143-159. <https://doi.org/10.29076/issn.25287737vol12iss30.2019pp143-159p>

Taola, D, Loor E. (2016). *Estrategias Pedagógicas En El Desarrollo Cognitivo*. Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Guayaquil

UNICEF. (2018). *Aprendizaje Basado a Través del Juego*. Recuperado de <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). *Teorías del aprendizaje*. XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan, 7(14), 51-53. <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>

Yepes Zuluaga, S. M., Montes Granada, W. F., Álvarez Salazar, J. A., & Ardila, J. G. (2018). *Grupo focal: una estrategia de diagnóstico de competencias interculturales (Focus Group: A Strategy to Assess Intercultural Skills)*. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 10(18).

## ANEXOS

### Anexo 1. Consentimiento informado

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO Proyecto de investigación

Apreciados padres de familia del grado transición, la Vicerrectoría Regional Orinoquía "UNIMINUTO" ha solicitado al Colegio Nikola Tesla el permiso para que las estudiantes de último semestre de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Vicerrectoría Regional Orinoquía "UNIMINUTO" Angie Bernal, Diana Carolina Contreras y Laura Otálora lleven a cabo su proyecto de investigación titulado "El Aprendizaje Basado en el Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio" donde su hijo o hija será participe del proceso investigador. Para dar inicio con el proyecto se solicita a ustedes autorizar la toma de fotografías y/o videos de actividades desarrolladas durante el proceso del proyecto desde el mes de agosto hasta el mes de octubre con los estudiantes de transición.

Teniendo en cuenta La Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo de protección Civil del Derecho al Honor, a la intimidad Personal y Familiar, y a la propia imagen, en su artículo 2.

Nosotros los abajo firmantes mayores de edad, identificados como aparece al pie de nuestras correspondientes firmas, y como padres de familia de los niños y niñas en edades de los 5 a 6 años, autorizamos a los estudiantes y docentes en formación para que lleven a cabo el proyecto: "El aprendizaje basado en juego como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio; fin y medio de los procesos de desarrollo y aprendizaje en la infancia, hacer uso de las evidencias de nuestros hijos obtenidas a lo largo de este proceso.

Los estudiantes y docentes participantes se comprometen a respetar el Artículo anteriormente mencionado y declaran bajo juramento que las fotografías y videos se tomarán con énfasis pedagógico.

Por favor diligenciar los siguientes datos de aceptación.

\*Obligatorio

#### 1. Fecha

Ejemplo: 7 de enero del 2019

#### 2. 1. Nombre del estudiante a participar en el proyecto. \*

#### 3. 2. Nombre del padre de familia o acudiente. \*

#### 4. 3. Autoriza que su hija o hijo participe en el proyecto "El Aprendizaje Basado en el Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio" \*

Marca solo un óvalo.

- A. Si  
 B. No

#### CONSENTIMIENTO INFORMADO Proyecto de investigación

Apreciados padres de familia del grado transición, la Vicerrectoría Regional Orinoquía "UNIMINUTO" ha solicitado al Colegio Nikola Tesla el permiso para que las estudiantes de último semestre de Licenciatura en Pedagogía Infantil de la Vicerrectoría Regional Orinoquía "UNIMINUTO" Angie Bernal, Diana Carolina Contreras y Laura Otálora lleven a cabo su proyecto de investigación titulado "El Aprendizaje Basado en el Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio" donde su hijo o hija será participe del proceso investigador. Para dar inicio con el proyecto se solicita a ustedes autorizar la toma de fotografías y/o videos de actividades desarrolladas durante el proceso del proyecto desde el mes de agosto hasta el mes de octubre con los estudiantes de transición.

Teniendo en cuenta La Ley Orgánica 1/1982, de 5 de mayo de protección Civil del Derecho al Honor, a la intimidad Personal y Familiar, y a la propia imagen, en su artículo 2.

Nosotros los abajo firmantes mayores de edad, identificados como aparece al pie de nuestras correspondientes firmas, y como padres de familia de los niños y niñas en edades de los 5 a 6 años, autorizamos a los estudiantes y docentes en formación para que lleven a cabo el proyecto: "El aprendizaje basado en juego como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio; fin y medio de los procesos de desarrollo y aprendizaje en la infancia, hacer uso de las evidencias de nuestros hijos obtenidas a lo largo de este proceso.

Los estudiantes y docentes participantes se comprometen a respetar el Artículo anteriormente mencionado y declaran bajo juramento que las fotografías y videos se tomarán con énfasis pedagógico.

Por favor diligenciar los siguientes datos de aceptación.

#### Fecha

DD MM AAAA

06 / 09 / 2021

#### 1. Nombre del estudiante a participar en el proyecto. \*

Juan Andres Lesmes

#### 2. Nombre del padre de familia o acudiente. \*

Andrés Lesmes

#### 3. Autoriza que su hija o hijo participe en el proyecto "El Aprendizaje Basado en el Juego como Estrategia Pedagógica para Fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio" \*

A. Si

B. No

El primero es el formato para la encuesta y el segundo es la evidencia de un padre de familia que aceptó el consentimiento informado

*Fuente: Elaboración propia*

## Anexo 2. Encuesta a docente

### ENCUESTA A DOCENTE

Apreciado docente, la Vicerrectoría Regional Orinoquía "UNIMINUTO" ha solicitado al Colegio Nikola Tesla el permiso para que las estudiantes de último semestre de Licenciatura en Pedagogía Infantil Angie Bernal, Diana Carolina Contreras y Laura Otálora lleven a cabo el proyecto de investigación titulado "El Aprendizaje Basado en el Juego como Estrategia pedagógica para Fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio" a partir del mes de agosto hasta el mes de octubre del presente año, para dar continuidad con el proyecto solicitamos a usted de manera respetuosa contestar una encuesta con toda sinceridad sobre aspectos relacionados con el área de inglés y le garantizamos que la información obtenida será tratada con respeto, con total discreción y solamente con fines educativos.

\*Obligatorio



1. Fecha \*

Ejemplo: 7 de enero del 2019

2. Nombre de la docente \*

3. ¿Título obtenido o nivel de estudio?

Instrucciones: desde su quehacer pedagógico y según su criterio como docente valore cada enunciado según el nivel en el que se encuentren el mayor número de sus estudiantes: . BAJO - REGULAR - BUENO - EXCELENTE .

4. 1. El educando repite adecuadamente vocabulario en inglés relacionándolo con los objetos de su entorno inmediato (casa y/o salón de clase). \* 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

5. 2. Los estudiantes responden a instrucciones sencillas (sit Down please, stand up please) ejecutando la acción. \* 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

6. 3. Los estudiantes eligen la imagen correcta cuando se les nombra la palabra en inglés en relación con los elementos del aula de clases. \* 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

7. 4. Los estudiantes eligen la imagen correcta cuando se les nombra la palabra en inglés en relación con los elementos de la casa. \* 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

8. 5. Los educandos construyen oraciones cortas utilizando los verbos have y like. \* 1 punto

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

9. 6. Los estudiantes incluyen palabras del vocabulario visto en inglés para referirse a objetos que hacen parte de su entorno. \* 1 punto

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

10. 7. ¿Comprenden y responden preguntas sencillas relacionadas con información personal; por ejemplo, nombre y edad en inglés? \* 1 punto

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

11. 8. ¿Responde preguntas simples acerca de la familia? \* 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente

12. 9. El educando participa activamente al escuchar rondas infantiles en inglés demostrando agrado a través del canto y movimiento. \* 0 puntos

Selecciona todos los que correspondan.

- Bajo  
 Regular  
 Bueno  
 Excelente



Evidencia del formato que se usó para realizar la encuesta a la docente

Fuente: Elaboración propia

## Anexo 3. Encuesta a padres de familia

### ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Apreciados padres de familia, la Vicerrectoría Regional Orinoquía "UNIMINUTO" ha solicitado al Colegio Nikola Tesla el permiso para que las estudiantes de último semestre de licenciatura en pedagogía infantil Angie Bernal, Diana Carolina Contreras y Laura Otálora lleven a cabo el proyecto de investigación "El aprendizaje basado en juego como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio" a partir del mes de agosto hasta el mes de octubre del presente año, para dar continuidad con el proyecto solicitamos a ustedes de manera respetuosa responder una breve encuesta con toda sinceridad sobre aspectos relacionados con el área de inglés y le garantizamos que la información obtenida será tratada con respeto, con total discreción y solamente con fines educativos.

\*Obligatorio



1. Nombre del estudiante \*

\_\_\_\_\_

2. Fecha \*

Ejemplo: 7 de enero del 2019

Por favor responde SI o NO a cada pregunta según considere pertinente:

1. ¿ Su hijo o hija se encuentra matriculado en el grado transición en el Colegio Nikola Tesla? \*

Marca solo un óvalo.

- A. SI  
 B. NO

2. ¿ Su hijo o hija asiste a clase porque le gusta? \*

Marca solo un óvalo.

- A. SI  
 B. NO

3. ¿Para el grado en el que está su hijo o hija considera que posee el vocabulario suficiente para la edad? \*

Marca solo un óvalo.

- A. SI  
 B. NO

3. ¿Considera usted que la manera en la cual la docente orienta la clase es la más adecuada?

Selecciona todos los que correspondan.

- A. SI  
 B. NO

4. ¿Ha visto usted que la docente realiza en el área de inglés alguna de las actividades que a continuación se van a mencionar para mejorar el nivel académico de los estudiantes: rondas, juegos de mesa y corporales?

Selecciona todos los que correspondan.

- A. SI  
 B. NO

5. ¿Qué sugerencias como padre de familia tiene respecto al área de inglés para que su hijo o hija mejore su nivel académico?

0 de 3 puntos

Puntuación publicada el 22 sept 16:33

### ENCUESTA A PADRES DE FAMILIA

Apreciados padres de familia, la Vicerrectoría Regional Orinoquía "UNIMINUTO" ha solicitado al Colegio Nikola Tesla el permiso para que las estudiantes de último semestre de licenciatura en pedagogía infantil Angie Bernal, Diana Carolina Contreras y Laura Otálora lleven a cabo el proyecto de investigación "El aprendizaje basado en juego como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio" a partir del mes de agosto hasta el mes de octubre del presente año, para dar continuidad con el proyecto solicitamos a ustedes de manera respetuosa responder una breve encuesta con toda sinceridad sobre aspectos relacionados con el área de inglés y le garantizamos que la información obtenida será tratada con respeto, con total discreción y solamente con fines educativos.

\*Obligatorio



Nombre del estudiante \* \_\_\_\_\_ / 0

Juan Diego Pertuz

Añadir comentarios a una respuesta individual

Fecha \* \_\_\_\_\_ / 0

DD MM AAAA

Por favor responde SI o NO a cada pregunta según considere pertinente:

1. ¿ Su hijo o hija se encuentra matriculado en el grado transición en el Colegio Nikola Tesla? \*

A. SI  B. NO

No hay respuestas correctas

Añadir comentarios a una respuesta individual

2. ¿ Su hijo o hija asiste a clase porque le gusta? \*

A. SI  B. NO

No hay respuestas correctas

3. ¿Considera usted que la manera en la cual la docente orienta la clase es la más adecuada?

- A. SI  
 B. NO

Añadir comentarios a una respuesta individual

4. ¿Ha visto usted que la docente realiza en el área de inglés alguna de las actividades que a continuación se van a mencionar para mejorar el nivel académico de los estudiantes: rondas, juegos de mesa y corporales?

- A. SI  
 B. NO

Añadir comentarios a una respuesta individual

5. ¿Qué sugerencias como padre de familia tiene respecto al área de inglés para que su hijo o hija mejore su nivel académico?

Puede realizar más juegos

Añadir comentarios a una respuesta individual

Fuente: Elaboración propia

La imagen izquierda es el formato para la encuesta y la imagen derecha es la evidencia de una encuesta ya diligenciada por un padre de familia.

## Anexo 4. RAE #1

<b>RAE #1</b>	<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 16 del 2021	
<b>Tipo Publicación:</b> Revista	<b>Páginas:</b> 5	<b>Año:</b> 2013
<b>Nombre de la revista:</b> Revista Científica YACHANA <b>Número:</b> 2 <b>Volumen:</b> 2		
<b>Título:</b> La Importancia del Aprendizaje del Idioma Inglés a Temprana Edad		
<b>Autor/autores:</b> Martha Medina, Gabriela Melo y Martha Palacios		
<b>Editorial:</b> Yachana	<b>ISBN/ISSN:</b> 1390-7778	
<b>Ciudad:</b> Guayaquil-Ecuador	<b>Institución:</b> Universidad Laica Vicente Rocafuerte de Guayaquil	
<b>Palabras Claves:</b> Aprendizaje, inglés, preescolar, lúdica, pronunciación.		
<p><b>Descripción:</b> El artículo informa sobre los modelos de enseñanza aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera a los niños desde una edad muy temprana realizando un análisis de contenido de las referencias bibliográficas de las diferentes bases de datos existentes que dio como resultado los siguientes aspectos: Si hablamos del aprendizaje del inglés como idioma extranjero, inmediatamente se presenta la duda sobre la conveniencia de iniciarlo a una edad temprana, es decir, en el nivel preescolar. Tomando en consideración que en nuestro país la educación se inicia a los 3 años de edad, cabe la pregunta: ¿Por qué es importante que el idioma inglés sea aprendido en esta etapa? La respuesta ha sido analizada por muchos psicólogos, maestros e investigadores que sostienen la teoría de “mientras más pronto, mejor”. Esta teoría se basa en el aprovechamiento del potencial de aprendizaje y asimilación de cada niño, así como del “momento de aprendizaje” ya que a esta edad los niños son una “esponja” que adquirirán todos los conceptos de una manera mucho más natural y fluida. Es por eso que el conocimiento debe presentarse de una manera que incluya juegos, canciones, buena pronunciación de quien lo enseña, para que se creen bases sólidas, difíciles de olvidar, para el aprovechamiento futuro de tener al inglés como idioma extranjero.</p>		
<p><b>Fuentes:</b></p> <p>-Cosquillitas en la panza blog. 2012. Didáctica para enseñar inglés a niños. Recuperado de: <a href="http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2012/02/didactica-paraensenar-ingles-ninos.html">http://cosquillitasenlapanza2011.blogspot.com/2012/02/didactica-paraensenar-ingles-ninos.html</a>.</p>		

Acceso: Octubre 2, 2013.

-Fundación argentina María Montessori (n.d.) El método Montessori. Recuperado de: <http://www.fundacionmontessori.org/Metodo-Montessori.htm>. Acceso: Octubre 17, 2013

-German Commission for UNESCO, (2012). Teaching pre-school children about the environment. Recuperado de: [http://www.unesco.org/new/en/education/themes/strengthening-education-systems/earlychildhood/singleview/news/teaching\\_pre\\_school\\_children\\_about\\_the\\_environment](http://www.unesco.org/new/en/education/themes/strengthening-education-systems/earlychildhood/singleview/news/teaching_pre_school_children_about_the_environment). Acceso: octubre 5, 2013.

-Preschool English Learners (2005). Aprendizaje de inglés para los niños de edad preescolar. Recuperado de <http://www.edgateway.net/pub/docs/pels/bilingualism.htm>. Acceso: Octubre 15, 2013.

-Pressley, M. y McCormick C.B. 2007. Child and Adolescent development for educators. The Guilford Press, New York, NY 10012, USA.

-SENPLADES. 2013. Plan Nacional para el Buen Vivir 2013–2017.

**Contenido:** El documento se encuentra dividido en siete partes, la primera parte habla sobre el periodo escolar el cual es importante para que el niño desarrolle las competencias comunicativas porque inicia con el proceso de decodificación, es decir, aprende a leer, escribir y a descifrar códigos, que en este caso son las letras. A esta edad, el cerebro del niño está en proceso de desarrollo, es decir, está listo para asimilar el conocimiento. En la segunda parte, se habla de los materiales y métodos en donde resalta que al enseñarse un segundo idioma se debe tener en cuenta elementos de ese país como lo son la fauna, la flora, instrumentos musicales que se puedan incluir o relacionar dentro del proceso de aprendizaje. La tercera parte habla del rol del profesor de inglés, el enfoque de su metodología para enseñar deberá ser altamente comunicativo, enfatizando en técnicas que generen la interacción con sus pequeños estudiantes. Deberá estar motivado y, a su vez, encontrar la manera de motivar a los preescolares para la adquisición de palabras y frases que al principio no entenderán y que hasta les parecerán extrañas. Debido a que cada estudiante es diferente, deberá ser flexible en cuanto a adaptarse a las necesidades de cada uno, respetando sus propios estilos de aprendizaje y aplicando técnicas y metodologías diferentes según sean las características de su grupo. La cuarta parte habla de cómo enseñar inglés a niños pequeños para ello menciona que se debe enfatizar en que el niño escuche y hable en inglés y no en que lo escriba. No utilizar el idioma nuevo para enseñar conceptos que los niños desconocen. Es necesario hablar en inglés para que los niños puedan escuchar el ritmo y para que

vayan entendiendo poco a poco y diseñar actividades para que todos puedan tener éxito. La quinta parte habla del proceso de adquisición del inglés, los niños desarrollan el sistema fonológico de la primera y segunda lengua en paralelo, de tal manera que usan el sonido de la lengua que corresponde y con pocos errores. La sexta parte habla de las ventajas y en ello explica que el resultado de muchas pruebas cognitivas demuestra que los conocedores de un idioma extranjero poseen una mayor flexibilidad cognitiva y comprensión de conceptos. Por último, habla de las conclusiones y en esta resalta que el aprendizaje se le debe realizar a través de juegos, canciones y demás actividades motivadoras que le permitan al infante sentirse en un ambiente cómodo, seguro y divertido, más no monótono.

**Diseño Metodológico:** La metodología que se identificó en la revista es la que corresponde al Método Montessori. Este método se caracteriza por proveer un ambiente preparado, es decir, un ambiente pensado y desarrollado específicamente para el aprendizaje de los niños (Fundación Argentina María Montessori, n.d.). Este ambiente deberá ser ordenado, y simple, utilizando elementos que se conjuguen entre todos para lograr el desarrollo cognitivo de los niños. Debe ser un ambiente provisto de materiales reales y útiles, científicamente diseñados, donde el niño se sienta completamente en libertad de aprender, favoreciendo, de esta manera, su concentración y naturalidad. Así se estará promoviendo la socialización, tan importante a esta edad, aprovechando la oportunidad para enseñar valores como el respeto y la solidaridad, todo esto adaptado a la enseñanza.

**Conclusiones.** Lo leído en el texto nos permite afirmar que si un niño desde edad muy temprana canta, juega y repite frases y palabras en otro idioma, aumentará su desarrollo fonológico, a través de actividades lúdicas y prácticas multisensoriales lo cual le ayudará a ser capaz de adquirir un vocabulario que nunca olvidará. Por otro lado, la pronunciación correcta de fonemas tiende a convertirse en sencilla para profesores como para niños, pues se enseña y aprende a través de la repetición constante de canciones, frases y palabras adecuadas, que hará que el sonido de una determinada palabra quede grabado permanentemente en el amplio espectro cerebral de cada niño.

Dentro de lo que se mencionó en la revista se resalta la importancia del rol docente. Entonces, el profesor bilingüe para preescolares, debe pasar a ser el observador y guía; el adulto que ayuda y estimular al niño en todos sus esfuerzos. Es quien lo motivará a actuar, repetir, cantar, jugar y pensar por sí mismo. En consecuencia, se debe considerar esencial la repetición, puesto que los niños necesitan hacer las cosas una y otra vez para ayudarlos a aprender. Las clases deben ser divertidas, para que el aprendizaje sea productivo. La motivación para aprender el inglés se realiza a través de juegos y



canciones. Es importante la presentación de actividades cortas y variadas para mantener su interés y para cambiar el ritmo de la clase.

Por último, es importante resaltar la importancia de los juegos ya que estos son una herramienta que permite motivarlos a aprender y para hacerlo divertido. Es muy necesario utilizar muchos recursos visuales para que los niños puedan conocer el significado antes de conocer la palabra.

**URL:** Medina, M., Melo, G., & Palacios, M. (2013). LA IMPORTANCIA DEL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS A TEMPRANA EDAD. *Yachana Revista Científica*, 2(2).  
<https://doi.org/10.1234/yach.v2i2.46>

**Autor del RAE:**

Diana Carolina Contreras León

Laura Daniela Otálora Ramírez

Angie Alexandra Bernal Beltrán

**Anexo 5. RAE #2**

<b>RAE # 2</b>	<b>Fecha de elaboración:</b> Agosto 18 de 2021	
<b>Tipo Publicación:</b> Documento	<b>Páginas:</b> 56 Paginas	<b>Año:</b> 2014
<b>Nombre del documento:</b> Documento N. 22 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral		
<b>Título:</b> El juego en la educación inicial		
<b>Autor/autores:</b>  María Consuelo Martín Cardinal  Sandra Marcela Duran		
<b>Editorial:</b> Rey Naranjo Editores	<b>ISBN/ISSN:</b> 9789586916318	

<p><b>Ciudad:</b> Bogotá. Colombia</p>	<p><b>Institución:</b></p> <p>Cero a siempre</p> <p>Gobierno de Colombia</p> <p>Ministerio de educación nacional</p>
<p><b>Palabras Claves:</b> juego, escenarios, agentes pedagógicos</p>	
<p><b>Descripción:</b> Esta serie de orientaciones pedagógicas es, ante todo, la exposición de los principios básicos de una propuesta educativa para las niñas y los niños en primera infancia. También es producto de una construcción que se ha enriquecido con los procesos de discusión de un colectivo de maestras, maestros, agentes educativos del país y demás actores que trabajan directa o indirectamente con las niñas y los niños en el entorno educativo y en los demás espacios en donde transcurren sus vidas. De manera particular, este documento busca aportar e inspirar a las maestras, los maestros y los agentes educativos para que, desde la práctica, promuevan experiencias pedagógicas y ambientes enriquecidos en los que el desarrollo integral de las niñas y los niños se potencie desde el juego. Al tiempo, se espera que este rol se fortalezca, suscitando reflexiones sobre los saberes y experiencias que contribuyen significativamente al mejoramiento de la calidad de la educación inicial.</p>	
<p><b>Fuentes</b></p> <p>-Abad Molina, J. y Ruiz de Velasco, Á. (2011). El juego simbólico. Barcelona: Graó. Abad Molina, J. (2008). “El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil”.</p> <p>-Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social 3: 167-188. Bonastre, M. y otros (2007). Psicomotricidad y vida cotidiana (0-3 años).</p> <p>-Barcelona: Graó. Bruner, J. (1995). Acción, pensamiento y lenguaje. Madrid: Alianza. Cabanellas, I. y Eslava, C. (coord.) (2005). Territorios de la infancia: diálogos entre arquitectura y pedagogía. Barcelona: Graó.</p> <p>-Caillois, R. (1986). Los juegos y los hombres. México: Fondo de Cultura Económica.</p> <p>-Camels, D. (2010). “El juego corporal: el cuerpo en los juegos de crianza”. Primer Seminario Internacional: la Infancia, el Juego y los Juguetes (2010, Buenos Aires, Argentina).</p> <p>-Decroly, O. y Monchamp, E. (2002). El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz.</p>	

Madrid: Morata.

-Fandiño, G. (2001). “El uso del juguete en los jardines infantiles”. Revista Pedagogía y Saberes (16):71-79.

-Freinet, C. (1971). La educación por el trabajo. México: Fondo de Cultura Económica.

-Garvey, C. (1983). El juego infantil. Madrid: Morata.

-E., Jackson, S. y Filella, R. (2007). La educación infantil de 0 a 3 años. Madrid: Morata.

-Harf, R. (2008). El juego en la educación infantil. Crecer jugando y aprendiendo. 0 a 5. Colección La Educación en los Primeros Años. Buenos Aires: Novedades Educativas.

-Huizinga, J. (1987). Homo ludens. Madrid: Alianza. Majem, T. y otros (2001). Descubrir jugando. Barcelona: Octaedro.

-Porstein, A. M. (2009). Cuerpo, juego y movimiento en el nivel inicial. Argentina: Homo Sapiens.

-Sarlé, P. y otros (2010). El juego en el nivel inicial. Juego reglado, un álbum de juegos. Buenos Aires: Baires Print.

-Secretaría Distrital de Integración Social (2010). Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial en el Distrito. Bogotá: SDIS.

-Ullúa, J. (2008). Volver a jugar en el jardín. Rosario: Homo Sapiens.

-Vigotsky, L. (1933). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Grijalbo.

-Winnicott, D. (1982). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.

**Contenido** El Documento N. 22 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, es línea técnica de educación inicial de calidad en el marco de la atención integral a través de una serie de orientaciones pedagógicas que buscan guiar, situar, acompañar y dotar de sentido las prácticas pedagógicas inscritas en la educación inicial presentado desde el MEN, cuyo objetivo es presentar diferentes alternativas de orden pedagógico que buscan enriquecer y favorecer el juego en el entorno educativo como una experiencia vital para potenciar el desarrollo integral de las niñas y los niños. Dentro del documento se expone inicialmente la importancia de los juegos corporales en el niño, rescata posturas de Huizinga y Winnicott como autores más reconocidos en el juego y donde establecen que el juego esta presenta en toda la vida del

ser humano o la capacidad de crear un espacio intermedio entre lo que está afuera y lo que está adentro.

Posteriormente plantea la puesta en escena del juego donde establece que el juego se potencia dependiendo de las condiciones de contexto, se orienta según la cultura y las costumbres y se vive de acuerdo con los saberes específicos de cada territorio, del grupo poblacional, de las niñas, los niños, las maestras, los maestros y agentes educativos y es aquí donde establece que ellos juegan con su cuerpo, juegan explorando, juegan imitando y simbolizando, juegan construyendo, juegan desde la tradición, juegan construyendo reglas.

Por otra parte, indica que el escenario y la utilería es pieza fundamental en el juego, puesto que permite mayor interacción entre los individuos y transformar de tal manera que se genere un espacio de armonía y fácil direccionamiento del proceso.

**Diseño Metodológico.** En el Documento N.22 Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral, se evidencia a lo largo de la lectura que es una investigación cualitativa y de tipo acción participante, debido que se expone que han participado más de cuatro mil personas, en el cual realizaron diversos trabajos de campo, analizaron y tomaron en cuenta lo que viven cuidadores, docentes, madres comunitarias y agentes educativos, para llegar a diseñar y elaborar el documento anteriormente mencionado y desde el cual se pretende orientar a aquellos que estén directamente involucrados con la educación inicial.

**Conclusiones.** La serie de orientaciones pedagógicas está compuesta por seis documentos en los que se define el sentido de la educación inicial y se dan elementos conceptuales y metodológicos para fortalecer el trabajo de los agentes educativos.

La serie de orientaciones para favorecer la calidad de la educación inicial en el marco de la atención integral agrupa cinco documentos en los que se encuentran los referentes descriptivos que guían la gestión de la calidad de las modalidades de educación inicial y las condiciones de calidad de cada modalidad, así como las orientaciones y guías técnicas para el cumplimiento de las condiciones de calidad.

Por último, encontramos el referente técnico para la cualificación del talento humano que brinda atención integral a la primera infancia.

**URL:** MEN. (2014). *Documento N° 22: Serie de orientaciones pedagógicas para la educación inicial en el marco de la atención integral.* Bogotá.

<b>Autor del RAE</b>
Bernal Beltrán Angie Alexandra
Contreras León Diana Carolina
Otálora Ramírez Laura Daniela

### Anexo 6. RAE #3

<b>RAE # 3</b>	<b>Fecha de elaboración:</b> octubre 01 del 2021	
<b>Tipo Publicación:</b> Artículo	<b>Páginas:</b> 13 páginas	<b>Año:</b> 2001
<b>Nombre de la revista:</b> Revista educación	<b>Número:</b> 2	<b>Volumen:</b> 25
<b>Título:</b> El juego en los niños: enfoque teórico		
<b>Autor/autores:</b> Maureen Meneses Montero Y María de los Ángeles Monge Alvarado		
<b>Editorial:</b> Revista Educación 25(2): 113-124, 2001		
<b>Ciudad:</b> San Pedro, Montes de Oca, Costa Rica	<b>Institución:</b> Universidad de Costa Rica	
<b>Palabras Claves:</b> Juego, niño, educador, desarrollo, teorías del juego,		
<p><b>Descripción</b> El juego es una actividad tan antigua como el hombre mismo, aunque su concepto, y su forma de practicarlo varía según la cultura de los pueblos. El ser humano lo realiza en forma innata, producto de una experiencia placentera como resultado de un compromiso en particular, es un estímulo valioso mediante el cual el individuo se vuelve más hábil, perspicaz, ligero, diestro, fuerte y sobre todo alegre, así lo definen Lacayo y Coello (1992), donde también consideran que los niños aprenden a crecer en una forma recreativa. El docente debe estar consciente de la utilidad del juego en el desarrollo de aprendizajes, su labor se va a ver facilitada en el sentido de tener objetivos de clase, actividades estructuradas no solo de expresión libre sino de desarrollo social, emocional e intelectual. El artículo pretende dar generalidades de lo que es el juego, su importancia para el educador, teorías del juego y sus propulsores, así como la clasificación de los mismos. Esto permite al docente formular un concepto teórico que sustente las actividades relacionadas entre el juego y sus objetivos de clase. Convirtiendo o dando así un sentido lógico a una actividad natural del niño y lo que se espera que él desarrolle integralmente en el aula.</p>		

**Fuentes**

- Bequer, G. et al. Juegos de Movimiento. Unidad Impresora José Huelga. Cuba: INDER. 1993.
- Diaz, A. et al. Desarrollo Curricular para la Formación de Maestros Especialistas en Educación Física. España: Editorial Gymnos. 1993.
- Flinchun, B. "Early Childhood Movement Programs. Preparing Teachers for 124 EDUCACIÓN Tomorrow". Journal physical Education, Recreation and Dance. 59(7) 62-67. 1988.
- Gebauer, K. Proyecto de Juego. Madrid: Editorial Interduc, S.A. 1979.
- Giebenhain, H. Sportsspiel und Sozialisation. Schorndorf, Deutschland. 1982.
- Hagstrom y Morril. Juegos con Niños. España: Ediciones CEAC. 1981.
- Hetzer, H. El juego y los juguetes. Argentina: Editorial Kapeluz. 1992.
- Krauss, R. Recreation and Leisure in Modern Society. HarperCollins Publishers (4ª edición). 1990.
- Lacayo, M. y Coello, L. Educación Física, Deporte y Recreación al Alcance de Todos. Honduras: Talleres de NICOP. 1992.
- November, J. Experiencias de Juegos con Preescolares. Madrid: Ediciones Morata, S.A. 1983.
- Newman, B. y Newman, P. Desarrollo del Niño. México: Editorial Limusa. 1983.
- Salazar, C.G. Teorías del Juego. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. 1995. (Folleto mimeografiado).
- Sutton-Smith, B. Die dialektik des spiels. Schondorf, Deutschland. 1978.
- Torbert y Schnieder. "Positive Multicultural Interaction". Journal Physical Education, Recreation and Dance. 57(7) 40-44. 1986.
- Vargas Z, O. Resumen del capítulo "El principio de la educación del niño". Álbum Curso de Capacitación de Educación Física. Escuela de Educación Física y Deportes, Universidad de Costa Rica. 1995.
- Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990

**Contenido** El artículo el juego en los niños: enfoque teórico elaborado por Montero y Monge en el

2001 en la universidad de Costa Rica, se encuentra orientado en el juego, inicia desde que es el juego sustentado por autores quienes dan soporte al texto, el papel del juego en los jardines infantiles, lo vital que es el juego en el rol del educador, donde posteriormente a ello realiza un contraste entre los teóricos del juego y los de la educación preescolar, explica las diversas teorías del juego y por qué el niño juega y finalmente clasifica el juego de seis maneras para ello tiene en cuenta las cualidades que cada uno desarrolla; sensorial, motriz, desarrollo anatómico, organizados, pre deportivos y deportivos. Finalmente concluye con que el juego es inherente al ser humano, todos y cada uno de los docentes deben involucrarse en las actividades de con sus estudiantes, pero siempre tomando en cuenta lo que quiere desarrollar en los individuos, a su vez cuando el juego surja desde el estudiante se hace necesario dejarlo, esto permite que explore e interactúe con pares, realizando un ejercicio similar a lo que vive en sociedad.

**Diseño Metodológico** Dentro del presente artículo se evidencia que la investigación realizada es de enfoque cualitativo debido a que busca interpretar una problemática generada en la sociedad que afecta directamente a los niños y maestros en las escuelas, así mismo podemos decir que es de tipo etnográfico, desde la cual buscan describir y analizar ideas, significados, conocimientos en relación al juego, los niños, los maestros y la manera en la cual el juego potencializa habilidades en los infantes.

**Conclusiones.** Primero, el juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral. Segundo, la evolución en la actividad lúdica del niño: juego funcional, juego de autoafirmación, juego simbólico, juego pre social etc., permite al niño estructurar su personalidad. Tercero, el juego ofrece al participante una coyuntura para aplicar comportamientos nuevos a la vida cotidiana.

El maestro y la maestra deben involucrarse en la actividad del juego, esto va a permitirle estrategias didácticas bien orientadas hacia la consecución de los objetivos propuestos.

Se debe seleccionar una teoría del juego por parte del educador para fundamentar su marco filosófico.

Retomando, todos los teóricos del juego han contribuido a una explicación y ejecución del juego infantil, como una expresión natural, una necesidad filogenética del ser humano y un aspecto que influye en el proceso educativo de los niños sobre todo en la etapa preescolar.

Las iniciativas del juego infantil deben respetarse y tratar de explotar esas premisas dentro de los procesos de enseñanza aprendizaje.

Los principios que comandan la enseñanza de los juegos no deben obviarse en el momento de su puesta

en práctica. Es importante tomar en cuenta las clasificaciones de los juegos, ya que cada uno puede desarrollar y fomentar cualidades específicas en el participante.

La variedad de juegos existentes es innumerable por lo que se aconseja modificarlos continuamente para lograr la integralidad que se busca. Para finalizar, los juegos ofrecen experiencias de gran valor y versatilidad para el desarrollo integral, por lo que deben ser tomados en cuenta dentro de todo programa de educación formal y no formal.

**URL:** Montero, M. y Monge, M. EL JUEGO EN LOS NIÑOS: ENFOQUE TEORICO. Educación, vol. 25, núm. 2, septiembre, 2001. Costa Rica.

**Autor del RAE**

Bernal Beltrán Angie Alexandra

Contreras León Diana Carolina

Otálora Ramírez Laura Daniela

**Anexo 7. RAE #4**

<b>RAE # 4</b>	<b>Fecha de elaboración:</b> octubre 03 del 2021	
<b>Tipo Publicación:</b> documento de ministerio de educación nacional (2016)	<b>Páginas:</b> 15	<b>Año:</b> 2016
<b>Nombre de la revista – número – volumen:</b> lineamientos DBA inglés.	<b>Nombre del libro:</b> derechos básicos de aprendizaje de inglés.	
<b>Título:</b> derechos básicos de aprendizaje de inglés.		
<b>Autor/autores:</b> Ministerio de Educación Nacional (2016)		
<b>Editorial:</b> Team Toon Studio, editorial.	<b>ISBN/ISSN:</b> 978-958-691-991-3	
<b>Ciudad:</b> Villavicencio	<b>Institución:</b> Ministerio de educación nacional.	
<b>Palabras Claves:</b> DBA, inglés, enseñanza, aprendizaje, transición.		



**Descripción:** el documento muestra los lineamientos curriculares que deben tener en cuenta los docentes en el momento de enseñar en el área de inglés, desde el grado de transición al grado quinto de primaria, tiene como propósito brindar herramientas necesarias para contribuir a un mejor desempeño de enseñanza y aprendizaje en la segunda lengua, con el fin de mejorar el nivel de inglés en los niños y en las niñas.

Dentro del documento, se encuentran para el grado transición, la manera lúdica en cómo se puede llevar a cabo cada uno de los diferentes contenidos propuestos allí, esto están representados de manera gráfica y explican que juegos se pueden aplicar para transmitir la enseñanza, por ejemplo, para la temática del cuerpo humano se sugiere como alternativa que se pueda enseñar por medio de una silueta de un cuerpo humano gigantes que se pueda calcar de la figura de uno de los estudiantes y posteriormente ir repasando los nombre o partes del cuerpo en inglés.

**Fuentes:**

Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley General de Educación. Bogotá: MEN.

Ministerio de Educación Nacional. (1998). Serie lineamientos curriculares. Bogotá, MEN. Retrieved from [http:// www.mineduacion.gov. co/1621/ articles-339975\\_recurso\\_6. pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf).

Ministerio de Educación Nacional. (1998). Serie lineamientos curriculares. Bogotá, MEN. Retrieved from [http:// www.mineduacion.gov. co/1621/ articles-339975\\_recurso\\_6. pdf](http://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-339975_recurso_6.pdf).

Ministerio de Educación Nacional. (2016). Currículo Sugerido de inglés para sexto a undécimo y Derechos Básicos de Aprendizaje. Retrieved from [http://aprende.colombiaaprende. edu.co/es/colombiabilingue/88005](http://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/88005)

**Contenido:** el documento aborda que son los derechos básicos de aprendizaje, explica por qué son tan importantes para los grados de transición a quinto de primaria, presenta a quienes van dirigidos los DBA, de cada grado, toda la estructura que debe tenerse en cuenta a la hora de trabajar en el área de inglés. Así mismo, muestra variedad de juegos acordes para trabajar con los niños.

Los DBA, describen todas las habilidades que deben tener los estudiantes desde el grado transición hasta el grado quinto de primaria, estos temas son referentes que ayudan al docente a realizar una planeación teniendo en cuenta un currículo orientado al área de inglés, estas DBA, son muy importantes ya que tienen el fin de garantizar el buen desarrollo integral y aprendizaje de los

estudiantes, el documento está dirigido a entes territoriales, a padres de familia, a docentes, a instituciones educativas, a estudiantes y al ministerio de educación nacional.
<b>Diseño Metodológico:</b> lineamientos curriculares: en este documento, se evidencia como aborda desde el área de inglés ciertos lineamientos que se deben tener en cuenta para elaborar o trabajar la malla curricular de los grados de transición a quinto de primaria, se destaca lo que se considera importante que el niño o niña deba cumplir académicamente para tener un buen nivel en la segunda lengua.
<b>Conclusiones.</b> El documento, es una estrategia muy buena que plantea el ministerio de educación nacional, puesto que están los lineamientos por los cuales el docente debe abordar la temática en el área de inglés, y desde que perspectivas llevar a cabo buenas estrategias, con el fin de garantizar la excelencia en cuanto a nivel educativo en la misma área.  El documento sirve de base para llevar temas curriculares, el docente puede realizar sus planeaciones para trabajar en el aula de acuerdo a las diferentes temáticas allí presentadas, abarca desde la metodología con ilustraciones y ejemplos para hacer mejor la experiencia y entender el trabajo que se pretende realizar con los estudiantes y desde la creatividad del maestro llevarlo al aula.
<b>URL:</b> Ministerio de Educación Nacional (2016)
<b>Autor del RAE:</b>  Bernal Beltrán Angie Alexandra  Contreras León Diana Carolina  Otálora Ramírez Laura Daniela

### Anexo 8. RAE #5

<b>RAE #5</b>	<b>Fecha de elaboración:</b> 09/09/2021	
<b>Tipo Publicación:</b> Artículo	<b>Páginas:</b> 11	<b>Año:</b> 2015
<b>Nombre de la revista:</b> Udistrital <b>Número:</b> DOI: 10.14483/16579089.9757 <b>volumen:</b> 16, N° 1		
<b>Título:</b> Conocimiento de la didáctica del inglés en docentes de educación preescolar		
<b>Autor/autores:</b> Bairon Jaramillo Valencia, Libia Elena Ramírez y Sonia Ruth Quintero.		

<b>Editorial:</b> Textos y contextos	<b>ISBN/ISSN:</b> 1657-9089
<b>Ciudad:</b> Caldas	<b>Institución:</b> Universidad Distrital Francisco José de Caldas
<b>Palabras Claves:</b> Didáctica; enseñanza; desarrollo humano; inteligencia; método de enseñanza.	
<p><b>Descripción:</b> El artículo presenta la importancia que tiene el conocimiento teórico-práctico para la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Definen algunos conceptos concernientes al quehacer docente, retoman autores clásicos y contemporáneos para una mejor comprensión. Consecuentemente, se exponen resultados de encuestas y una serie de testimonios provenientes de la aplicación de una entrevista semiestructurada y sesiones de grupos focales a las unidades de análisis que hicieron parte de una investigación que se denominó “Formación pedagógica de los profesionales en educación inicial y su relación con la didáctica en un contexto internacional”. Con base en el análisis de los resultados ligados a una de las categorías de esta investigación, se menciona una serie de teorías sobre el aprendizaje y enfoques sobre enseñanza de la lengua inglesa de forma general, las cuales pueden servir de guía para las docentes de educación preescolar que deseen mejorar su práctica educativa, puntualmente, en relación con el inglés.</p>	
<p><b>Fuentes:</b></p> <p>-Batt, E. G.; Díaz, C. (2010). Explorando un modelo lingüístico-pedagógico innovador para la enseñanza y aprendizaje del inglés y la formación inicial docente en Chile. Contextos: Revista de humanidades y ciencias sociales, 24: 29-41.</p> <p>-British Council. (2015). El inglés en Colombia: Estudio de políticas, percepciones y factores influyentes. Bogotá: Inteligencia Educativa.</p> <p>-Bruner, J. (1982). La importancia de la educación. Barcelona: Paidós Educador.</p> <p>- Clavijo, A. (2016). La enseñanza del inglés en la escuela primaria: algunos problemas críticos. Colombian Applied Linguistics Journal, 18(1): 9-10. Comenio, J, A. (1998). Didáctica Magna. Buenos Aires: Porrúa.</p> <p>-Reyes, M. R.; Murrieta, G.; Hernández, E. (2011). Políticas lingüísticas nacionales e internacionales sobre la enseñanza del inglés en escuelas primarias. Pueblos y Fronteras Digital, 6(12): 167-197.</p> <p>-Secretaría de Educación Pública. (2011). Programa de estudio 2011: guía para la educadora. México: SEP.</p>	

-Soler, R. (2007). Nuevo enfoque metodológico a través de las TIC en el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés: estrategias de aprendizaje en el entorno virtual. Revista interuniversitaria de formación del profesorado, 59: 183-196.

-Zebadúa, M. L.; García, E. (2012). Cómo enseñar a hablar y escuchar en el salón de clase. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

**Contenido:** El artículo comienza con precisar el término enseñanza para tener una comprensión más amplia y una diferenciación con respecto a lo que se conoce como educación. Luego, habla de lo que concierne a la enseñanza del inglés como lengua extranjera, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han sido de gran ayuda para mediatizar los procesos. Por otro lado, habla sobre no dejar de lado la incorporación del juego como parte del proceso educativo dado que esta actividad que para muchos puede considerarse como un agregado o un elemento más en la dinámica del aprendizaje y, en definitiva, es la mejor forma para movilizar, motivar y predisponer de manera positiva a los niños y niñas frente a un idioma extranjero. Para finalizar hace un análisis de como salen de la universidad las docentes en lo relacionado con la enseñanza del inglés.

**Diseño Metodológico:** La metodología se desarrolló bajo un diseño de corte cualitativo. Sin embargo, entre todos los instrumentos de recolección de información se empleó la encuesta para recolectar datos cuantitativos. Asimismo, para organizar, analizar e interpretar la información se elaboraron matrices categoriales y se llevó a cabo una triangulación de la información producto de la observación participante, la encuesta, la entrevista y los grupos focales, al igual que las categorías iniciales y emergentes.

**Conclusiones** A la hora de aprender no se aprende del maestro sino a través de él. Enseñar es una forma espontánea de dar a conocer una experiencia. El maestro permite que sus estudiantes adquieran un conocimiento o desarrollen unas competencias, por medio de la forma personal en que él o ella lleva a cabo el acto educativo. Aunque la enseñanza del inglés, como lengua, se ejecuta de manera diferenciada en muchas universidades, siempre se aboga por la puesta en escena del idioma en espacios que simulen la realidad y al a hora de la practica la docente no tiene las suficientes herramientas para aplicar el uso de las cuatro habilidades comunicativas. Para concluir la finalidad de la enseñanza del inglés como segunda lengua es posibilitar a los estudiantes el manejo efectivo de la lengua en situaciones de comunicación real. Por su eficacia e idoneidad para el desarrollo de las cuatro habilidades comunicativas.

**URL:** Jaramillo, B.; Ramírez, L. E.; Quintero, S. R. (2017). Conocimiento de la didáctica del inglés en docentes de educación preescolar. *Infancias Imágenes*, 16(1), 72-82.

**Autor del RAE:**

Diana Carolina Contreras León

Laura Daniela Otálora Ramírez

Angie Alexandra Bernal Beltrán

**Anexo 9. RAE #6**

<b>RAE # 6</b>	<b>Fecha de elaboración:</b> 10-dic-2018	
<b>Tipo Publicación:</b> trabajo de grado	<b>Páginas:</b> 94	<b>Año:</b> 2018
<b>Nombre de la revista – número – volumen:</b>	<b>Nombre del libro:</b>	
<b>Título:</b> Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender		
<b>Autor/autores:</b> Sánchez Robles, Gloria Castro Vega, Leyne Judith Robles Olivares, Karina Andrea		
<b>Editorial:</b> Corporación Universitaria Minuto de Dios	<b>ISBN/ISSN:</b>	
<b>Ciudad:</b> Bogotá D.C. - Colombia.	<b>Institución:</b> Uniminuto	
<b>Palabras Claves:</b> Juegos tradicionales, Vínculos afectivos, Infancia y Emociones.		
<b>Descripción:</b> utilizar los juegos que son tradicionales, de manera que permita restablecer los vínculos emocionales, con niños y niñas del grado transición. Los juegos tradicionales, se han ido perdiendo		

con el pasar de las nuevas generaciones, debido a los avances tecnológicos, los niños y niñas de hoy en día, se han involucrado, tanto en la tecnología, que han perdido el interés por dichos juegos por lo tanto esta investigación, parte de que los juegos tradicionales son muy importantes ya que ayudan al desarrollo, de diferentes habilidades de los estudiantes potencializando el área de movimiento corporal ya que la mayoría de los juegos requiere, de movimientos para lograr objetivos propuestos, como lo es el de la golosa, que por ser un juego incorpora numerosos beneficio para la primera infancia, como el proceso de aprendizaje vivencial, los vínculos emocionales de los niños y niñas y la interacción social con otros.

**Fuentes:**

-Ariza y Pertuz (2011) Los juegos tradicionales como estrategia pedagogía para mejorar la convivencia en quinto grado de la institución educativa distrital pies descalzos (tesis) Corporación Universitaria de la Costa

-Constitución Política de Colombia de 1991. Última Modificación, mediante Acto Legislativo 2 de 2012, 'por el cual se reforman los artículos 116, 152 y 221 de la Constitución Política de Colombia', publicada en el Diario Oficial No. 48.657 de 28 de diciembre de 2012.

-Código de infancia y adolescencia 1098 (2006) concepción de niñez. Recuperado de <https://politicas-de-infancia-colombia.webnode.com.uy/codigo-de-infancia-yadolescencia/concepcion-de-infancia/>

-TRIGO AZA E, aplicación del juego tradicional en el currículo de educación física, bases teóricas vol.1 ed. paidotribo, pag.241 Barcelona, España, 1994 Juegos populares ecuatorianos”. Recuperado de Internet. [www.vivecuador.com](http://www.vivecuador.com).

-Vélez. Colombia. Proyecto de ley 98 de 2007. Recuperado de internet. <https://vlex.com.co/vid/proyecto-ley-senado-451457538>

**Contenido:** esta investigación aborda la importancia de los juegos tradicionales, como lo son la golosa, y otros que se pueden utilizar con niños y niñas en edad de preescolar con aproximadamente 6 años, en donde se resalta el beneficio de utilizar estos juego ya que le permite al estudiante poder moverse de un lugar a otro a diferencia de los juegos digitales que limitan el movimiento aunque también son muy buenos, estos entretienen a los estudiantes tanto que no les permite desarrollar otras habilidades que son importantes.

Los juegos tradicionales se han traspasado de generación en generación y son parte de una cultura por

lo tanto es apropiado vincularlo, a las escuelas dentro de las actividades diarias, como fortaleza de desarrollo integral que brinda beneficios al estudiante y le permite tener una experiencia de aprendizaje divertida.

**Diseño Metodológico:** el tipo de investigación que es utilizada para llevar a cabo el presente proyecto es investigación cualitativa, siguiendo la línea de investigación acción, partiendo de la observación hacia los actores que son estudiantes, docentes y padres de familia, en el contexto del aula y por fuera del mismo.

**Conclusiones.** Esta investigación deja entre ver la importancia de como involucrar juegos físicos a la hora de enseñar en el grado transición con niños y niñas entre 5 y 6 años de edad, por lo tanto, sustenta que, para aplicarlo a la enseñanza desde el área de inglés, es muy beneficioso porque permite explorar, desarrollar, experimentar, vincularse emocionalmente con otros niños y niñas, de la misma manera que van teniendo un aprendizaje significativo.

Al momento de aplicar juegos se deben tener en cuenta que los temas se transversalicen a modo que el tipo de juego que se utilice este acorde con lo que se pretende enseñar, es decir, si se quiere jugar con la golosa, que sea orientada a la pronunciación y grafía de números en inglés, el juego siempre debe tener un objetivo, y que más que sea el de tener experiencias significativas.

**URL:** Castro, L. J. y Robles, K. A. (2018). Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá D.C. - Colombia

**Autor del RAE:**

Angie Alexandra Bernal

Laura Otálora Ramírez

Diana carolina león.

## Diarios de campo

A continuación, encontrarán ocho diarios de campo los cuales corresponde a actividades diseñadas y aplicadas para los estudiantes de grado transición del colegio Nikola Tesla en la ciudad de Villavicencio.

### Anexo 10. Diario de campo #1

#### INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN

#### DIARIO DE CAMPO N° 1

**Grado: Transición**

**Participantes: Estudiantes y docente titular del curso.**

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	OBSERVACIÓN	REFLEXIÓN
GOLOSA	Dentro del aula de clase se les indica a los estudiantes que jugaran a la golosa, cada uno tendrá la oportunidad de lanzar su ficha y saltar, de ida el estudiante que está saltando debe pronunciar todos los números, pero en el momento de regreso todos pronuncian de manea descendente cada número.	Los estudiantes discutían por su lugar, al inicio no atendían a las indicaciones que se estaban dando, en el momento de estar ubicados y dispuestas para realizar la actividad, dos estudiantes no querían participar, al preguntarles cual era el motivo indicaron que no recordaban como se pronunciaban los números en inglés.	Se hace necesario repasar constantemente los temas vistos de los periodos académicos anteriores, debido a que se refleja que han olvidado la manera en la cual se pronuncian los números o se pronuncia de manera incorrecta.



## Anexo 11. Diario de campo #2

## INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN

## DIARIO DE CAMPO N° 2

Grado: Transición

Participantes: Estudiantes y docente titular del curso.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	OBSERVACIÓN	REFLEXIÓN
ROMPECABEZAS	Dentro del aula de clase se les indica a los estudiantes que a cada uno se le hará entrega de un rompecabezas el cual deben organizar e indicar que imagen se forma, para ello se dará un tiempo de un minuto para lograr realizar la actividad, posteriormente se indicara con un aplauso que deben cambiar de lugar para organizar otro y así hasta pasar por los 10 rompecabezas, al finalizar se les preguntará que tantas palabras del cuerpo recuerdan que observaron durante el ejercicio.	Los estudiantes se mostraban nerviosos al iniciar la actividad, durante el ejercicio cuatro de ellos se veían incomodos, molestos y frustrados, al no poder organizar el rompecabezas, decían que no había ninguna figura, que faltaban fichas.  Al final de la actividad se preguntó el motivo por el cual actuaron de esa manera, a lo cual indicaron que no había antes armando rompecabezas solos o nunca habían hecho ese ejercicio, que les parecía muy difícil.	Se hace necesario que los estudiantes en el preescolar se les posibiliten experimentar no solo con diversos materiales, sino también con juegos que le permitan el desarrollo del pensamiento, juegos que le permitan organizar secuencias y encajar partes.

## Anexo 12. Diario de campo #3

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN****DIARIO DE CAMPO N° 3****Grado: Transición****Participantes: Estudiantes y docente titular del curso.**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>
ORGANIZA LAS PARTES DEL CUERPO	Para esta actividad se organizan dos grupos en los cuales los estudiantes en el menor tiempo posible deben ubicar las partes del cuerpo humano, al finalizar un integrante del grupo sale y pronuncia todas las partes, si por algún motivo se equivoca otro compañero tomará su lugar e iniciará nuevamente.	<p>Durante la actividad se observa euforia por parte de los estudiantes, saltan, gritan y se ayudan unos a otros.</p> <p>En su gran mayoría conocían las partes del cuerpo y las pronunciaban de manera correcta, se les pregunto que, si las practicaban seguido, a lo cual respondieron que la semana anterior habían trabajado la temática y antes de realizar la actividad realizaron un repaso.</p>	<p>Cuando se repasa constantemente las temáticas vistas los estudiantes participan con seguridad y de manera más tranquila, sin tenciones.</p>

## Anexo 13. Diario de campo #4

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN****DIARIO DE CAMPO N° 4****Grado: Transición****Participantes: Estudiantes y docente titular del curso.**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>
DOMINO DE ANIMALES	Sobre el escritorio de los estudiantes se dejaban las piezas del domino boca abajo y se hacia la entrega de cuatro a cada uno, posteriormente deben ubicar la imagen con la palabra la imagen que corresponde.	Se evidencia confusión a la hora de ubicar las piezas, los estudiantes preguntan qué dice allí, veían a todos lados y al final ubicaban las fichas como creían que era.	Se hace necesario que también se enseñe la escritura del vocabulario que se está trabajando, no solo la pronunciación, debido a que los estudiantes si se les pregunta se evidencia que han trabajado la temática, pero cuando se muestra la palabra se bloquean y no saben que responder.

## Anexo 14. Diario de campo #5

## INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN

## DIARIO DE CAMPO N° 5

Grado: Transición

Participantes: Estudiantes y docente titular del curso.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	OBSERVACIÓN	REFLEXIÓN
DADOS MAGICOS DE COLORES Y JUGUETES	Los estudiantes se deben ubicar en círculo, dos de ellos tendrán los dados mágicos y los lanzaran, posteriormente eligen a un compañero para que diga el color o juego que aparece allí, se indica que no pueden repetir al preguntar a sus compañeros, que todos deben participar.	Los estudiantes se organizan rápidamente en el círculo, discuten por quien inicia a lanzar los dados, en el momento de caer al suelo y mostrar la imagen responden al tiempo el color y el juguete que se muestra.	Es una actividad fácil de comprender y en la cual participan todos en ella, se evidencia que hay claridad en los temas en el momento de realizar la pronunciación, pero al mostrar la letra que se presenta en la parte inferior dicen que no la entienden.

## Anexo 15. Diario de campo #6

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN****DIARIO DE CAMPO N° 6****Grado: Transición****Participantes: Estudiantes y docente titular del curso.**

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>
AL RITMO DE COMANDOS	Los estudiantes se deben organizar uno al lado del otro en dos filas dejando espacio entre ellos, deben estar muy atentos a los movimientos y pronunciar de manera correcta los comandos que se irán indicando poco a poco.	Los estudiantes participan de manera enérgica en la actividad, algunos solo pronuncian y no realizan el movimiento, cuando se habla con voz baja se pierde la atención de ellos, pero en el momento de subir el tono de la voz se muestran alertas.	Se hace necesario practicar los comandos con los movimientos, debido a que se evidencia dificultad para realizar el ejercicio de coordinación y esto se debe a que no se ha hecho actividades motoras que le permitan realizar este tipo de actividades con facilidad.

**Anexo 16.** Diario de campo #7

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN**

**DIARIO DE CAMPO N° 7**

**Grado:** Transición

**Participantes:** Estudiantes y docente titular del curso.

<b>ACTIVIDAD</b>	<b>DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD</b>	<b>OBSERVACIÓN</b>	<b>REFLEXIÓN</b>
CONCÉNTRESE	Los estudiantes ubicaran boca abajo las tarjetas de las partes de la casa deben ir destapando poco a poco cada una y en el momento que encuentre la pareja esta se sacara del juego, ganara el estudiante que logre hallar más parejas.	Los estudiantes se muestran entusiasmados durante el ejercicio, no todos se muestran concentrados, se distraen con facilidad, otros se muestran atentos respondiendo de manera eufórica.	Este tipo de actividades trabajándose constantemente permite a los estudiantes mayor concentración, también se hace necesario practicar con constancia el vocabulario visto.

**Anexo 17.** Diario de campo #8

**INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN INFORMACIÓN**

**DIARIO DE CAMPO N° 8**

**Grado:** Transición

**Participantes:** Estudiantes y docente titular del curso.

ACTIVIDAD	DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD	OBSERVACIÓN	REFLEXIÓN
JUEGOS DIGITALES	Se ha diseñado una serie de juegos digitales en los cuales se plantea actividades relacionadas con las partes del cuerpo, partes de la casa, ropa, comida, números, colores, animales y profesiones. Cada juego se encuentra orientado para el desarrollo de habilidades.	Para los estudiantes ir a la sala de sistemas es un espacio en el cual se sienten cómodos, se observa que quieren participar todos, se anticipan e inician a explorar los juegos, muchos de ellos se atreven a indicar que se debe hacer, se ayudan entre sí, no hay inconveniente si se equivocan en ese mismo momento analizan e indica la respuesta correcta o dicen que era lo que debían hacer.	Es evidente que para la ejecución de juegos digitales los estudiantes están más atentos, dedican mucho más tiempo a ellos y es más intuitivo el ejercicio, se puede resaltar que encontramos estudiantes mucho más sedentarios que otros.

Los diarios de campo expuestos anteriormente reflejan los hallazgos obtenidos durante la ejecución de las actividades propuestas desde el proyecto, se evidencia que los estudiantes se motivan y entusiasman con elementos nuevos que llegan al aula de clase, en su gran mayoría participan en todos los juegos, tan solo dos estudiantes se cohiben de hacerlo y esto se debe a que sienten temor frente a lo que se iba a preguntar en cada actividad.

Por el contrario, a el 90% de los estudiantes restantes se lanzaban sin ningún tipo de obstáculos a jugar, cuando se equivocaban u olvidaban la pronunciación de los elementos, movimientos se apoyaban en sus compañeros momento en el cual no se evidenciaba ningún tipo de rivalidad entre los mismos, sino lo importante era participar. Desde el planteamiento de Lev Vygotsky en el siglo XX quien propuso la teoría de desarrollo próximo donde plantea la idea de que, mientras que hay cosas que no somos capaces de aprender individualmente, podemos conseguirlas si contamos con ayuda externa, es aquí donde surge una de las bases del aprendizaje colaborativo: la importancia de la comunicación e interacción con otros a la hora de aprender de forma más efectiva y teniendo en cuenta lo obtenido durante el proceso el juego permite el aprendizaje individual y colectivo, como también la diversión de los participantes.

### **Anexo 18. Juegos Aplicados**



Foto de evidencia de la actividad partes del cuerpo.

*Fuente: Elaboración propia*



Foto de evidencia de la actividad partes del cuerpo.

*Fuente: Elaboración propia*



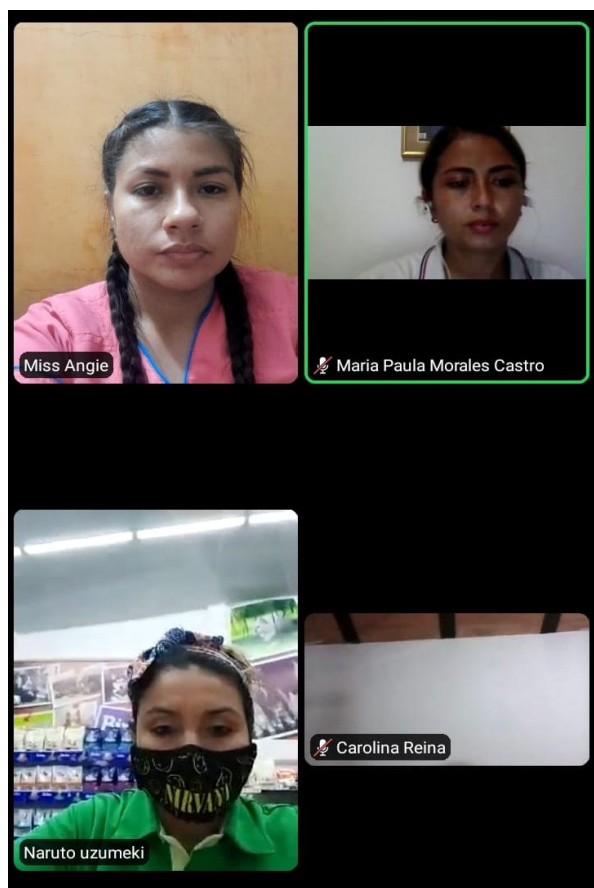


Foto de evidencia de reunión con padres de familia.

*Fuente: Elaboración propia*

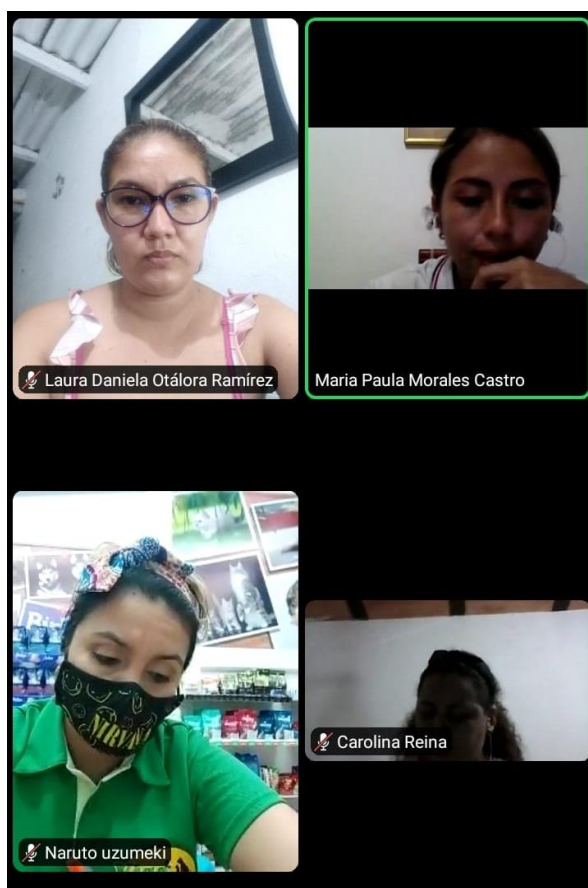


Foto de evidencia de reunión con padres de familia.

*Fuente: Elaboración propia*



Foto de evidencia de la actividad al ritmo de los comandos.

*Fuente: Elaboración propia*



Foto de evidencia de la actividad domino de animales.

*Fuente: Elaboración propia*



Foto de evidencia de la actividad concéntrese.

*Fuente: Elaboración propia*



Foto de evidencia de la actividad al ritmo de los comandos.

*Fuente: Elaboración propia*

### Anexo 19. Encuesta a grupo focal



Foto de evidencia de aplicando la actividad con juegos digitales.

*Fuente: Elaboración propia*

**EL ABJ COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL NIVEL  
ACADÉMICO EN EL ÁREA DE INGLÉS DEL GRADO TRANSICIÓN DEL COLEGIO  
NIKOLA TESLA DE LA CIUDAD DE VILLAVICENCIO**

**ENCUESTA A GRUPO FOCAL**

Evaluación de resultados sobre los objetivos propuestos de la investigación, a través de una encuesta a un grupo focal, donde se analiza si aumentó el interés y motivación por parte de los estudiantes al participar de una manera más dinámica en las clases de inglés.

1. ¿Te gustan las clases de ahora de inglés? Explica

---

2. ¿Consideras que comprendes ahora el inglés de una manera más fácil?, explica por qué

---

---

---

---

3. ¿Aprendes más cuando juegas? Explica

---

---

---

---

4. ¿Te gusta que tú profesora participe de los juegos de la clase de inglés?

---



---



---



---



---



---



---



---

**RAE del Proyecto el ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico  
en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de  
Villavicencio**

<b>RAE #1</b>	<b>Fecha de elaboración:</b> 18/10/2021	
<b>Tipo Publicación:</b> Tesis de grado	<b>Páginas:</b> 129	<b>Año:</b> 2021
<b>Título:</b> El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio.		
<b>Autor/autores:</b> Angie Alexandra Bernal Beltrán, Diana Carolina Contreras León y Laura Daniela Otálora Ramírez		
<b>Ciudad:</b> Villavicencio-Meta	<b>Institución:</b> Corporación Universitaria Minuto de Dios	
<b>Palabras Claves:</b> ABJ, estrategia pedagógica, desarrollo integral, desempeño escolar.		

**Descripción:** El proyecto “el ABJ como estrategia pedagógica para fortalecer el nivel académico en el área de inglés del grado transición del colegio Nikola Tesla de la ciudad de Villavicencio” tiene como finalidad, investigar como por medio de la utilización del juego como herramienta, los alumnos del grado transición del colegio Nikola Tesla, pueden aumentar el interés por aprender y de esa manera elevar su rendimiento escolar en el área de inglés, quizás, la manera en que se está enseñando a los estudiantes no es llamativa y no se torna agradable para despertar la curiosidad de aprender con motivación, por lo tanto el presente proyecto busca nuevas alternativas y estrategias que permitan a los educandos disfrutar de un aprendizaje donde el juego se vuelve una herramienta en la que el docente pueda apoyarse y recurrir a este como una manera didáctica y divertida para interactuar con los estudiantes y que de esta forma se adquiriera un aprendizaje significativo para ellos mismos.

El objetivo de recurrir al juego como estrategia de enseñanza, es que los protagonistas siempre van a ser los estudiantes, por medio del juego son quienes toman decisiones y respetan reglas establecidas obteniendo aprendizajes múltiples en donde no solo se involucra conocimiento cognitivo sino que además resalta la interacción social de unos a otros, por lo tanto el docente teniendo toda esta información puede aprovechar la flexibilidad del juego para adaptarlo a cualquier aprendizaje que se quiera transmitir en este caso en el área de inglés de acuerdo a los DBA del grado transición, aprovechando los diferentes tipos de juego que existen como juegos físicos y juegos digitales, en donde se pueden utilizar juegos desde golosa o concéntrese como también juegos digitales como ruletas u otros que permitan, que el docente interactúe con el educado de manera divertida a manera de juego mientras este transmite un aprendizaje.

**Fuentes:**

- Arias Jaime, L. M. (2018). *La interacción social en niños del nivel inicial*.
- Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2016). *Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica* (Vol. 144). Narcea Ediciones.
- Castro, L. J. y Robles, K. A. (2018). *Juegos tradicionales como estrategia para restablecer vínculos afectivos entre los infantes de grado transición del liceo la alegría de aprender*. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá D.C. -

## Colombia

- Cornellà, P., Estebanell, M., & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basado en juegos*. Enseñanza de las Ciencias de la Tierra, 28(1), 5-19.
- Danniels, E., & Pyle, A. (2018). *Definir el aprendizaje basado en el juego*. Aprendizaje basado en el juego. Actualizado en febrero.
- del Moral Pérez, M. E., García, L. C. F., & Guzmán-Duque, A. P. (2016). *Proyecto game to learn: aprendizaje basado en juegos para potenciar las inteligencias lógico-matemática, naturalista y lingüística en educación primaria*. Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación, (49), 173-193.
- Delgado-Algarra, E. (2015). Investigación acción participativa como impulsora de la ciudadanía democrática y el cambio social. International Journal of Education, Research and Innovation, 3: 1-11.
- Duque, P. A., Vallejo, S. L., & Rodríguez, J. C. (2016). *Prácticas pedagógicas y su relación con el desempeño académico* (Master's thesis).
- Fandiño-Parra, Y. J., Bermúdez-Jiménez, J. R., & Lugo-Vásquez, V. E. (2012). *Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. Colombia Bilingüe*. Educación y educadores, 15(3), 363-381.
- González, A. (2017). *Influencia del juego en el desarrollo de las habilidades sociales de los niños y niñas del grado pre-jardín del Centro de Desarrollo Infantil Popular - Villavicencio*. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios, Villavicencio - Colombia.
- González, E. T., Vacas, E. M. C., González, M. D. C. T., & Lorenzo, C. M. (2020). *El papel de las emociones en el aula de educación infantil*. Profesorado, Revista de Currículum y Formación del Profesorado, 24(1), 226-244
- Iturbe, X. (2015). *Coeducar en la escuela infantil: sexualidad, amistad y sentimientos*. Barcelona: Graó.
- Jara Avila, A. M. (2020). *Factores del bajo rendimiento escolar del Inicial 2 en la Escuela de Educación Básica Particular Nuevo Milenio del cantón Cuenca, 2018-2019* (Bachelor's thesis).
- López-Roldán, P., & Fachelli, S. (2021). *La encuesta*.



- Medina, M., Melo, G., & Palacios, M. (2013). *La Importancia del Aprendizaje del Idioma Inglés a Temprana Edad*. Yachana Revista Científica, 2(2).  
<https://doi.org/10.1234/yach.v2i2.46>
- MEN. (1994). *Ley 115 de Febrero 8 de 1994*. Tomado de:  
[https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- MEN. (2005). *Bases para una Nación Bilingüe y Competitiva*. Tomado de  
<https://www.mineduccion.gov.co/1621/article-97498.html>
- MEN. (2014). *Documento N° 22: El juego en la educación inicial*. Tomado de  
<https://www.mineduccion.gov.co/1759/w3-article-341835.html?noredirect=1>
- MEN. (s.f). *Ley 115 de Febrero 08 de 1994*. Recuperado de:  
[https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf)
- Molaguero Yera, C. (2019). *Aprendizaje basado en el juego en Educación Infantil*.
- Ortega Paternina, K., & Muñoz Uchuvo, D. P. (2021). *Estrategia pedagógica para fortalecer las habilidades comunicativas del inglés a partir de la narrativa transmedia en los estudiantes de ciclo 3, programa volver a la escuela del colegio Filarmónico Simón Bolívar empleando la metodología MICEA* (Doctoral dissertation, Universidad Cooperativa de Colombia, Posgrado, Especialización en Docencia Universitaria, Bogotá).
- Parra Acosta, H., Tobón, S., & López Loya, J. (2015). *Docencia socioformativa y desempeño académico en la educación superior*. Paradigma, 36(1), 42-55.
- Peñas, C. A. (2016). *Comparación entre los derechos básicos de aprendizaje (DBA) y otras normas técnicas curriculares*. Fundación SIGE (Sistema Integral de Gestión Educativa). Colombia. Consultado el, 7(1), 2019.
- Pincay Moreno, M.F. (2020). *Tesis*. Recuperado de  
<http://repositorio.ug.edu.ec/handle/redug/48975>
- Santi-León, F. (2019). *Educación: La importancia del desarrollo infantil y la educación inicial en un país en el cual no son obligatorios*.//Education: The importance of child development and initial education in a country where they are not mandatory. *CIENCIA UNEMI*, 12(30), 143-159. <https://doi.org/10.29076/issn.25287737vol12iss30.2019pp143-159p>
- Taola, D, Loor E. (2016). *Estrategias Pedagógicas En El Desarrollo Cognitivo*. Facultad

de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación. Universidad de Guayaquil  
 -UNICEF. (2018). Aprendizaje Basado a Través del Juego. Recuperado de  
<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

-Vega, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. S. (2019). *Teorías del aprendizaje*. XIKUA Boletín Científico De La Escuela Superior De Tlahuelilpan, 7(14), 51-53. <https://doi.org/10.29057/xikua.v7i14.4359>

-Yepes Zuluaga, S. M., Montes Granada, W. F., Álvarez Salazar, J. A., & Ardila, J. G. (2018). *Grupo focal: una estrategia de diagnóstico de competencias interculturales (Focus Group: A Strategy to Assess Intercultural Skills)*. Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 10(18).

**Contenido:** Está dividido en cinco capítulos, el primero, expone el planteamiento del problema y se compone de aspectos como: descripción del problema, formulación del problema, objetivos de la investigación, justificación e impacto. En el segundo, se referencia los aspectos teóricos en torno al Aprendizaje Basado en el Juego, los distintos conceptos que orientan el lector, la reseña histórica de la institución Nikola Tesla, el marco legal y los antecedentes internacionales, nacionales y locales que tienen relación con el proyecto. El tercero, permite el acercamiento a la metodología IAP, a la población y muestra como a las técnicas e instrumentos. El cuarto, establece las diferentes fases de la investigación, incluyendo el análisis de los resultados de la aplicación de la propuesta y los instrumentos. En el quinto y último, se presentan conclusiones y resultados de la investigación.

**Diseño Metodológico:** El presente trabajo de investigación tiene por nombre “El ABJ como Estrategia pedagógica para fortalecer el Nivel Académico en el Área de Inglés del Grado Transición del Colegio Nikola Tesla de la Ciudad de Villavicencio” es importante resaltar que su enfoque es de carácter cualitativo debido a que busca analizar una problemática social que afecta a un grupo de estudiantes en una comunidad escolar, relacionada con la motivación y los índices académicos de los niños de entre 5 a 6 años del grado de transición B específicamente en el área de inglés, así mismo es una investigación de tipo AIP, Acción participante debido a que combina la investigación social, la labor



educativa y la acción.

Del mismo modo la investigación busca dar solución a la problemática que se presenta en el aula de clase, para la cual se plantea el diseño de una serie de juegos digitales y físicos desde los cuales se pretende motivar a los estudiantes y a su vez que el nivel académico mejore.

**Conclusiones:** Los instrumentos diseñados y aplicados a docentes y padres de familia nos permitieron obtener una radiografía exacta sobre el objeto d estudio, en este caso los estudiantes de transición B del colegio Nikola Tesla.

Analizar las tipologías de juego nos permitió diseñar los juegos acordes a las necesidades del grupo, tuvo en cuenta los sensoriales, mesa, motrices, desarrollo analítico y digitales Se evidencia que durante la aplicación de los juegos esto genero mayor interacción entre la docente y sus estudiantes, aspecto que los motivaba y querer participar en todas las actividades. La educación debe giran en torno al ABJ donde el juego se convierta en la excusa perfecta para que los estudiantes aprendan.

**Autor del RAE:**

Diana Carolina Contreras León

Laura Daniela Otálora Ramírez

Angie Alexandra Bernal Beltrán