

**ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA
FOMENTAR VALORES EN EL PREESCOLAR**

**PEDAGOGIC LUDIC STRATEGIES BASED ON THE GAME TO FOMENT
VALUES IN THE PRESCHOOL**

Laura Katherine López Gómez

Licenciada en Educación Preescolar

Estudiante de Maestría en Educación

Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB

Docente de Preescolar

Institución Educativa Oficial de Bucaramanga

Correo: llopez8@unab.edu.co

María Piedad Acuña Agudelo

Directora del proyecto

Grupo de investigación Educación y Lenguaje

JUEGO Y VALORES EN EL PREESCOLAR

RESUMEN

En este documento se presenta el proceso de planeación, ejecución y obtención de resultados de una investigación que pretende utilizar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego como base para fomentar valores morales en niños preescolares. Siguiendo el paradigma cualitativo y el enfoque de investigación acción, el proceso investigativo partió con una observación inicial, la caracterización y selección de estrategias y realización de entrevistas para así empezar el diseño e implementación de las actividades. Durante la puesta en práctica de las actividades se recolectó información con los instrumentos seleccionados, para luego hacer el análisis de los datos y proceder a obtener los resultados y conclusiones. Como resultado de esta investigación se construyeron una cartilla y un vídeo digital en el cual se dan a conocer las estrategias más efectivas y el proceso de aplicación de las mismas.

Palabras clave: estrategias, lúdica, pedagogía, juego, valores.

ABSTRACT

This document presents the process of planning, execution and obtaining results of a research that aims to use play-pedagogical strategies based on the game as a basis to promote moral values in preschool children. Following the qualitative paradigm and the action research approach, the research process started with an initial observation, the characterization and selection of strategies and conducting interviews to begin the design and implementation of the activities. During the implementation of the activities, information was collected with the selected instruments, to then analyze the data and proceed to obtain the results and conclusions. As a result of this research, a primer and a digital video were created in which the most effective strategies and the application process of the same are made known.

Key words: strategies, play, pedagogy, game, values.

INTRODUCCIÓN

En este apartado se presentan aportes teóricos útiles al proceso de investigación que permitieron establecer un panorama conceptual claro.

En Colombia se están presentando discusiones y cambios entorno al concepto que se debe emplear para referirse a la educación de los niños en sus primeros años de vida, se han mencionado varios términos, pero cabe destacar que, desde los documentos oficiales del MEN y la Ley 115 de 1994 Ley General de Educación, se habla de Educación Preescolar y es éste el concepto que se utilizó en la presente investigación. La educación preescolar según la Ley 115 de 1994 corresponde a “la ofrecida al niño menor de seis (6) años, para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas”.

Para esta investigación este concepto se establece como un referente ya que la educación preescolar es un proceso continuo y permanente en el que se busca desarrollar integralmente a los niños con interacciones y relaciones sociales, actividades lúdicas e integradoras y donde el arte y el juego sean partícipes activos.

En relación a lo anterior se considera que la educación preescolar contribuye al desarrollo de los niños desde: conocer su cuerpo, explorar su entorno social y familiar, adquirir capacidades sociales y afectivas y desarrollar su autoestima; además, permite que los niños adquieran habilidades lógico-matemáticas, de pre-lectura y escritura y resolución de conflictos de forma pacífica (Escobar, 2006, p. 176).

Durante la indagación hecha para esta investigación se encontró que algunas instituciones educativas se interesan en gran parte en que los estudiantes adquieran conocimientos sobre diversas materias y temas específicos, pero restan importancia a algo tan significativo como la formación en valores y su puesta en práctica. El tema de los valores se puede trabajar en la escuela como afirman Campos, Chac y Gálvez. (2006):

El juego, como elemento primordial en las estrategias para facilitar el aprendizaje, se considera como un conjunto de actividades agradables, cortas, divertidas, con reglas que permiten el fortalecimiento de los valores: respeto, tolerancia grupal e intergrupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, amor al prójimo, fomenta el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, todos ellos – los valores- facilitan el esfuerzo para internalizar los conocimientos de manera significativa. (p. 12)

En relación a lo anterior se puede decir que el juego es capaz de recorrer cada etapa del desarrollo, generando aprendizajes significativos; y es desde el nivel inicial de educación, que González (2016) comenta:

Existe algo que necesita la infancia, que es su necesidad mayor, y que muchas veces no se le brinda. Ese algo consiste en la posibilidad de jugar, por ello, hay que dejar entrar en todos los contextos donde se ofrezca educación en estas edades, la luz, vida, alegría, saber y amor, lo que se resume en una sola palabra: juego. (párr. 4).

Dentro del aula de clase, los juegos deben considerarse como una actividad importante ya que aportan una forma diferente de adquirir los aprendizajes, brindan recreación y descanso a los estudiantes. Briceño (2001) afirma que los juegos en transición son dados por las preferencias de los niños dadas en su mayoría por el género, se resalta que si bien los niños y las niñas se diferencian en cuanto a material de juego y formas de jugar, los dos tiene en común que asimilan e interiorizan todo lo aprendido mientras juegan.

Meneses y Mongue (2001) mencionan que “los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.114), en relación a esto el aprendizaje en la edad preescolar se debe basar en el juego como actividad rectora del niños, no solo es jugar por pasar el tiempo, el juego debe tener un objetivo claro, puede ser guiado y el mismo contribuye a un aprendizaje para el niño.

Enseñar valores desde los grados iniciales para Torres, Padrón y Cristalino (2007) es:

El periodo donde el ser humano inicia el proceso de construcción de su personalidad en todos los aspectos, tanto físicos, cognitivos y socio emocionales, situación que demanda de todos el mayor esfuerzo posible para crear las bases, de lo que será más adelante el futuro adulto. Este proceso se construye de una experiencia interior inscrita en el seno familiar y escolar, que trasmite a ese ser en desarrollo todo un sistema cultural impregnado de valores. Es en estos espacios donde el niño va configurando paulatinamente, no solo un mundo de experiencias, sentimientos y emociones, sino también los rasgos de su propia personalidad. (p. 62)

Con base en lo anterior, los valores y su aprendizaje a través de juegos son una parte fundamental en la vida de los niños preescolares y sobre todo desde la escuela y la familia. Es así que se entienden los juegos como una manifestación de las personas para divertirse y recrearse y a la vez una estrategia de enseñanza idónea tanto para valores como para el resto de las áreas de desarrollo de las personas (Castro y Terán, 2015a).

Esta investigación se centró en una institución educativa oficial de Bucaramanga donde se observó continuamente en los últimos años, una escasa formación en valores tanto en los niños de grados iniciales como en los de básica y media. Los docentes desde su práctica pedagógica diaria y con la enseñanza de los valores de forma tradicional, tratan de cambiar esta situación. Para Castro y Terán (2015b):

El fomento de los valores deberían comenzar desde la más temprana niñez, especialmente cuando el niño comienza a desarrollar el lenguaje y puede realizar preguntas ya que si se escuchan sus inquietudes como cualquier otra persona éste va adquiriendo valores. Igualmente los juegos pedagógicos son unas herramientas muy adecuadas para facilitar el aprendizaje de los valores humanos (p.57).

En relación a lo anterior, en el nivel de preescolar donde lo que más llama la atención del niño es el juego, éste se puede utilizar como una estrategia para el aprendizaje y fortalecimiento de los valores, en donde el niño se está divirtiendo, aprende y conoce sobre diferentes temas. También, es necesario mencionar que todos los juegos no son igualmente apropiados para la enseñanza de valores; algunos, requieren de materiales específicos, lugares con ciertas características o habilidades y destrezas motoras concretas en quien los realiza (García, 2001), por esto es que cada docente debe hacer una revisión y reflexión de los juegos que aplica con sus estudiantes para evitar en los mismos algún tipo de discriminación o alejamiento mientras se realizan.

Dada la perspectiva anterior, para esta investigación se planteó la pregunta problema, junto a los objetivos general y específico.

¿De qué manera el juego como estrategia lúdico-pedagógica dinamiza la formación en valores morales en niños de edad preescolar?

OBJETIVOS

General

Desarrollar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego para fomentar valores morales en niños de edad preescolar de una institución educativa oficial de Bucaramanga.

Específicos

- Caracterizar algunos juegos como estrategia lúdico-pedagógica que permitan fortalecer los valores morales en niños en edad preescolar.
- Implementar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego que orienten el fortalecimiento de valores morales en niños en edad preescolar.
- Analizar la información obtenida durante la aplicación de las estrategias para tener conocimiento del avance en el fomento de valores en niños de edad preescolar.

METODOLOGÍA

Paradigma

Esta investigación se realizó bajo el paradigma cualitativo, tomando de guía lo expuesto por Hernández, Fernández y Baptista (2006):

El enfoque cualitativo tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible. En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud; se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible. Las características principales del enfoque cualitativo son: 1. existe una realidad por descubrir y construir que va cambiando mediante las observaciones y recolección de datos. 2. se orienta a explorar, describir y entender. 3. El investigador interactúa física y psicológicamente con el fenómeno y hace reconocimiento de sus valores y creencias que pueden ser parte del estudio. 4. y tiene como finalidad comprender las personas y sus contextos. (p. 32)

La relevancia de este concepto se da en cuanto a la forma como se desarrolla el proceso de investigación en el paradigma cualitativo, ya que se buscan realidades que están sujetas a continuos cambios, se recoge información y para finalizar se hace un análisis de los datos obtenidos.

Enfoque

El enfoque que se tomó fue el de Investigación Acción desde la perspectiva de Kemmis (citado en Rodríguez et al., 2010a).

Una forma de indagación autorreflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre los mismos; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo). (p. 4)

La investigación-acción es la que más similitudes en cuanto a características tiene al proceso que desarrolló esta investigación, pues permite hacer búsqueda y recolección de información dentro de una práctica en situaciones sociales y luego analizar y comprender lo que en ellas se encuentra; además, da la posibilidad de reflexionar sobre las acciones y situaciones que se presenten durante el desarrollo, todo esto enfocado a dar soluciones a una problemática establecida.

Kemmis (citado en Rodríguez et al., 2010b, p. 12) menciona que en este tipo de investigación se evidencian cuatro fases dadas en forma de espiral y cíclica: planificar, actuar, observar y reflexionar, y que juntas llevan a una reflexión de los conocimientos y gestiones realizadas durante todo el proceso investigativo. Estas etapas orientaron el desarrollo del proyecto para al final fomentar los valores morales en niños preescolares a través de estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego.

Instrumentos de recolección de datos

La recolección de datos se realizó con la técnica denominada observación y los instrumentos denominados diario pedagógico y entrevista, a continuación se describe cada uno de ellos.

La observación para Rodríguez et al., (1999a) se entiende como “como un proceso sistemático por el que un especialista recoge por sí mismo información relacionada con cierto problema. Como tal proceso, en él intervienen las percepciones del sujeto que observa y sus interpretaciones de lo observado” (p.150). Al realizar las observaciones se percibió el comportamiento y actitudes de los niños en diferentes situaciones en las que compartían de actividades con los compañeros y con la información recolectada se establecieron criterios a tratar en la investigación.

El diario pedagógico se utilizó durante la implementación de las actividades, siendo éste concebido por Rodríguez et al., (1999b) como un instrumento que le permite al investigador plasmar lo observado y reflexionar sobre ello, para luego obtener conclusiones de esa situación. Los datos que se recolectaron en el formato fueron: lugar, fecha, hora, participantes, nombre de la actividad, descripción y conclusiones.

El diario pedagógico en esta investigación permitió anotar las reacciones, anécdotas, hechos positivos, cosas por mejorar y a su vez permitió contar con información veraz sobre el proceso de aplicación de cada actividad.

La entrevista es una forma para que el investigador obtenga información de manera oral, con la cual registra datos, hechos, opiniones y acontecimientos de forma personalizada por parte del entrevistado, todos esos datos basados en el tema de estudio de la investigación (García, Martínez, Martín, y Sánchez, nd, p.6). Para el proceso desarrollado en esta investigación se establecieron preguntas específicas guiadas a conocer valores que a criterio de los entrevistados necesitaban ser fomentados en los niños de preescolar, preguntas relacionadas con los juegos que los niños practicaban durante sus momentos de descanso u ocio y preguntas sobre los juegos tradicionales que han dejado de practicarse.

Población

En esta investigación la población se centró en 24 niños (16 mujeres y 8 hombres) en edades que oscilan entre 5 a 6 años, de grado Preescolar de una institución educativa de carácter oficial de la ciudad de Bucaramanga (Santander). El estrato socio-económico donde se ubica la institución está entre 0 y 1, contando con familias de diferentes tipologías, desplazados y con variadas dificultades tanto de tipo social, psicológico y familiar.

Proceso metodológico

Siguiendo las etapas de la investigación acción, el proceso metodológico que se llevó a cabo inició con:

- Planificar: en este momento se planteó el tema de la investigación, se buscó la información referida al mismo en varias fuentes tanto digitales como físicas, se definió el problema después de varios análisis, se analizó la revisión de literatura y la relevancia de las investigaciones consultadas para el proyecto y diferentes marcos legales y conceptuales, para así dar inicio al proceso; también se empezó a plantear las diferentes estrategias lúdico-pedagógicas que se pusieron en práctica teniendo en cuenta las necesidades observadas. En este

momento también se realizaron algunas entrevistas para conocer percepciones sobre el juego y los valores desde adultos mayores y docentes de preescolar.

- Actuar: para esta etapa se pusieron en práctica las estrategias lúdico-pedagógicas planeadas según la revisión de la literatura y con la información recolectada de las observaciones iniciales y las entrevistas. En el momento de la implementación de las actividades se logró recoger información relevante al desarrollo de la investigación. Toda aplicación de alguna actividad se hizo siguiendo un cronograma previamente establecido y con el diligenciamiento de diario pedagógico.
- Observar: en este momento se tuvieron en cuenta las actividades que se realizaron, las estrategias planteadas y la relevancia e impacto que las mismas tuvieron en los niños; se hizo un recorrido por lo hecho para así, evidenciar los aciertos y desaciertos tanto en la metodología, las estrategias, los recursos utilizados, las técnicas de recolección de información implementadas, las evaluaciones y la relación docente-estudiante, contando con el apoyo de referentes conceptuales y de algunos autores. También, se tuvo en cuenta el diario pedagógico ya que éste aportó información sobre los hechos, acciones y actitudes que se dan en el desarrollo y puesta en práctica de las actividades.
- Reflexionar: durante esta fase se orientó el análisis de los acontecimientos y hechos que sucedieron durante la investigación, esto se hizo a través de lo observado y lo plasmado en el diario pedagógico, pues el mismo brindó reflexiones y análisis para luego generar aportes en los cuales se dieron formas de mejora para las estrategias lúdico-pedagógicas. Además, se tuvo en cuenta las diferentes teorías, autores y antecedentes investigativos para reforzar los resultados obtenidos. Todo este proceso, se llevó a cabo en diversos espacios de reflexión y análisis de datos, para así realizar la triangulación metodológica basada en la información que se ordenó por las categorías y subcategorías de análisis establecidas (a. Enseñanza: estrategias, recursos, evaluación y b. Aprendizaje: aspectos cognitivos). Al finalizar se describieron los resultados obtenidos y las conclusiones hechas en base a los mismos, y así para terminar se realizaron con ellos el informe final de la investigación.

ANÁLISIS Y RESULTADOS

Este proyecto de investigación se desarrolló basado en tres objetivos específicos, a partir de los cuales se analizó la información obtenida y se obtuvieron los resultados.

El primer objetivo específico fue: caracterizar algunos juegos como estrategia lúdico-pedagógica que permita fortalecer los valores en los niños en edad preescolar; para dar cumplimiento a este objetivo, se realizaron las siguientes actividades: (1) observación a los niños con la intención de conocer cuáles eran los juegos que ellos realizaban en sus horas de descanso y dentro del aula de clase, de igual forma la manera en la que vivenciaban los valores durante el desarrollo de los mismos.

(2) Caracterización de los juegos como estrategias lúdico-pedagógicas, se diseñaron dos entrevistas, las cuales tuvieron una prueba piloto para realizar posibles ajustes a las preguntas e ítems buscados y luego si ser aplicadas a las personas seleccionadas para responderlas. La primera entrevista fue para docentes de grado preescolar a los cuales se les indagaba sobre los juegos que practicaban los niños y los valores que según ellas necesitaban fortalecerse en los estudiantes. Dentro de sus respuestas estaban presentes juegos como la támara, policías y ladrones, fútbol, ponchado, muñecas y correr; también mencionaron juegos con celulares o aparatos electrónicos. En cuanto a los valores las docentes coincidieron con el fomento del respeto, la amistad, el amor, la tolerancia y la honestidad.

La segunda entrevista se formuló para recordar cuáles eran los juegos tradicionales que antes se realizaban y que ahora llaman la atención de los niños, para esto se hizo una entrevista a adultos mayores de 60 años, a los cuales se les preguntaba sobre los juegos que realizaban en su niñez y cuales eran los valores que ellos consideraban les fortalecían. Algunas de las respuestas en las que coincidieron fueron juegos como el trompo, yoyo, mamá y papá, la cocineta, támara, lazo y otras no tan mencionadas como el rumbeador, pan quemado y cauchera. En cuanto a

los valores mencionados fueron el respeto, la honestidad y la amistad los más nombrados.

(3) Después de realizar las entrevistas y hacer revisión de la información recolectada en diferentes fuentes bibliográficas, se concretaron los valores a fomentar y se seleccionaron algunos juegos tradicionales a desarrollar: jazz, tángara, trompo, lazo, yoyo y escondite.

(4) Se realizó una revisión de fuentes físicas y digitales para seleccionar el total de los juegos que se implementarían como estrategias dentro de la investigación. Luego de esta revisión y con la información recolectada de las entrevistas, se inició el diseño y planeación de actividades basadas en las estrategias ya seleccionadas y con el fin de fomentar valores en los niños preescolares de una institución educativa pública de Bucaramanga.

Para concretar las actividades que se pondrían en práctica se hicieron ajustes y cambios de acuerdo a lo planteado por la directora del proyecto. (5) Se elaboró un cuadro con el nombre de cada actividad, la descripción, la estrategia y el autor y finalmente se organizaron las evidencias. También se diseñó un calendario con las fechas de aplicación de las actividades en del primer semestre del 2017, teniendo en cuenta posibles cambios de acuerdo al cronograma de la institución educativa.

Con base en todos los procesos mencionados anteriormente se obtuvo como resultado un cuadro donde se plasmaron las estrategias a utilizar en las actividades y los valores que se iban a fomentar.

El segundo objetivo específico fue: implementar estrategias lúdico-pedagógicas basadas en el juego que orienten el fortalecimiento de valores en niños en edad preescolar. El proceso para dar cumplimiento a este objetivo inició con el diseño de un cuadro de actividades planeadas y el cronograma establecido para implementarlas con los niños; además, teniendo en cuenta las fechas establecidas, se realizó la preparación de los materiales a utilizar en cada actividad.

Uno de los instrumentos seleccionados fue el diario pedagógico, por lo cual al momento de implementar las actividades fue necesario tener claro su formato y

forma de diligenciamiento. Se hizo una revisión de información para crear un formato acorde a las necesidades de la investigación que respondiera a datos específicos que serían analizados posteriormente.

Dando continuidad a este proceso, se empezó a poner en práctica las actividades diseñadas teniendo en cuenta en cada uno de los aspectos como materiales, tiempo, espacios y participantes. Para las actividades que implicaban participación tanto directa como indirecta de los padres de familia, se les informó con anterioridad para que así se desarrollaran las actividades con cada una de sus especificaciones. En todo momento se contó con el apoyo y colaboración de los padres hacia sus hijos y para la docente investigadora, demostrando así su compromiso frente al desarrollo de la investigación.

Es de destacar que durante la implementación de cada una de las actividades, los niños estaban motivados, manifestaban querer realizar las actividades todos los días y participar en ellas continuamente.

Durante cada actividad se hizo la toma de registros fotográficos en los cuales quedó evidenciado el desarrollo de los ejercicios y juegos y la participación activa y con agrado de los niños y sus padres. También se diligenció el diario pedagógico, en el cual se consignó información relevante sobre hechos y acciones que se presentaron en el desarrollo de las actividades y sus diversos ejercicios.

Al realizar todos los procesos mencionados en la parte superior se obtuvieron como resultado las estrategias lúdico-pedagógicas implementadas que se basaron en el juego y se pusieron en práctica con los niños preescolares para fortalecer sus valores morales; además, de la obtención de información a través del diligenciamiento del diario pedagógico.

El tercer objetivo específico fue: analizar la información obtenida durante la aplicación de las estrategias para tener conocimiento del avance en el fomento de valores en niños de edad preescolar. Se realizaron varios procesos para cumplir el objetivo, primero se tuvo en cuenta los diarios pedagógicos y la información plasmada en los mismos, de esta forma se organizó la información para tener en

específico los datos a analizar y los aportes que los mismos dieron a la investigación.

El análisis de los datos se hizo a través de la revisión detallada y minuciosa de cada instrumento, evitando cualquier omisión de hechos importantes. Seguido de esto se seleccionaron las actividades más efectivas, apoyándose en el diario pedagógico, para así ir clasificando la información en las categorías de análisis ya establecidas.

El análisis de datos se realizó a partir de las categorías: enseñanza y aprendizaje y de las subcategorías: estrategias metodológicas, recursos, evaluación y aspectos cognitivos; las cuales permitieron establecer los resultados de la investigación para dar respuesta a la pregunta de investigación y cumplimiento al objetivo propuesto.

Se inició el análisis con la categoría *Enseñanza*, en donde Pérez (2008) habla que ésta implica una acción de enseñar o instruir un conglomerado de ideas y conocimientos y luego los mismos se dan a conocer a alguien más. Partiendo de ello, para ésta categoría se analizaron los datos con ayuda de tres subcategorías: estrategias, recursos y evaluación, a continuación se hace una descripción detallada de cada subcategoría desde las actividades implementadas.

- Estrategias: son las que orientan el acto pedagógico o proceso académico para que se llegue a dinamizar y profundizar el pensamiento a través de lo vivido y experimentado. (Díaz, 1998, p.122). En relación a esto, para cada actividad planeada e implementada se estableció una estrategia dentro de las seleccionadas para la investigación. Las estrategias utilizadas fueron: juego de roles, juegos lógicos, trabajo cooperativo, ilustraciones, pistas topográficas y discursivas, rincón de la naturaleza viva, juegos computarizados, juegos tradicionales y rincón de la expresión plástica. Una vez realizado el análisis a través de la triangulación de información se establecieron las estrategias más efectivas al momento de su implementación: juegos lógicos, trabajo cooperativo, ilustraciones y juegos tradicionales.
- Recursos: para Bartolomei, Caram, Los Santos, Negreira y Pusineri (2015), éstos se “convierten en herramientas de apoyos, ayudas, estrategias, vías,

acciones didácticas para que se efectuó esta enseñanza-aprendizaje, involucrándose de esta manera aspectos motivacionales en los procesos de atención para el manejo eficiente de la información” (p. 15). En relación a lo anterior se analizó cada material/recurso utilizado en las actividades para así saber cuáles fueron los más significativos para los niños. Los recursos utilizados fueron: juguetes, disfraces, pintucaritas, cuentos, libros, revistas, hojas, lápiz y colores, vídeos, canciones, juegos computarizados y material para crear; una vez hecho el análisis y la triangulación se establecieron los más significativos: material concreto y material audiovisual.

- Evaluación: en relación a esta subcategoría el MEN (2009) establece que:

La evaluación debe ser motivadora y orientadora, lo que estamos significando es que a partir de ella, se impulse a los educandos a identificar sus fortalezas, habilidades, avances o retrocesos, para que con esta información ellos y ellas trabajen de manera participativa, activa y responsable en su proceso formativo. (p. 24).

Dado lo anterior se puede decir que la evaluación permite a los niños valorar el avance y los resultados de su proceso desde las vivencias y lo significativas que fueron para ellos. En la implementación de las actividades se evaluó con tres formas: el conversatorio, la pregunta-respuesta y la autoevaluación. Luego del análisis como resultado de la triangulación se estableció que la forma de reflexión y evaluación con mayores resultados fue el conversatorio.

La segunda categoría de análisis fue *Aprendizaje*, para Brunner (1978) el mismo se da en un proceso de interacción de la persona con una información que obtiene, para así crear una estructura cognitiva o reestructurar la que ya tenía; también, en el aprendizaje está implícita la exploración, el descubrimiento y el refuerzo, todo teniendo en cuenta que se puede lograr dicho aprendizaje desde diversas actividades u ejercicios. Teniendo en cuenta lo anterior, se analizaron las actividades implementadas desde la subcategoría y partiendo de lo encontrado en los diarios pedagógicos.

- Aspectos cognitivos: esta subcategoría hace relación a aquellos procesos que permiten a las personas favorecer la adquisición de conocimientos y dar tratamiento a la información que reciben. Durante cada actividad se plasmaron en el diario pedagógico todas las acciones y reacciones de los niños frente al desarrollo de las mismas y luego del análisis se evidenció cambios en los siguientes aspectos: motivación, atención y experiencia de aprendizaje.

De este proceso se obtuvo información para realizar y obtener como resultado un vídeo y una cartilla en donde quedaron plasmadas con fotografías y texto las estrategias más efectivas y los recursos más significativos implementados en la investigación.

CONCLUSIONES

Con base a los resultados hallados en la investigación, se especifica el estado en el que queda la pregunta problema y se identifica si los objetivos propuestos se cumplieron. También, se describen las cosas por mejorar para futuras aplicaciones del proyecto y a su vez se redactan recomendaciones a tener en cuenta por otros investigadores.

Resumen de hallazgos

En primer lugar se menciona el estado en el que quedó la pregunta problema de la investigación: ¿De qué manera el juego como estrategia lúdico-pedagógica dinamiza la formación en valores morales en niños de edad preescolar? El juego al ser la actividad rectora en la edad preescolar permite a los niños adquirir conocimientos, actitudes, valores y formas de actuar a través del movimiento, el diálogo, la creatividad, la escucha y el trabajo en equipo. Es por esto que las estrategias basadas en el juego permitieron que los participantes de la investigación fomentaran sus valores morales con actividades, que dentro de su desarrollo mismo tenían una finalidad específica y que los llevaba a experimentar situaciones de su vida cotidiana y resolver dudas, preguntas o conflictos poniendo en práctica los valores aprendidos.

En relación con el impacto que generó el proyecto en los estudiantes, se concluye que luego de participar en las actividades desarrolladas los niños son capaces de poner en práctica los valores morales tanto en sus vivencias diarias como con sus familias. Ya no resuelven los conflictos con agresiones físicas o verbales, utilizan el dialogo y la escucha activa, prefieren juegos donde se trabaje en equipo y todos participen de la misma forma, solicitan los juegos tradicionales y disfrutan pasar el tiempo libre o descanso con éstos.

Ahora bien, los estudiantes al momento de utilizar una tableta, celular o computador solicitan juegos relacionados con temas educativos o de caricaturas, dejaron atrás la solicitud de abrir juegos violentos o con situaciones de agresión. En momentos de ocio los niños manifiestan querer utilizar dispositivos electrónicos no solo con el fin de jugar sino de aprender o explorar sobre ideas o preguntas que les surgen.

Se concluye que utilizar el juego como estrategia para fomentar en los niños los valores morales fue acertado en la medida que se observaron cambios significativos en su conducta, forma de actuar y relacionarse. El desarrollo de diversas temáticas en el preescolar se puede hacer siguiendo la línea del juego como una estrategia que llama la atención, es novedosa y genera interés y participación activa por parte de los estudiantes.

También se evidenció que los estudiantes vivieron un proceso integral en el cual hallaron sentido y significado a cada una de las actividades, en las mismas lograron fortalecer todas sus dimensiones: cognitiva, comunicativa, corporal, espiritual, ética, estética y en la que se basó el proyecto la socio-afectiva. En relación a la importancia de esta dimensión para los niños preescolares el MEN (1998) menciona:

Procurar un adecuado desarrollo socio - afectivo del niño implica facilitar la expresión de sus emociones, tanto de ira, rabia, temor, llanto, como también de bienestar, alegría, gozo, amor, entusiasmo, darle seguridad en sus acciones, facilitando la oportunidad de escoger, decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertad de expresión, de apreciación de sus propios valores y de solidaridad y

participación, hace parte de la formación para la vida, por cuanto permite a los niños ir creando su propio esquema de convicciones morales y de formas de relacionarse con los demás. (p. 18)

Es por lo anterior que el trabajo realizado en esta investigación generó cambios significativos en los niños, pues esta dimensión permite que se forme adecuadamente un esquema de relaciones tanto como los pares como con la familia y sociedad en general.

En los padres de familia se generó una huella luego de haber participado en algunas actividades y observar por ellos mismos los cambios presentados en sus hijos; comprendieron la importancia de una sana convivencia y el dedicar tiempo para el juego junto a sus hijos y así compartir experiencias, conocimientos y enseñanzas. Este proyecto fue acogido con entusiasmo y colaboración por las familias e incluso propusieron trabajar la temática de los valores de esta forma durante todo el año escolar.

Una conclusión valiosa en torno al rol que jugaron los padres de familia en el proyecto es que al ser participantes activos lograron no solo compartir espacios de recreación con sus hijos, sino recordar su infancia y las actividades que ellos realizaban. En cada actividad en la que intervinieron daban a conocer sus anécdotas y experiencias de vida, cosa que no hacen a menudo dentro de situaciones cotidianas.

Los docentes de la institución educativa que tuvieron contacto con la investigación tanto de forma directa al observar el desarrollo de las actividades como indirectamente al conocer el proceso que se estaba llevando tomaron conciencia del poder que tiene en los niños el juego y que con él se generan aprendizajes significativos. Los directivos docentes luego de ver los resultados en los niños manifestaron interés en dar a conocer el proyecto a toda la comunidad educativa para crear la posibilidad de replicarlo en otros grados y con otras temáticas.

Esta investigación fue pertinente pues no solo se basó en implementar actividades, sino que se le dio un significado a las mismas, en las cuales los niños conocían los

valores que pondrían en práctica y ellos mismos aportaban otros valores que según su criterio estaban intrínsecos o relacionados con el juego a desarrollar. Las actividades siempre tuvieron un sentido y un objetivo específico, se contextualizaron de acuerdo al entorno donde los niños y sus familias se desenvuelven y fueron satisfactorias pues el juego da la libertad para ser espontáneo y genera placer el hacerlo.

Los objetivos propuestos para la investigación se cumplieron a cabalidad. En primer lugar se caracterizó juegos a través de revisión bibliográfica, se realizaron entrevistas y se diseñaron las actividades basadas en el juego como estrategia lúdico-pedagógica para fomentar valores morales. En segundo lugar se implementaron las estrategias según la planeación y cronograma establecido; también se diligenció los instrumentos de recolección de información. En tercer lugar se analizaron los datos obtenidos y se concluyó los resultados obtenidos a través de las categorías de análisis establecidas previamente. De dicho proceso se crearon un vídeo y una cartilla en donde están plasmado tanto el proceso como los resultados y conclusiones de toda la investigación.

El potenciar en los estudiantes la puesta en práctica de los valores en su vida cotidiana, estimula su dimensión socio-afectiva, su parte intelectual y emocional de una manera que trasciende para su aprendizaje y le genera a su vez confianza, autoestima y seguridad en sí mismos. Además, es importante que se posibiliten espacios donde los estudiantes den a conocer libremente sus emociones e ideas y que todo el grupo escuche y respete los pensamientos de sus compañeros.

A manera de conclusión final se resalta la importancia para los docentes y directivos docentes el revisar y actualizar documentos como plan de área y plan de aula, en torno a las directrices que se tienen para la formación en valores y la metodología que se utiliza para la enseñanza del tema, pues con éste proyecto se evidencia que al utilizar juegos los estudiantes adquirieran y asumen los valores de una forma intuitiva y poniéndolos en práctica. Este tipo de estrategias deben ser planeadas de acuerdo a las necesidades, procesos y capacidades de cada grupo en el que se

vaya a poner en práctica; es vital que se tenga en cuenta los recursos, tiempo, espacios y participantes a la hora de hacer dicha planeación.

Para futuras investigaciones sería importante conocer que otras estrategias pueden ser efectivas en la formación en valores y si las estrategias implementadas en este proyecto también funcionarían en otros grados. También se podría ahondar en el tema de los juegos computarizados y su relación con la enseñanza no solo de valores sino de otros temas.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bartolomei, V., Caram, C., Los Santos, G., Negreira, E. y Pusineri, M (2015). Reflexión pedagógica. Edición 11 Ensayos de estudiantes de la facultad de Diseño y Comunicación. *Escritos en la Facultad*, 109 (11), 15.
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/571_libro.pdf
- Briceño, G (2001). *El juego en los niños de transición. Estudio sobre las culturas contemporáneas*. Redalyc. Disponible en:
<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31601404>> ISSN 1405-2210
- Bruner, JM (1978) *El proceso mental en el aprendizaje*, Madrid, España: Narcea.
- Campos, M, Chacc, I, y Gálvez, P (2006) *El juego como estrategia pedagógica: una situación de interacción educativa* (Tesis de Pregrado). Universidad de Chile. Obtenido de:
http://www.tesis.uchile.cl/tesis/uchile/2006/campos_m/sources/campos_m.pdf
- Castro, HA, y Terán, CA (2015) *La pedagogía del juego para el fortalecimiento de los valores* (Tesis de maestría). Universidad Santo Tomás. Obtenido de:
<http://porticus.usantotomas.edu.co/bitstream/11634/526/1/Pedagogia%20del%20Juego%20para%20educar%20con%20valores.pdf>
- Díaz, J (1998). *Unidades didácticas para secundaria: de las habilidades básicas a las habilidades específicas*. Obtenido de: <http://bit.ly/1UWzXpa>
- Escobar, F (2006). *Importancia de la educación inicial a partir de la mediación de los procesos cognitivos para el desarrollo humano integral*. *Revista de Educación Laurus*, 12-21(169-194). Obtenido de:
<http://www.redalyc.org/pdf/761/76102112.pdf>

- García, A (2001). *Juego motor reglado y transmisión de valores culturales*. Ágora para la EF y el deporte, N°1, 55-70. Obtenido de: <http://bit.ly/2gqM17m>
- García, MD, Martínez, CA, Martín, N., y Sánchez, L (nd). *La entrevista*. Universidad Autónoma de Madrid. Obtenido de: [https://uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presentaciones/Entrevista_\(trabajo\).pdf](https://uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/Met_Inves_Avan/Presentaciones/Entrevista_(trabajo).pdf)
- González, B (2016, 4 de julio). *El juego en la edad preescolar* [Comentario de registro Web]. Obtenido de: http://redesib.formacionib.org/blog/el-juego-en-la-edad-preescolar?xg_source=msg_mes_network
- Hernández, R, Fernández, C, y Baptista, P (2006). *Metodología de la investigación*, Cuarta edición, México D.F., México: McGraw-Hill.
- Ley 115. *Ley General de Educación*. (8 de febrero de 1994). Bogotá, Colombia.
- Meneses, M, y Mongue, MA (2001). *El juego en los niños: Enfoque teórico*. *Revista Educación*, 25-2 (113-124). Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210>
- Ministerio de Educación Nacional (1998). *Lineamientos curriculares preescolar*, Bogotá, Colombia: Imprenta MEN.
- Ministerio de Educación Nacional (2009). *Fundamentaciones y orientaciones para la implementación del Decreto 1290 del 2009*. Obtenido de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-213769_archivo_pdf_evaluacion.pdf
- Pérez, J (2008). *Definición de Enseñanza*. Obtenido de: <http://definicion.de/ensenanza/>
- Rodríguez, G, Gil, J, y García, E (1999) *Metodología de la investigación cualitativa*, Segunda edición, Málaga, España: Ediciones Aljibe, S. L.
- Rodríguez, S, Herráiz, N, Prieto, M, Martínez, M, Picazo, M, Castro, I., y Bernal, S (2010). *Investigación Acción*. Universidad Autónoma de Madrid. Obtenido de: https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf

Torres, J, Padrón, F. y Cristalino, F (2007) *El juego: un escenario para la formación de valores. Revista Omnia, 13-1 (51-78)*. Disponible en:
<http://www.redalyc.org/pdf/737/73713104.pdf>

Envíos activos X [ZP] Envío recibido - Ilo... X

Es seguro | <https://mail.google.com/mail/u/0/#inbox/15fcaf3ac766dca8>

unab

Correo

REDACTAR

Recibidos

Destacados

Importantes

Enviados

Borradores (2)

Prioridad

Seguimiento

Varios

Más

Inicia sesión

Si inicias sesión, podrás acceder a tu información desde todos los dispositivos.

Más información

[ZP] Envío recibido

Recibidos x

Jorge Mizuno Haydar <zonaproxima@uninorte.edu.co> para mí

12:08 (hace 0 minutos) ☆ ↶

Laura Katherine López Gómez:

Gracias por enviarnos su manuscrito "ESTRATEGIAS LÚDICO-PEDAGÓGICAS BASADAS EN EL JUEGO PARA FOMENTAR VALORES MORALES EN EL PREESCOLAR" a Zona Próxima. Gracias al sistema de gestión de revistas online que usamos podrá seguir su progreso a través del proceso editorial identificándose en el sitio web de la revista:

URL del manuscrito:
<http://cientificas.uninorte.edu.co/index.php/zona/author/submission/10563>
Nombre de usuario/o: laura-lopez

Si tiene cualquier pregunta no dude en contactar con nosotros/as. Gracias por tener en cuenta esta revista para difundir su trabajo.

Jorge Mizuno Haydar
Zona Próxima
Cordialmente,

Jorge Mizuno Haydar
zonaproxima@uninorte.edu.co

María Alejandra Arias Murillo
zonaproxima@uninorte.edu.co
Editores Zona Próxima

Emma Colpas
emmycol@hotmail.com
Asistente Editorial

Haz clic aquí para [Responder](#) o para [Reenviar](#)

0,68 GB en uso

Política del programa
Con la tecnología de Google™

Última actividad de la cuenta: hace 4 minutos
[Información detallada](#)

ES 12:09 p. m. 17/11/2017