

PROPUESTA PEDAGÓGICA BASADA EN EL JUEGO QUE PROMUEVA EXPERIENCIAS
SIGNIFICATIVAS Y DIRECCIONE LA INTERACCIÓN ENTRE LOS AGENTES
EDUCATIVOS Y LOS NIÑOS DE LA FUNDACIÓN AMOR Y ESPERANZA

Presentado por:

Kelly Noelia Ospina Olachica

Angélica María Pabón Martínez

Paola Andrea Tibaduiza Chacón

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
BUCARAMANGA, SANTANDER

2020

PROPUESTA PEDAGÓGICA BASADA EN EL JUEGO QUE PROMUEVA EXPERIENCIAS
SIGNIFICATIVAS Y DIRECCIONE LA INTERACCIÓN ENTRE LOS AGENTES
EDUCATIVOS Y LOS NIÑOS DE LA FUNDACIÓN AMOR Y ESPERANZA

Presentado por:

Kelly Noelia Ospina Olachica

Angélica María Pabón Martínez

Paola Andrea Tibaduiza Chacón

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciatura en Educación Infantil

Directora: Mg. NATALIA RODRÍGUEZ LÓPEZ

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE BUCARAMANGA
FACULTAD CIENCIAS SOCIALES, HUMANIDADES Y ARTES
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
BUCARAMANGA, SANTANDER

2020

Tabla de contenido

Resumen	7
Introducción	11
CAPÍTULO I: PROBLEMA	12
Antecedentes	12
Planteamiento del problema	20
Objetivos	23
Objetivo general	23
Objetivos específicos	24
Supuestos investigativos	24
Justificación	25
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL	27
Marco contextual	27
Marco teórico	28
Concepción del juego por Patricia Sarlé	28
Teoría de David Ausubel: Aprendizaje significativo	30
Teoría de Jerome Bruner: Aprendizaje por descubrimiento	31
Marco conceptual	32
Infancia	32
Aprendizaje significativo	34
Experiencias pedagógicas	35
Lúdica	36
Juego	37
Pedagogía hospitalaria	38
Rol del agente educativo	40
Estado del arte	41
Marco legal	51
CAPÍTULO III: METODOLOGÍA	59
Paradigma de la investigación	59
Diseño metodológico	60
<i>Punto de partida.</i>	61

<i>Preguntas iniciales.</i>	62
<i>Recuperación del proceso vivido.</i>	63
<i>Reflexión de fondo.</i>	64
Técnicas e instrumentos de recolección de información	65
<i>Observación participante</i>	66
<i>Grupo focal</i>	66
<i>Diario pedagógico</i>	67
<i>Fotografía y videos</i>	68
Población y muestra	69
Aspectos éticos	70
Categorías y subcategorías de análisis	71
Triangulación	80
CAPÍTULO IV: RESULTADOS	82
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	115

Lista de anexos

Anexo 1. Carta consentimiento informado al escenario de práctica.	129
Anexo 2. Acta de compromiso y acuerdos para la práctica pedagógica.	130
Anexo 3. Validación grupo focal Dra María Piedad Acuña.	130
Anexo 4. Validación grupo focal Mg Estefanía Díaz Ochoa.	130

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1. Árbol de problemas.	23
Ilustración 2. Jugando me divierto y aprendo.	84
Ilustración 3. Continuación Jugando me divierto y aprendo.	84
Ilustración 4. Abracadabra ¿Quién soy?	85
Ilustración 5. Me divierto en el circo.	88
Ilustración 6. Disfruto en mi restaurante favorito.	89
Ilustración 7. Me divierto en la feria.	89
Ilustración 8. Un mundo de científicos.	90
Ilustración 9. Jugando a ser un alfarero muy original.	91
Ilustración 10. Manos a la jardinería.	92

Lista de tablas

Tabla 1. Marco legal: El juego.....	57
Tabla 2. Marco legal: Sector Salud.....	58
Tabla 3. Categorías y subcategorías de análisis.....	73
Tabla 4. Continuación categorías y subcategorías de análisis.....	79
Tabla 5. Resultados actividades diagnósticas.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 6. Implementación de actividades basadas en el juego.....	92
Tabla 7. Efectividad de la propuesta.....	112

Dedicatoria

A todos los niños y niñas en tratamiento oncológico y hemato-oncológico quienes fueron partícipes de esta linda experiencia y que con su inigualable magia han hecho de nosotras excelentes maestras.

Agradecimientos

Al Dios de la vida, quien con sabiduría a guiado nuestro camino y nos ha permitido llegar hasta este momento tan importante de nuestra formación profesional.

A nuestros padres por habernos formado como las personas que somos actualmente, muchos de nuestros logros incluido este se los debemos a ellos, quienes nos apoyaron incondicionalmente todo el tiempo.

Gracias a la Universidad Autónoma de Bucaramanga por brindarnos la oportunidad de iniciar y culminar nuestro proyecto de vida.

A nuestra asesora de Práctica y proyecto de grado Mg. Natalia Rodríguez López, principal colaboradora durante todo este proceso, quien, con sus valiosos aportes, conocimientos, enseñanzas y dedicación, permitió el óptimo desarrollo de esta investigación.

A la Fundación Amor y Esperanza por permitirnos este espacio de múltiples aprendizajes y posibilitar nuestro proceso investigativo y práctico.

Infinitas gracias a las tres personas que trabajaron fuertemente en esta investigación formando así un gran equipo no solo para este proyecto sino para la vida que con su apoyo y conocimientos hicieron de esta experiencia la más especial

Resumen

El juego es de gran importancia hoy en día para la educación infantil, pues promueve el desarrollo integral de los niños y niñas permitiéndoles el conocimiento de sí mismos y el mundo que los rodea, sin embargo, es una problemática que se evidencia diariamente en las instituciones, pues lo consideran como una acción recreativa, es por esta razón, que se aborda esta temática para el presente proyecto, en donde el objetivo principal de la investigación fue diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas de interacción entre los agentes educativos y los niños de la Fundación Amor y Esperanza. Se establecieron como objetivos específicos, Indagar los intereses de los asistentes a la Zona feliz, que permita la planeación pertinente; implementar las actividades basadas en el juego; determinar la efectividad de la propuesta pedagógica y por último elaborar una cartilla digital de herramientas didácticas y pedagógicas que direccionen el quehacer de los agentes educativos en la interacción con los niños de la fundación Amor y Esperanza.

Por medio del paradigma cualitativo y con el diseño metodológico de sistematización de experiencias se hizo un análisis crítico en la práctica acerca de la importancia de implementar el juego como estrategia pedagógica partiendo desde esa necesidad inherente de los niños por jugar, que se da de forma natural, dónde además de ser divertido se genera el aprendizaje.

La propuesta concluye con la importancia de desarrollar actividades basadas en el juego con los niños y niñas en tratamiento oncológico y hemato-oncológico, pues trae consigo múltiples beneficios para la vida de cada uno de ellos, en donde el rol del agente educativo es de gran relevancia para aumentar y potenciar la creatividad e imaginación a la hora de crear escenarios de juego, de igual manera, este fortalece el lenguaje y la comunicación ampliando el vocabulario, se refuerzan las habilidades sociales en el momento en el que conviven, escuchan, ceden el turno,

hablan y comparten con sus demás compañeros. Otros aspectos importantes que fueron notorios en cada experiencia pedagógica son: La espontaneidad, la curiosidad, descubrimiento, autonomía, fomentando la colaboración, intercambio de conocimientos, reforzando habilidades motrices y demás.

Palabras clave: El juego, juego de roles, rincones de juegos, aprendizaje significativo, experiencias pedagógicas, rol del agente educativo.

Abstract

Play is of great importance today for children's education, since it promotes the integral development of children by enabling them to know themselves and the world around them, but it is a problem that is evident daily in institutions, as they consider it as a recreational tool, it is for this reason that this topic is addressed for the present project, where the main objective of the research was to design a pedagogical proposal based on play that promotes meaningful experiences of interaction between the educational agents and the children of the Foundation Amor y Esperanza. Set as specific objectives, Inquire the interests of the attendees to the Happy Zone, allowing for relevant planning; implement activities based on the game; to determine the effectiveness of the pedagogical proposal and finally to elaborate a digital book of didactic and pedagogical tools that guide the work of the educational agents in the interaction with the children of the foundation Amor y Esperanza.

Through the qualitative paradigm and with the methodological design of systematizing experiences, a critical analysis was made in practice of the importance of implementing play as a pedagogical strategy based on the inherent need of children to play, which occurs naturally, where in addition to being fun learning is generated.

The proposal concludes with the importance of developing play-based activities with children in oncological and hemato-oncological treatment, as it brings multiple benefits for the lives of each of them, where the role of the educational agent is of great relevance to increase and enhance creativity and imagination when creating play scenarios, similarly, the game strengthens language and communication by broadening vocabulary, In addition, social skills are reinforced in the moment in which they live together, listen, give up their turn, speak and share with their peers, other important aspects that were notorious in each pedagogical experience are: Spontaneity,

curiosity, discovery, autonomy, fostering collaboration, knowledge sharing, strengthening motor skills and so on.

Keywords: Play, role playing, play corners, significant learning, pedagogical experiences, role of the educational agent.

Introducción

La presente investigación estableció como objetivo diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas en un espacio no convencional, respondiendo a la pregunta problema ¿De qué manera el diseño de una propuesta pedagógica basada en el juego promueve experiencias significativas y direcciona el quehacer de los agentes educativos con los niños de la fundación Amor y Esperanza? La estructura del proyecto presenta cinco capítulos organizados de la siguiente manera; en el primero se encuentra los antecedentes, planteamiento del problema y justificación a partir de la consideración acerca de la importancia del juego como estrategia pedagógica para promover experiencias significativas con una población en situación de enfermedad. También se establece el objetivo general y los objetivos específicos.

El segundo capítulo está compuesto por la fundamentación teórica que sustenta la investigación desde los postulados referentes a la concepción del juego, las teorías sobre el aprendizaje significativo y el aprendizaje por descubrimiento. De igual modo se despliegan las investigaciones consultadas que fueron de soporte para realizar la propuesta. Por consiguiente, en el tercer capítulo se expone la metodología de la investigación que se basó en el paradigma cualitativo desarrollado por medio del diseño metodológico sistematización de experiencias.

Simultáneamente, en el cuarto capítulo se encuentra los resultados que proporcionó la realización de la propuesta correspondiente al análisis, veracidad y validación de la información recogida. Para finalizar, el capítulo cinco aborda la pregunta problema dando respuesta a esta y se constituyen las conclusiones de acuerdo a los objetivos específicos, de igual manera, en este capítulo se establecen algunas recomendaciones teniendo en cuenta el juego y el rol del agente educativo.

CAPÍTULO I: PROBLEMA

En este capítulo, se puede evidenciar aspectos relacionados con la temática a investigar, la cual parte de la poca intervención de los agentes educativos en un entorno hospitalario. En el espacio lúdico la Zona Feliz de la Fundación Amor y Esperanza, los agentes educativos no implementaban experiencias basadas en el juego, es por ello que se propuso este como estrategia fundamental para generar experiencias significativas que contribuyan al desarrollo integral de los niños y niñas que visitan dicho espacio. De acuerdo a lo anteriormente planteado, se efectúa una revisión inicial de antecedentes a nivel Internacional, Nacional y Regional.

Asimismo, se precisa el planteamiento del problema el cual es evidente en diferentes fundaciones que acogen a niños, jóvenes y adultos en tratamientos oncológicos y hemato-oncológicos dejando de lado la importancia que se requiere en el ámbito pedagógico al momento de realizar actividades netamente recreativas.

A partir del problema identificado, se plantean los objetivos y los supuestos investigativos en donde se considera pertinente la implementación de una estrategia basada en el juego para promover espacios enriquecedores. Para finalizar este capítulo, se manifiesta la pertinencia de desarrollar esta propuesta pedagógica y educativa en un entorno no convencional, con población itinerante como lo es la Fundación Amor y Esperanza.

Antecedentes

Teniendo en cuenta que el proceso de formación no solo se limita a un salón de clase, sino que existen otros ambientes de aprendizaje que contribuyen al desarrollo integral de los niños, como es el caso de las aulas hospitalarias, se realiza una revisión de antecedentes investigativos a nivel Internacional, Nacional y Regional en donde se considera la importancia de la pedagogía

hospitalaria y la implementación del juego como estrategia, generando a su vez, la reflexión sobre las prácticas pedagógicas.

De esta manera se aborda el documento Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia ([Unicef], 2018) titulado “Aprendizaje a través del juego”. En este informe se da a conocer la importancia de trabajar en favor del aprendizaje basado en el juego, ofreciendo estrategias que se pueden adaptar a diferentes contextos y que tiene como objetivo crear una pedagogía y educación de calidad por medio de programas lúdicos.

En la actualidad los educadores se están replanteando la forma de enseñar ya que la educación no ha contribuido el desarrollo de procesos y lo que se desea es aprovechar el enorme potencial que tienen los niños desde muy pequeños, por esta razón el juego se define como una de las formas en las que se puede obtener el conocimiento y competencias esenciales. De acuerdo a esta problemática evidenciada, no se da cumplimiento al objetivo 4: Educación de Calidad, que hace parte del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo dónde se menciona que los niños, niñas y jóvenes deben gozar de una educación inclusiva y de calidad, produciendo resultados de aprendizajes pertinentes y efectivos. Por esta razón es necesario la implementación del juego como estrategia en las diferentes experiencias que se realizan en la Zona Feliz, dándole cumplimiento a este objetivo y así garantizar el acceso a una educación gratuita, equitativa y de calidad. A continuación, se retoma lo mencionado en el documento:

Un aspecto importante del juego es la capacidad de acción de los niños y su control de la experiencia. Por capacidad de acción se entiende la iniciativa de los niños, su proceso de toma de decisiones y su nivel de decisión propia en el juego. En última instancia, el juego debería implicar un cierto grado de capacidad de acción, que posibilite que los niños adopten un papel activo y sean dueños de sus propias experiencias, además de permitir reconocer y confiar en que son capaces, autónomos y agentes de su propia trayectoria de aprendizaje lúdico. (Unicef, 2018, p.7)

Por otra parte, el Proyecto Educativo Fundación Educacional Carolina Labra Riquelme, percibe una problemática en Chile en cuanto a la pedagogía hospitalaria, diferentes estudios realizados, determinaron un alto índice de ausencia escolar de los niños y niñas con enfermedades, tales como: Patologías psiquiátricas, oncológicas, neurológicas, o tratamientos ambulatorios y/o permanentes, evidenciando un retraso en su proceso formativo. Otro aspecto relevante de la problemática fue encontrar personal capacitado en educación con formación en pedagogía hospitalaria, con el fin de crear un clima motivador, de comprensión, cariño y afecto.

Este proyecto se crea con el objetivo de responder a las necesidades educativas de los estudiantes hospitalizados, sin reemplazar a la escuela, de manera que cada niño o joven en primer lugar se trate como paciente y en segundo lugar como estudiante en la Fundación Carolina Labra Riquelme, para llevar a cabo un proceso de enseñanza- aprendizaje personalizado y flexible. Pastor (1993) afirma:

Abordar la cuestión de la integración desde una perspectiva crítica que cuestione de manera sistemática las prácticas educativas: una escuela cuyas posibilidades no están cerradas, donde sus necesidades se reconocen como cambiantes, y que entienden como cotidiano el reajuste constante que supone responder a estas necesidades. Es una escuela que integra necesidades, no niños. (p.59)

En la Fundación Carolina Labra Riquelme también se desarrolló otro proyecto de investigación en el que se aplica la pedagogía hospitalaria con estudiantes que permanecen en el Hospital El Salvador, en Chile. La problemática consiste en que no se cuenta con educadores que tengan nociones en pedagogía hospitalaria porque en las mallas curriculares de las carreras de educación, se prepara al docente para ejercer su labor en un aula regular y no hay asignaturas referentes a la misma, por esta razón el docente carece de características esenciales para poner en práctica en este contexto particular.

La Organización Mundial de la Salud ([OMS], s.f.) establece 10 habilidades sociales que todo agente educativo en un entorno hospitalario debe potenciar, teniendo en cuenta aspectos importantes como lo son la salud, el desarrollo personal y social de cada ser; estas son: El autoconocimiento, empatía, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, toma de decisiones, solución de problema y conflictos, pensamiento creativo, pensamiento crítico, manejo de emociones y sentimientos, manejo de tensiones y estrés. Estas habilidades son fundamentales para todo agente educativo en relación con la población hospitalaria, puesto que son necesarias para interactuar y relacionarse con los niños y niñas, generando a su vez, un impacto positivo en la vida de cada uno y brindando una educación de calidad.

El objetivo 4 de los Objetivos de desarrollo sostenible (ODS) alude que se debe asegurar el acceso igualitario a todos los niveles de la enseñanza y la formación profesional para las personas vulnerables, incluidas las personas con discapacidad, pueblos indígenas y niños en situaciones de vulnerabilidad, contando con el acompañamiento de docentes calificados para cada uno de los grupos mencionados. También se debe tener en cuenta el objetivo de desarrollo 3: Salud y Bienestar, el cual garantiza el acceso a servicios de salud esenciales de calidad y el acceso a medicamentos y vacunas seguros, eficaces, asequibles y de calidad para todos. En consecuencia con la problemática de los dos Proyectos desarrollados en la Fundación Carolina Labra Riquelme es evidente que los objetivos de desarrollo sostenible anteriormente mencionados se incumplen, ya que se presenta la ausencia escolar de estos niños y niñas enfermos que hacen parte de población hospitalaria y de esta manera se están vulnerando sus derechos a una educación inclusiva y de calidad para todos, donde no se cuenta con personal capacitado que se interese por promover este derecho fundamental. Asimismo, no se ve a estos niños en primer lugar como pacientes, es decir no están accediendo a un servicio de salud asequible y de calidad en otras palabras no se está velando por su bienestar, por recibir un tratamiento completo donde se le dé importancia tanto su estado físico como emocional y social.

En el departamento de Antioquia se desarrolló un proyecto que detecta una población de niños y jóvenes en edad escolar que por causa de hospitalización, enfermedad y discapacidad no gozan del derecho a la educación. La problemática radica en la deserción escolar por el hecho de permanecer largos periodos en el hospital, por consiguiente, se ven obligados a interrumpir el proceso académico.

El Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2016) afirma:

La deserción escolar se entiende para efectos de este trabajo como el retiro temporal o definitivo de los estudiantes de los planteles educativos configurándose como una problemática social que afecta a diferentes actores, entre ellos: la familia, el individuo, el estudiante, las instituciones educativas y el sistema educativo. (Párr. 1.)

En consecuencia, a esta problemática la investigación intenta destacar la importancia de la instalación de aulas como acción articulada a la política pública de discapacidad e inclusión social, para mitigar la deserción escolar a causa de enfermedad o discapacidad.

Considerando que en la presente investigación se plantea el juego como estrategia fundamental para generar experiencias significativas en el entorno hospitalario, se cree importante resaltar el trabajo realizado por Leyva (2011), en la ciudad de Bogotá, titulado “El juego como estrategia didáctica en la educación infantil” plantea como problemática acerca del desconocimiento del significado del juego por parte de los docentes, adultos y lo que esto conlleva, igualmente, menciona que aún en la actualidad algunas personas concibe el juego como algo “improductivo”, y por esta razón es excluido con frecuencia de la escuela, quedando reducido a una simple actividad recreativa. Así mismo, los adultos reprimen este tipo de actividades con los niños, ya que lo consideran como una pérdida de tiempo y algo poco valioso para la vida de ellos. Frente a esta problemática se encuentran también a algunos educadores impacientes por alcanzar logros rápidamente. Estas percepciones que se tienen frente al juego por parte de educadores y adultos, se

siguen presentando en las escuelas, despojando a los niños y niñas de algo tan natural y espontáneo en su etapa infantil.

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura ([UNESCO], 1980, como se cita en Leyva, 2011): La escuela tradicional se basa en la idea de que en el momento en que el niño empieza a aprender a leer, escribir, calcular, en cuanto se trata de impartir conocimientos para la adquisición de títulos o diplomas, el juego no es ya sino una actividad pueril, destinada a ocupar el tiempo libre y a descansar de la fatiga muscular y cerebral.

Igualmente, en la ciudad de Cartagena se desarrolló un Proyecto Pedagógico de Aula que se basa principalmente en el desarrollo de estrategias lúdico-pedagógicas, las cuales crean un ambiente de alegría y disfrute frente al proceso de formación infantil, promoviendo así el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños. Al desarrollar el proyecto de investigación se detectó una problemática en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes donde los docentes no están utilizando el juego como actividad rectora, para descubrir y explorar el entorno que les rodea. No obstante, los estudiantes manifiestan en clase: desmotivación, ansiedad, egoísmo, poca interacción y conflictos entre pares, en la realización de las actividades diarias de la jornada escolar. Por lo tanto, se observa en los niños que no hay gozo, ni placer en su proceso de aprendizaje, ya que las estrategias utilizadas no son atractivas, motivadoras, y significativas para ellos. En Colombia el MEN (2008) señala:

El agente educativo se debe preocuparse por brindar a los niños y niñas la oportunidad desde su primer contacto con la escuela, encuentre las mayores posibilidades para el desarrollo de su personalidad y para su integración al sistema escolar en manera de orientarlo para intervenir inteligentemente en la dinámica social que le rodea. Por ello, las actividades deben satisfacer sus necesidades e intereses propios en cuanto a salud, actividad física, afecto, comprensión, participación e integración social, inquietudes, manipulación y creación tomando en cuenta las características propias de la edad preescolar. (p.22-23)

De igual manera a nivel regional se encuentra en la clínica Foscal Internacional, ubicada en el municipio de Floridablanca-Santander, una guardería llamada Foskids, en donde se brindan espacios para que los niños y niñas puedan jugar, comer, hacer tareas y asistir a talleres artísticos, entre otras actividades lúdicas. Este espacio fue creado al servicio de la clínica para los trabajadores, pacientes, familiares y la comunidad en general, con el objetivo de cuidar y fortalecer el desarrollo integral de niños y niñas entre los 15 meses y 10 años de edad, mientras sus padres y/o familiares cumplen con sus actividades cotidianas. De igual manera, es una solución para los hijos de los pacientes y familiares quienes requieren apoyo en el cuidado de sus pequeños durante la estancia hospitalaria.

Según Mantilla, R - Coordinador de Bienestar de la organización FOSCAL, menciona que:

Se realizan talleres de arte, recreación dirigida, estimulación temprana de la motricidad y nutrición especializada. Las personas pueden dejar a los niños el tiempo que quieran, desde media hora hasta toda la jornada. Foskids también es un gran apoyo para nuestros pacientes y visitantes quienes por sus tratamientos médicos requieren del cuidado de sus hijos en este espacio ideal (Comunicación personal, s.f)

Así mismo, en Bucaramanga, existe la Fundación Doctor Chocolate, la cual es una entidad sin ánimo de lucro fundada en el año 2009 por Sergio Fernando Perea Bautista, profesional en Medicina de la Universidad Industrial de Santander, Este espacio se encuentra ubicado en la Calle 19 No 29-34 Local 104 – Edificio Ionantha Bucaramanga – Colombia. De igual forma, esta fundación tiene presencia en algunos Centros Comerciales (DelaCuesta, Parque Caracolí), con la finalidad de invitar a todos los niños a divertirse aprendiendo y bailando.

Su labor es vestirse de payasos para llevar alegría a los niños y niñas hospitalizados durante el periodo de enfermedad, generar espacios de arte y sonrisas mediante el uso de internet y motivar a los adultos para que crean en sí mismos y transformen su mundo en un lugar mejor. Todo esto se logra gracias a la financiación por modelos de negocio tales como: producción y venta de

chocolates, animación de eventos infantiles empresariales y proyectos de marketing digital aplicados al emprendimiento social.

Los objetivos de esta Fundación son:

1. Mantener óptimo el estado de salud de las personas en situación de riesgo haciendo énfasis en el abordaje emocional de niños y niñas hospitalizados mediante actividades artísticas (terapia de la risa, manualidades, canto y baile) realizadas por payasos de hospital y voluntarios para mantener óptimo el estado de salud integral.
2. Sensibilización intra y extra hospitalaria hacia la importancia de las emociones positivas durante los periodos de crisis, para el logro de metas que se vean reflejados en la calidad de vida personal y construir un país.
3. Fortalecimiento de relaciones.
4. Rescatar los valores e incentivar deberes y derechos.
5. Promover campañas con profesionales de salud al servicio de la comunidad.
6. Promoción y desarrollo de investigaciones y estudios alternativos que faciliten el desarrollo de política públicas orientadas al mejoramiento de la calidad de vida de nuestros niños.
7. Promover proyectos que coadyuven a la realización de los fines para la cual fue creada la fundación.

Otro trabajo dirigido a pacientes pediátricos, es la Fundación Corazón en Parches, creada hace 12 años, a partir de la primera intervención de artistas médicos clown en el hospital del Norte, la cual se realizó a cargo de José Fernando Tovar y Gustavo Cuadros, estudiantes de medicina de la universidad Industrial de Santander y la Universidad Autónoma de Bucaramanga, inspirados en el trabajo de Patch Adams (1970) y de la Fundación Doctora Clown de Bogotá, ellos decidieron darle vida a la Fundación. Su pasión por el arte los impulsa a la creación de espacios emocionalmente positivos, teniendo en cuenta que “las emociones duran más que la risa” a través de la poética del payaso. El objetivo de la fundación es el mejoramiento de la calidad de vida de los pacientes

pediátricos y de sus familiares, de manera que eso afectara positivamente en los tratamientos médicos.

Corazón en Parches tiene como objetivo crear experiencias de amor y humanización que permitan la reconstrucción del tejido social. Las campañas y acciones más reconocidas son: Ladrones de Sonrisas, abrazatón, regalatón, caravana de la Navidad, talleres de formación y entrenamiento Clown, intervenciones terapéuticas a través de terapias de amor, arte y humor “terapia de la risa”, en Hospitales, Clínicas de Bucaramanga y su área metropolitana, y/o en otras ciudades de acuerdo con invitaciones que sean realizadas; acompañamiento a Campañas preventivas de donación de Sangre, de sensibilización, entre otros; orientados a la humanización, participación en eventos nacionales, regionales e internacionales, como: lets do it!, 100 en un día, La tienda Vacía, entre otros, caminatas Ecológicas, Clownpamentos y Eventos deportivos.

Teniendo en cuenta los antecedentes anteriormente planteados, se resalta la importancia y el aporte de cada uno de ellos en relación con el presente proyecto de investigación, ya que permite tener un conocimiento más amplio sobre las concepciones que se tienen hoy en día acerca del juego y de la pedagogía hospitalaria. Además, es importante destacar que aunque existen lugares a nivel internacional, nacional y regional que acogen a niños en tratamiento oncológico y hemato-oncológico no se presenta de manera permanente un espacio pedagógico en donde los niños y niñas puedan aprender por medio del juego, de igual manera se evidencia poca participación e interacción del agente educativo con los niños.

Planteamiento del problema

La asistencia y permanencia de niños, niñas y jóvenes en un contexto hospitalario, en el cual se encuentran expuestos a una serie de tratamientos, procedimientos, consultas o estudios médicos de diferentes tipos, genera consecuencias en su vida, involucrando el entorno familiar,

cultural, educativo y pedagógico. Este momento resulta difícil y se prolonga según el tratamiento al que tenga que exponerse el paciente.

De acuerdo al Instituto Nacional de Cancerología. Incidencia, mortalidad y prevalencia de Cáncer en Colombia, ([E.S.E], 2007-2011, citado en el Observatorio Nacional de Cáncer, 2018)

En la población pediátrica, el tipo de cáncer con mayores tasas de incidencia fueron las leucemias con 319 casos estimados en niños y 263 en niñas; los departamentos con mayores tasas de incidencia por cáncer entre niños fueron Atlántico, Quindío, Risaralda y Casanare; entre niñas los departamentos con mayores tasas de incidencia por cáncer fueron Meta, Huila, Quindío y Atlántico (p. 23)

A nivel Nacional, se ha evidenciado la participación de diferentes fundaciones, hospitales y clínicas, que acogen a niños, niñas y jóvenes en tratamientos oncológicos y hemato-oncológicos, como por ejemplo en Medellín, el Hospital Pablo Tobón de Uribe, en Manizales el Hospital Rafael Henao Toro, y así mismo, en Bogotá el Hospital de Suba, la Clínica Juan N. Corpas, la Fundación HOMI (Hospital de la Misericordia), en donde brindan los cuidados y la atención integral en su proceso de vida. Asimismo, se ha demostrado que la mayoría de estos lugares atienden a la población en la promoción del equilibrio emocional y afectivo, en el desarrollo de la resiliencia dejando a un lado la importancia que se requiere en el ámbito pedagógico al momento de realizar actividades netamente recreativas, con los pacientes que permanecen en estos lugares.

Los niños, niñas y jóvenes que se encuentran en este proceso hacen parte de una población vulnerable que presentan inconvenientes, en relación con su salud, su estado físico, emocional y afectivo. Además de esto, también se ve afectado su desempeño a nivel cognitivo, social y todo lo relacionado al ámbito educativo y pedagógico, entre otros factores que se involucran allí, lo cual puede afectar la recuperación del paciente dejando secuelas por el resto de su vida. La mayoría de niños, niñas y jóvenes que hacen parte de la población hospitalaria que asiste a estas fundaciones, hospitales y clínicas se les dificulta continuar con sus estudios debido a prolongados periodos de

hospitalización o tratamientos médicos, que en consecuencia conduce a la repetición y abandono de las instituciones, que impide a un número significativo de jóvenes terminar la educación básica o media y, en el caso de los más pequeños tener el acceso a la educación preescolar.

Por otra parte, la Zona Feliz, de la Fundación Amor y Esperanza, ubicada en el Hospital Universitario de Santander, nace con la finalidad de que los niños tengan un espacio en donde puedan divertirse y aprovechar el tiempo mientras esperan su cita médica, ofreciendo la ayuda necesaria durante el proceso que deben vivir a largo de su enfermedad. Sin embargo, se ha observado que las actividades realizadas por los agentes educativos no cumplen con un trasfondo pedagógico y no se contribuye a su proceso de formación considerando que debido a su condición no asisten con frecuencia a las instituciones educativas.

Por tal motivo, se plantea la pregunta problema la cuál será el centro de la propuesta investigativa: ¿De qué manera el diseño de una propuesta pedagógica basada en el juego promueve experiencias significativas y direcciona el quehacer de los agentes educativos con los niños de la fundación amor y esperanza?

A continuación, se presenta el árbol de problemas, en donde se sintetiza la problemática evidenciada en el escenario de práctica y que se tiene en cuenta para el presente proyecto de investigación.



Ilustración 1. Árbol de problemas.

Elaboración propia.

Objetivos

Objetivo general

Diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas de interacción entre los agentes educativos y los niños de la Fundación Amor y Esperanza.

Objetivos específicos

- Indagar los intereses de los asistentes a la Zona feliz, que permita la planeación de experiencias significativas de manera pertinente.
- Implementar las actividades basadas en el juego que promuevan experiencias significativas a los niños y niñas de la fundación Amor y Esperanza.
- Determinar la efectividad de la propuesta pedagógica basada en el juego mediante el desarrollo de experiencias significativas que contribuyen a la formación de los niños y niñas participantes.
- Elaborar una cartilla digital de herramientas didácticas y pedagógicas que direccionen el quehacer de los agentes educativos en la interacción con los niños de la Fundación Amor y Esperanza.

Supuestos investigativos

El desarrollo de estrategias didácticas basadas en el juego permite que se aproveche la zona feliz como un espacio donde se llevan a cabo experiencias significativas que parten de los intereses de cada persona y que contribuya a la atención integral abarcando el cuidado, protección, salud y nutrición.

Por medio del quehacer del agente educativo, las experiencias tienen un trasfondo pedagógico, donde se genera el aprendizaje significativo que permita la comunicación, socialización y el fortalecimiento del desarrollo personal y emocional en los asistentes de la fundación.

La implementación de experiencias que desarrolla el agente educativo a través de estrategias basadas en el juego con los niños, jóvenes y adultos en el entorno hospitalario tiene gran cantidad de ventajas y aspectos a favor pues generan actitudes sociales y emocionales que incluyen la afirmación de la autoestima, auto concepto, fortalecimiento del vínculo afectivo, el respeto, la

comunicación y creatividad, teniendo en cuenta que el juego estimula capacidades de pensamiento, aprendizaje, dominio del cuerpo, estimula los sentidos, genera placer, alegría y favorece el desarrollo de relaciones interpersonales donde se comparte y se expresan sentimientos.

Justificación

La pedagogía hospitalaria es un claro ejemplo de la educación inclusiva donde se intenta atender a niños, niñas y jóvenes que deben permanecer en las instituciones de salud, brindando herramientas que favorezcan el desarrollo integral donde los procesos de aprendizaje se basan en una atención personalizada y son organizados de manera flexible. Las aulas hospitalarias surgen, para cubrir unas necesidades pedagógicas y brindar una adecuada orientación de los niños en estos espacios. Teniendo en cuenta la perspectiva de Violant, Cardone, Monsalve y Márquez (2012):

La Pedagogía Hospitalaria, ha estudiado la realidad de la educación frente a la enfermedad, tomando en cuenta muchos de los complejos factores que supone este tipo de atención, proponiendo una pedagogía ajustada, que responda eficientemente a esta realidad. Y articulando como un eje vertebrador a los profesionales implicados en la atención al paciente hospitalizado o convaleciente, formados desde su especificidad, pero preparados para trabajar conjuntamente. (p.3)

Por otra parte, Lizasoain y Polaino (1996) afirman que la Pedagogía Hospitalaria se refiere a la “implementación y desarrollo de un sistema educativo que cubra las necesidades de los niños, niñas y/o jóvenes en edad escolar que por razones de enfermedad (...) permanezcan largos periodos hospitalizados y no puedan asistir al sistema formal de educación” (p.15).

De acuerdo a la observación inicial se evidencia que en el contexto (La Zona Feliz) donde se desarrolla la investigación, no se brindan experiencias significativas, formativas y de aprendizaje como se plantean anteriormente. La Zona Feliz es un aula lúdica que acoge a niños y niñas en tratamientos oncológicos y hemato-oncológicos y hace la función de sala de espera del consultorio

pediátrico-oncológico del Hospital Universitario de Santander. Allí cada niño asiste junto con su acompañante antes y después de realizar algún procedimiento, control médico y/o exámenes. La Zona Feliz cuenta con gran variedad de materiales didácticos, juguetes y libros que los niños pueden aprovechar al visitarla. A pesar de dichos recursos, las actividades que se realizan no son orientadas al fortalecimiento de algún proceso formativo y no reflejan la importancia que se requiere en el ámbito pedagógico al momento de ejecutarlas, ya que son netamente recreativas.

Por esta razón, se cree importante realizar y diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas en el aula lúdica de la Zona Feliz, favoreciendo el desarrollo integral de los niños, niñas y jóvenes que asisten al hospital por razones de enfermedad, puesto que el juego es una actividad mental y física que ofrece gran variedad de posibilidades, permitiendo que el niño posea un contacto con el mundo exterior e interior y que sea beneficioso para su aprendizaje. Es importante resaltar que el juego es una actividad que genera placer, es un excelente aliado de los maestros porque permite el afianzamiento de diferentes habilidades, favoreciendo las dinámicas de la enseñanza y motivando a quienes aprenden (Malajovich, 2000). Igualmente, Carolina Grellet (2017), indica que el juego es una actividad importante en el progreso del niño y la niña en todos sus aspectos: cognitivo, afectivo, social y psicomotriz. Todos ellos han demostrado cómo el juego toma distintas formas de acuerdo al desarrollo del niño y la niña, guardando algunos aspectos comunes a lo largo de la vida. Por esto, se considera pertinente generar experiencias donde la base sea el juego y la diversión, teniendo un sentido y trasfondo pedagógico, y de esta manera fortalecer la interacción de los agentes educativos con los niños.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

En este capítulo se dan a conocer algunas posturas, con el fin de fundamentar de forma contextual, teórica, legal y conceptual la propuesta de investigación planteada, siendo el juego el elemento principal a implementar en múltiples escenarios. Igualmente se da a conocer el enfoque de algunos autores sobre el mismo, se plantean los diferentes tipos de juego que permiten acercar a los niños y niñas al conocimiento y lo esencial que es al momento de generar experiencias significativas. Por otro lado, se resalta la labor de la Fundación Amor y Esperanza, contexto hospitalario donde se desarrolló la presente investigación. En consecuencia, con el contexto elegido se aborda la “pedagogía hospitalaria”, resaltando la labor del agente educativo en un espacio no convencional donde se trabaja con niños oncológicos y hemato-oncológicos. También, se destacan algunos antecedentes (Estado del arte), cuya finalidad es hacer una recopilación de fuentes importantes, ideas, conceptos y opiniones, que se tienen en cuenta a lo largo de esta investigación.

Marco contextual

La Fundación Amor y Esperanza es una entidad sin ánimo de lucro cuyo propósito es brindar una zona de bienestar de manera oportuna e integral a los niños diagnosticados con cáncer y a sus familias, de bajos recursos. Esta se encuentra ubicada dentro del Hospital Universitario de Santander, ofreciendo proyectos que van desde el apoyo espiritual, económico y psicológico hasta la recreación y la lúdica.

La organización nace en el año 2005, gracias a la labor de Esperanza Luna de Almeyda y otros voluntarios que empezaron a apoyar a niños en tratamiento oncológico y hemato-oncológico. De esta manera también nace el primer proyecto con la fundación “Sueños Azules” que llevó a un grupo de niños a conocer el mar y que actualmente se realiza una vez al año.

Al poco tiempo soñaron un lugar especial para brindar una atención de calidad a dicha población, es así como el Hospital Universitario de Santander les cedió un espacio al que llamaron

la “Zona Feliz”, este cumple con la función de sala de espera contando con materiales y juguetes que los asistentes pueden utilizar. También se creó una habitación de descanso para que aquellos pacientes que recientemente hayan tenido algún tratamiento o procedimiento. De esta manera la fundación empezó a ser conocida y tocaron las puertas a entidades privadas, las cuales decidieron hacer donaciones para adecuar el lugar.

Marco teórico

Como resultado de la revisión de diversos autores y para efectos de esta investigación, se presenta “El juego” como primer apartado, el cual menciona el postulado que desarrolló Patricia Sarlé respecto a la temática. Como segundo referente se desarrolla la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel y finalmente la teoría del aprendizaje por descubrimiento de Jerome Bruner, en los cuáles se resalta con mayor precisión los puntos más relevantes y características de cada uno.

Concepción del juego por Patricia Sarlé

Para iniciar se rescata lo planteado por Sarlé, Rodríguez I y Rodríguez, E (s.f) estas autoras sugieren que:

El juego es un espacio de interacción a partir de la creación de una situación imaginaria en la cual los niños se involucran voluntariamente bajo la intención, el deseo o propósito de “jugar a”. En el juego, los niños se acogen a las reglas que permiten que el juego se sostenga. (p.22)

De acuerdo a la propuesta de enseñanza que diseñaron, se destaca “El juego en el nivel inicial” como producto de la cultura que permite el aprendizaje y por lo tanto tiene un valor intrínseco al potenciar la comunicación, la imaginación y comprensión de la realidad. De forma

semejante esta perspectiva solo se queda en algunas ocasiones en la mente del maestro y no traspasa a las propuestas de enseñanza.

La consecuencia inmediata de este origen, es que “nadie juega si no quiere”. Es decir, el juego supone la voluntad del jugador. Tiene un carácter voluntario. Esto no significa que el niño sea siempre quien inicia el juego y que, por lo tanto, desde “fuera del niño” (la escuela, el maestro, otros niños), no puedan proponerse juegos. Pero para que realmente exista, el jugador debe “subirse” al juego, hacerlo propio. (Sarlé et al, s.f, p.22)

Cabe señalar que el juego se origina desde una intención o voluntad del jugador, por esta razón es automotivado al tomar la iniciativa de jugar, no obstante, el maestro puede proponer el juego, pero la diferencia es, que, el niño lo propicie. Al jugar se experimenta la realidad a través de las experiencias personales de cada jugador y la imaginación porque puede crear mundos imaginados o asumir otro rol.

En esta propuesta se establecen tres tipos de juegos: Juegos de construcción, juegos dramáticos y juegos con reglas, cada uno está vinculado con los propósitos y sentidos que establece los (Núcleos de Aprendizaje Prioritarios para el Nivel Inicial [NAP] (2004, como se citan en Sarlé et al. s.f)). Para iniciar a describir cada tipo de juego se va abordar diferentes aspectos desde los propósitos de los NAP. A continuación, se menciona los juegos de construcción:

Favorecer la indagación del ambiente promoviendo el conocimiento y organización de la realidad. Iniciarse en la identificación de problemas ambientales que afectan la vida cotidiana. Promover la apropiación de hábitos saludables que contribuyan al cuidado de sí, de los otros y del ambiente” (NAP, 2004, p.15).

Esto quiere decir que por medio del juego los niños y niñas crean diferentes ambientes y escenarios, donde exploran los objetos y conocen sus funciones y propiedades. Los juegos dramáticos constituyen:

“...el reconocimiento de las posibilidades expresivas de la voz, del cuerpo, del juego dramático y de las producciones plástico-visuales... la producción plástica, musical, corporal, teatral por parte de los niños... (y) la exploración, observación, interpretación de producciones artísticas”. (NAP, 2004, p.18)

Este tipo de juegos se desarrollan a través de la lectura de cuentos, poesías y leyendas por medio del juego simbólico donde el niño utiliza su imaginación para conocer e interpretar su mundo interior.

Los juegos de reglas definidos “como contenido de valor cultural, incentivando su presencia en las actividades cotidianas” y encontrar nuevos formatos para integrar a las familias en la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo y articular con la comunidad para potenciar el logro de los objetivos educativos. (NAP, 2004 p.14)

En este grupo se puede encontrar los juegos tradicionales de cartas, recorridos y dados.

Teoría de David Ausubel: Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es una teoría psicológica propuesta por David Ausubel, en la cual busca que los aprendizajes que adquieren los niños y las niñas sean útiles e importantes para la vida. Lo más importante para que se produzca el aprendizaje es tener en cuenta los conocimientos previos, cuando estos entran en conexión con los conocimientos nuevos, se construye un significado que es particular para cada estudiante.

De acuerdo a lo planteado anteriormente por el autor, el aprendizaje es significativo cuando le sirve al niño en su diario vivir, y no solo se reduce a memorizar contenidos. El aprendizaje que él logra es a largo plazo a través de las experiencias y nace a partir de lo que él ya conoce para hacer la relación con las nuevas nociones que le permitirán llegar a un conocimiento más amplio. Es por esto que Ausubel (2002, como se cita en Gómez, G, 2013) menciona que:

El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en las mismas, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje. (p. 13)

Teoría de Jerome Bruner: Aprendizaje por descubrimiento

Jerome Bruner (1966, como se cita en Elezailde, Parra, Palomino, Reyna, Trujillo, 2010, p.273) plantea que:

El aprendizaje por descubrimiento se genera a partir de ambientes y experiencias significativa que brindan los maestros a los estudiantes, donde estos tengan la oportunidad de aprender por sí mismos, de explorar y descubrir, generando a su vez, el aprendizaje significativo. Así pues, el aprendizaje por descubrimiento, es el aprendizaje en el que los estudiantes construyen por sí mismos sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora de contenidos, donde el docente pretende que la información sea simplemente recibida.

Esta teoría del aprendizaje es de corriente constructivista, fue diseñada por Jerome Bruner, psicólogo y pedagogo en la década de los 60, el autor propuso que los estudiantes pueden adquirir conocimientos por sí mismos, pues son seres capaces que van construyendo esa información de acuerdo a lo que el medio les brinda. Es decir, el maestro sólo debe actuar como un guía que estimula momentos de observación, de exploración, análisis de semejanzas y diferencias donde la curiosidad es el motor del descubrimiento. (Saborio, 2019)

Los procedimientos de la enseñanza por descubrimiento guiada, implica proporcionar a los estudiantes oportunidades para manipular activamente objetos y transformarlos por la

acción directa, así como actividades para buscar, explorar y analizar. Estas oportunidades, no solo incrementan el conocimiento de los estudiantes acerca del tema, sino que estimulan su curiosidad y los ayudan a desarrollar estrategias para aprender a aprender, descubrir el conocimiento, en otras situaciones (Good y Brophy, 1995).

En otras palabras, se puede decir que, el aprendizaje por descubrimiento permite que los estudiantes sean sujetos activos, que exploran por sí mismos el medio, interactúen con todo lo que el docente les proporciona, son atraídos por la curiosidad, les genera placer para construir nuevos significados. Este tipo de aprendizaje potencia la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la autonomía, autoestima y seguridad.

Marco conceptual

En este apartado se evidencian los conceptos afines con el juego, que son abordados en la presente investigación. Después de una amplia revisión bibliográfica, se define la infancia desde las posturas de la Unicef, Noguera y Marín, de igual manera según lo establecido en el MEN y Granada; se precisa sobre las experiencias pedagógicas de donde se deriva el aprendizaje significativo abordado desde la perspectiva de Ausubel, D y Rodríguez, L. También Dinello y González, hablan sobre la lúdica. Otro concepto que se tuvo en cuenta fue la pedagogía hospitalaria mencionada por Violant y Lisazoain que determinaron las características principales que deben tener las personas que trabajan en estos escenarios, por tal motivo se aborda el rol del agente educativo en el aula hospitalaria.

Infancia

“La infancia es esa etapa del desarrollo que comprende el periodo entre el nacimiento y antes de entrar a la adolescencia.” (Diccionario de la Real Academia Española, 2019)

En esta etapa se va dando grandes cambios y logros en todas las dimensiones del desarrollo infantil, pues es aquí donde se da el mayor crecimiento físico, donde se genera vínculos afectivos, se dan las relaciones sociales y con el medio, se construye la personalidad.

No obstante, la Unicef (2005) afirma: “La infancia, que significa mucho más que el tiempo que transcurre entre el nacimiento y la edad adulta, se refiere al estado y la condición de la vida de un niño: a la calidad de esos años”. (p.1)

Por tal motivo esta etapa es de vital importancia para los niños y niñas y es así como tanto la familia, la escuela y sociedad deben brindar la protección y atención adecuada donde ellos puedan crecer, jugar y aprender.

La infancia es la época en la que los niños y niñas tienen que estar en la escuela y en los lugares de recreo, crecer fuertes y seguros de sí mismos y recibir el amor y el estímulo de sus familias y de una comunidad amplia de adultos. Es una época valiosa en la que los niños y las niñas deben vivir sin miedo, seguros frente a la violencia, protegidos contra los malos tratos y la explotación. (Unicef, s.f, p.1)

Comprendiendo que, la infancia es una etapa fundamental en el desarrollo de los niños y las niñas, se considera que es el momento destinado para que, por medio de las relaciones con otros, ellos desarrollen su bienestar, en el ámbito social y emocional, este desarrollo permite generar diferentes habilidades que le servirán a lo largo de su vida, como las relaciones satisfactorias con otros, jugar, comunicarse, aprender, discutir abiertamente y experimentar emociones. En términos generales, la infancia es una etapa de la vida donde con ayuda de la familia, escuela y sociedad podrá formar sus relaciones para el aumento de su confianza, empatía, generosidad, conciencia de sí y de los otros.

Por otra parte, destacando a Noguera y Marín (2007) mencionan que:

Tenemos hoy un poco como fue antes de la modernidad unos adultos en cuerpos pequeños, seres más o menos autorregulados, sujetos de derechos que deciden sobre sus vidas, como nosotros los adultos, en un marco restrictivo de ofertas sociales y culturales, que piensan, razonan; sujetos de saber que explican, dan razones, argumentan, que cometen crímenes, compran, consumen, pero también unos pequeños, con cuerpos en crecimiento frágiles, débiles, que necesitan cuidado y protección, aunque vistan, se alimenten y, en general, consuman las mismas cosas que jóvenes y adultos. (p. 123)

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es un proceso en el que los niños y las niñas adquieren una información, la seleccionan, organizan y establecen algunas relaciones con los conocimientos adquiridos anteriormente. Este aprendizaje se crea cuando los conocimientos nuevos son relacionados con los previos generando un nuevo aprendizaje, el cual tiene relación con las creencias y la motivación que tiene cada uno de los niños y las niñas. Así mismo, Rodríguez (2004) considera que:

El alumno sólo aprende cuando encuentra sentido a lo que aprende. Para que se pueda dar significatividad en un aprendizaje se requiere: I) Partir de la experiencia previa del alumno. II) Partir de los conceptos previos del alumno. III) Partir de establecer relaciones significativas entre los conceptos nuevos con los ya sabidos por medio de jerarquías conceptuales. (p.84)

Es por esta razón que uno de los principales factores para que se genere un aprendizaje significativo son los conocimientos previos, pues a partir de ellos, son los niños y las niñas los que construyen sus propios conceptos, le dan significado a las cosas que ven y aprenden.

Ausubel, Novak y Hanesian (2001), mencionan que:

El concepto de conocimientos previos, se presenta como los marcos de conocimientos que posee el educando en la memoria, a partir de las experiencias vividas previamente por el sujeto. En esta línea, el aprendizaje es aquello que se asocia con la información que ya se posee. (p.19)

Para la presente investigación, uno de los factores principales a tener en cuenta, fueron los conocimientos previos y los intereses de cada uno de los niños y las niñas, y de esta manera planear de manera pertinente generando aprendizajes y experiencias significativas.

Experiencias pedagógicas

Las experiencias pedagógicas son una herramienta esencial utilizada por los maestros al momento de generar aprendizaje. El objetivo de esto es generar espacios en donde los niños y las niñas puedan experimentar, aprender, cuestionar y vivir la realidad para así poder generar aprendizajes significativos. Según el MEN (s.f):

Una experiencia pedagógica es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) que nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias; que se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica; es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, tiene una fundamentación teórica y metodológica coherente y genera impacto saludable en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando el mejoramiento continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes tales como el académico, el directivo, el administrativo y el comunitario; fortaleciendo así, la calidad educativa. (p.1)

Es por esta razón, que las experiencias pedagógicas sirven para forjar el entendimiento de las realidades, dan nuevas perspectivas de lo que sucede alrededor del ámbito educativo y

enriquecen al (describir al sujeto, al docente) para actuar con bases sólidas cuando se encuentran de frente con algún nuevo reto.

Existen algunos aspectos importantes que definen la evolución de un docente frente a su quehacer pedagógico. Uno de ellos es que en sus prácticas no solo debe sumar años y años de enseñanza, sino que lo realmente valioso es generar esas experiencias en el ámbito pedagógico que involucren en todo momento a los protagonistas como lo son los niños.

Según Granada (2008, como se cita en Montaña L, 2018 párr. 3) una “experiencia pedagógica” consiste en relatar una historia, un acontecimiento, un hecho escolar... es transmitir cómo, en el contexto de un centro, fue practicada una actividad, preferentemente con el alumnado, pero también con el profesorado, o con las familias, o con alguna institución u organización que prestó su servicio o apoyo. En la experiencia, por tanto, hay protagonistas, un escenario y un hilo narrativo.

Lúdica

Según Echeverri, J y Gómez, J (2009), mencionan:

Todo juego sano enriquece, todo juego o actividad lúdica sana es instructiva, el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que varía. El valor para la enseñanza que tiene la lúdica es precisamente el hecho de que se combinan diferentes aspectos óptimos de la organización de la enseñanza: participación, colectividad, entretenimiento, creatividad, competición y obtención de resultados en situaciones difíciles. (párr. 12)

La lúdica hace referencia a la necesidad que tienen los seres humanos de expresarse, comunicar sus ideas, pensamientos, intereses, necesidades, gustos y disgustos, de diferentes formas. Asimismo, permite vivir y experimentar diversas emociones, disfrutar y entretenerse. Por ello

Dinello (2007) afirma que: “el impulso lúdico es un atributo de la naturaleza humana, de forma que cada uno se entusiasma por moverse, desea desplazarse por curiosidad y experimenta jugando” (p. 5)

De igual manera, Gonzales, (2015), menciona que, la actividad lúdica en la primera infancia en adelante cobra una real importancia, a través de diferentes experiencias los niños elaboran fantasías, sentimientos, deseos, conflictos y temores.

En otras palabras los seres humanos tienen una necesidad innata hacia la lúdica, por lo cual es fundamental que desde la infancia se generen espacios donde la base sean las experiencias lúdicas donde se puede crear el juego, asumiendo que todo juego es lúdico, pero no todo lo que es lúdico hace referencia al juego.

Por consiguiente, es importante aclarar la diferencia que hay entre juego y lúdica, debido a que a veces se cae en el error de creer que se está permitiendo la creación de juegos cuando en realidad son actividades lúdicas. Las características de la lúdica es que puede ser cualquier actividad de aprendizaje o de entretenimiento, esto quiere decir, que, no se reduce sólo a los juegos ya que este tiene una esencia particular.

Al contrario, el juego, es creado espontáneamente por los propios niños, pues nace desde una motivación interna el deseo de jugar y de esta manera favorece su desarrollo integral, es reglado, genera placer y aprendizaje.

Juego

Se inicia con los principios teóricos desde el punto filosófico de Huizinga (2007) afirmando que:

El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un

fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real. El juego es el origen de la cultura. (p.20)

Es por ello que el juego es muy importante en la vida de todos los niños y niñas considerando que es una forma natural de conocerse a sí mismos, conocer su cuerpo y sus posibilidades, desarrollar su personalidad y encontrar un lugar en la sociedad. Las características para que el juego sea realmente juego; se cumple cuando es libre y espontáneo, desarrolla una realidad ficticia que produce placer y no necesita el uso de material.

Para continuar se tendrá en cuenta lo establecido por Violante (2016): “Reconozco al juego como algo principal en la vida del niño. Al jugar se enseña, es un derecho de todos y tiene un alto valor cultural. Queda en nosotros hacer realidad estas situaciones” (p.10). Se infiere que se considera los juegos grupales que pueden abarcar más de dos juegos mencionados por la autora y juegos tradicionales, que hacen parte de nuestra sociedad, historia y cultura teniendo en cuenta unas reglas establecidas o como pilar fundamental en la educación, donde sostiene que el que decide jugar es el jugador y la intención se la da el mismo, en este caso serían los niños y niñas. También queda claro que los docentes pueden proponer esos espacios lúdicos según los contenidos y saberes que se quieren generar, pero ellos son los encargados de darle sentido al juego. De esta manera propone unas modalidades de juego como lo son: Juego trabajo, que permite al niño elegir y desarrollar su autonomía, el trabajo en grupos, donde se fomenta el respeto por los demás y por los diferentes ritmos. Juego de construcción (conocimiento físico), permite potenciar la creatividad e imaginación.

Pedagogía hospitalaria

En el momento en que los niños y niñas empiezan a vivir una enfermedad oncológica o hemato oncológica, sus vidas comienzan a tener una variedad de cambios, entre ellos está, la privación a la educación, ya que según el tratamiento que deben seguir, muchos de ellos

permanecen hospitalizados o en controles constantes, lo cual limita la asistencia a la escuela. Por tal motivo se crea la pedagogía hospitalaria, definida como:

La rama diferencial de la Pedagogía que se encarga de la educación del niño hospitalizado de manera que no se retrase en su desarrollo personal, ni en su aprendizaje, a la vez que procura atender a las necesidades psicológicas y sociales generadas como consecuencia de la hospitalización y de la concreta enfermedad que padece. Se ofrece como una pedagogía vitalizada de la vida y para la vida, que constituye una constante comunicación de experiencias entre la vida del educando y la vida del educador, y aprovecha cualquier situación, por dolorosa que pueda parecer, para enriquecer a quien la padece, mudando su sufrimiento en aprendizaje. (Lisazoain, 2000, p.1)

La pedagogía hospitalaria no sólo se encarga de ayudar a los niños y las niñas en el proceso de escolarización, pues a medida que se iba estudiando este tipo de pedagogía se llegó a la conclusión de la necesidad de fortalecer otros procesos en relación a la parte psicológica y emocional del niño, los cuales se ven afectados por la enfermedad.

De acuerdo con Violant (2015), la pedagogía hospitalaria, tal como se concibe en la actualidad se desarrolla mediante la acción de profesionales de diferentes disciplinas, cuyas funciones se articulan para alcanzar un objetivo común que es el bienestar y la calidad de vida de las personas hospitalizadas (...) Dicha acción profesional debe planificarse teniendo en cuenta los cambios actuales respecto al modelo asistencial, la realidad social, a las necesidades de la persona con enfermedad y al modelo educativo. (p.2)

Por esta razón la pedagogía hospitalaria es la acción pedagógica que se desarrolla durante los procesos que deben vivir los niños y las niñas a lo largo de su enfermedad, para dar respuesta a las necesidades bio-psicosociales derivadas de dicha situación, con el fin de mejorar el bienestar y la calidad de vida, y así garantizar los derechos que tienen los niños y las niñas con relación a la

educación. Esto quiere decir, que el objetivo final de la pedagogía hospitalaria es la calidad de vida de los niños y niñas que poseen una enfermedad a partir de la atención educativa en un hospital

Rol del agente educativo

Se consideran agentes educativos a todas aquellas personas que interactúan con los niños y se encuentran involucradas en su desarrollo integral, aunque no lo hagan intencionalmente. En primer lugar, se encuentra la familia (padres, hermanos y otros familiares), los cuales son acompañados por otras personas, de acuerdo al MEN (s.f), ellas son:

- El médico pediatra que revisa periódicamente su crecimiento, las enfermeras y otros prestadores de servicios de salud que le ponen las vacunas, etc.
- Los cuidadores, quienes de forma permanente o esporádica asumen la atención de los bebés, niños o niñas, ya sea en la casa del bebe o en la del cuidador.
- Personas que atienden a los niños y las niñas en espacios institucionales de primera infancia: educadores profesionales, auxiliares, personal de servicio, otros profesionales tales como psicólogos, fonoaudiólogos, etc. que dan apoyo especializado de acuerdo con las necesidades de los niños y las niñas.
- Vecinos, tenderos, amigos de la familia y otros adultos que forman parte de la comunidad a la cual pertenece el niño o la niña y que constituyen su entorno. (párr.1)

Estos agentes educativos cumplen un rol fundamental el cual se basa en promover el desarrollo de competencias a partir de la observación y el acompañamiento, generando espacios educativos que ayuden a ampliar los conocimientos de los niños.

Por otra parte, se resaltan las características que debe tener un docente de aula hospitalaria, siendo este un agente educativo. Por ello, Lizasoáin (2000); Fernández (2002); Riquelme (2011),

argumentan que (como se cita en C. Fernández, Orrego y Zamora, 2018, p.78) y que coinciden con Serradas (2015) en la descripción que se presenta a continuación:

Las características que posee un docente hospitalario permiten la construcción de un perfil profesional docente, el cual se desarrolla en y por el contexto en el que se encuentra. El docente realiza tareas de diferentes índoles, siendo algunas de estas: el aprender sobre la enfermedad que posee el niño, ser un mediador entre la información otorgada por el equipo médico y la familia, continuar con la educación del niño que posee alguna patología, amenizar el proceso de la enfermedad, estas siendo las demandas más destacadas que el propio contexto de hospital otorga al pedagogo hospitalario. (p.78)

Estado del arte

Continuando con el proceso investigativo, en este apartado se da a conocer algunos proyectos que contribuyen de manera significativa al avance de la presente investigación, el cual consiste en diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego fortaleciendo la interacción con los agentes educativos en un aula hospitalaria.

Se tuvo en cuenta el trabajo de grado realizado por Karla Cristina Arias Torres y Marcela Gabriela Yamunaqué Vásquez titulado “El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial” el cual se desarrolló en la Universidad de Cuenca, Ecuador en el año 2017.

Las autoras realizaron una revisión de antecedentes en donde encontraron que el juego tiene una gran importancia en el desarrollo del niño, no obstante, los docentes ignoran dicha precisión y no lo emplean adecuadamente como estrategia pedagógica. Es por esta razón que plantearon como objetivo general: Conocer el nivel de motivación que tienen los docentes de educación inicial para implementar el juego como estrategia en el proceso de aprendizaje en educación inicial.

Este proyecto se realizó bajo el enfoque cuantitativo, en donde utilizaron diferentes técnicas e instrumentos estadísticos para describir y explicar determinados atributos de la población objeto

de estudio. En relación con el enfoque las autoras definieron el diseño de la investigación como descriptivo debido a que se dará a conocer las expectativas que tienen los docentes de educación inicial acerca del juego como estrategia de aprendizaje.

El instrumento utilizado en dicha investigación corresponde a La Escala de Motivación por el Juego (EMJ) realizada por Carla Muñoz y Jorge Valenzuela, la cual aborda el estudio del uso del juego en contextos educativos. El instrumento consta de 27 ítems dispuestos en una escala de tipo Likert de 1 a 6; en la que se busca establecer el grado en la que la persona se siente competente para implementar estrategias lúdicas dentro del diseño didáctico (expectativa) y del valor que se asigna a 4 componentes del valor de la tarea (Utilidad, Importancia, Interés y Costo). Para lograr la recolección de información, las investigadoras piden a cada docente, manifestar su grado de acuerdo o desacuerdo con una serie de enunciados en relación con la aplicación del juego como recurso para el aprendizaje en contexto escolar (Muñoz & Valenzuela, 2014).

En cuanto a la población objeto de estudio, las autoras realizaron un trabajo conjunto con un total de 100 docentes de educación inicial de instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca, durante el periodo escolar 2015-2016.

En los resultados obtenidos, la información expresada por los 100 docentes, deja en evidencia que aunque existe una connotación de relevancia por parte de los educadores para promover clases que integren actividades lúdicas, hay un manejo tergiversado acerca de las actividades pedagógicas necesarias para promover el desarrollo del pensamiento, tales como las que expone el Portal educativo (2014), donde mencionan diferentes juegos como: Los de simbolización, los de ejercitación, los cognitivos, los de construcción, entre otros, que ayudan a desarrollar determinado componente del pensamiento.

Concluyeron que la mayoría de docentes de educación inicial que han hecho parte de esta investigación, reconocen la actividad lúdica y en especial al juego como una estrategia propicia para el desarrollo de diversos aprendizajes en los niños de este nivel.

Este trabajo de grado hace un aporte valioso en relación con el marco conceptual, de igual manera, permite reconocer la situación en la que se encuentran los maestros de hoy en relación con la actividad lúdica y en especial el juego en el aula de clase.

Como segunda investigación, se destaca el trabajo para el grado académico de bachiller en educación, titulada “El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los valles. Distrito Cajaruro-Utcubamba” realizada en el año 2017, en la Universidad Nacional Pedro Ruiz Gallo, Perú - Bagua.

En esta investigación, plantea la problemática evidenciada por los autores, la cual consiste en el uso inadecuado de estrategias didácticas, de modo que trae como consecuencia la poca participación, el desinterés y la escasez de aprendizajes significativos en los niños.

Estableció como objetivo principal elaborar estrategias didácticas a través del juego fundamentadas en las teorías de Jerome Bruner; David Ausubel y La teoría sociocultural de Vygotsky que permitirán elevar los aprendizajes en los niños y niñas del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355 Lirio de los valles. Caserío Lirio de los valles. Distrito Cajaruro. De igual manera, propone dos objetivos específicos, los cuales son: I) Diagnosticar los aprendizajes de los estudiantes de 5 años. II) Elaborar sesiones de aprendizajes basadas en el juego.

Desarrollaron dicho proyecto bajo el tipo de investigación aplicada, esto quiere decir, que describe la realidad y elabora una propuesta para aplicar en la enseñanza de los niños y niñas.

Para lograr el cumplimiento de todos los objetivos propuestos por los autores, se tiene en cuenta la investigación cuasi experimental, que permite observar la realidad con relación a sus aprendizajes, así mismo, fue fundamentado bajo la teoría de Ausubel, Bruner y Vygotsky.

La población objeto de estudio, fue conformada por 15 niños que pertenecen al aula de 5 años. Es importante resaltar que los padres de familia de los niños en observación son de recursos económicos bajos, con niveles educativos de primaria y secundaria.

Presentó las siguientes conclusiones: La investigación concluyó que el juego es el principal elemento en la etapa de educación básica, por lo cual, se establece como recurso didáctico el juego y la lúdica dentro del proceso diario en las clases. La finalidad de la propuesta investigativa, se basa principalmente en lograr las competencias establecidas para el ciclo utilizando el juego como recurso didáctico. El juego es el elemento principal en la etapa de Educación Básica Regular. (EBR) en el Perú, por lo tanto, se concluye que la propuesta es la más apropiada.

Esta investigación contribuye de manera significativa pues desarrolla una propuesta educativa usando el juego como un recurso didáctico, así mismo, generan experiencias desarrollando la expresión oral, mejorando la comunicación y la participación de manera activa.

En otra instancia, se tuvo en cuenta la tesis titulada “La utilización del juego como estrategia pedagógica por parte de los agentes educativos, del Jardín Infantil y Sala Cuna Mussa de la Comuna de Puente Alto, año 2017” desarrollada por Virginia Lopez, Soledad Meza y Darling Valenzuela en la ciudad de Santiago de Chile en el año 2017. La cual menciona como objetivo general: Validar la utilización del juego como estrategia pedagógica por parte de los del agente educativo, del jardín infantil y sala cuna Mussa, de la comuna de Puente Alto, perteneciente a Integra, año 2017.

Dicho proyecto de investigación, se realiza bajo el enfoque cualitativo y el diseño es emergente, pues surge de la interacción del investigador y los sujetos investigados, como instrumento de evaluación utilizan la bitácora, puesto que registran las diversas estrategias usadas en el aula. Las autoras trabajaron con una población de 20 párvulos y una muestra de 11 niños y 9 niñas.

Por otra parte, por medio de esta propuesta, los agentes educativos pudieron verificar que por medio del juego los niños y niñas ensayan la realidad y la intenta comprender representando los roles que en la vida cotidiana observan y experimentan.

Al reflexionar sobre este trabajo, como aporte, se puede evidenciar que es esencial a la hora de emplear los referentes teóricos y conceptuales, también permite conocer de manera amplia el tipo de investigación, la metodología e instrumentos a utilizar como la entrevista.

Se considera pertinente rescatar el trabajo de grado titulado “Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, aprendizajes en los niños de preescolar del instituto Madre de Teresa de Calcuta” realizado por Greidy Catestellar, Sandra González y Yasneidy Santana quienes optan por el título de licenciadas en pedagogía infantil de la Universidad del Tolima en convenio con la Universidad de Cartagena en el año 2015.

Este proyecto de investigación, pretende determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de la ciudad de Cartagena, ya que por medio del juego y/o actividades lúdicas, se estimula al niño para que desarrolle su aprendizaje; esto debido a que por naturaleza e instinto los niños disfrutan del juego como un ejercicio natural y placentero. Las autoras evidencian que hoy en día la mayoría de los docentes no utilizan la lúdica para generar experiencias que permita explorar y descubrir el entorno que los rodea. Es por esta razón que proponen la siguiente pregunta problema: ¿Cómo utilizan la lúdica los docentes de Preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta de Cartagena en el proceso de formación integral de los niños y niñas? Ellas plantean como objetivo general: Determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta.

Por otra parte, su proyecto de investigación se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, las técnicas e instrumentos de investigación usados fueron las entrevistas y encuestas al 100% de los docentes de preescolar y equipos interdisciplinarios (5 docentes), el análisis se realizó de acuerdo a unas gráficas que enseñan los resultados obtenidos.

En cuanto a las conclusiones se deduce lo siguiente: I) Los docentes reconocen la importancia de la lúdica en la formación integral de los niños de preescolar, sin embargo, no realizan una planeación anticipada, denotando la improvisación al momento de su ejecución, por lo tanto, no determinan las habilidades, competencias o conocimientos que desean desarrollar en los

niños, convirtiendo los juegos en actividad recreativa o de entretenimiento. II) Los docentes no demuestran empoderamiento de los diferentes tipos de juegos que pueden realizar con los niños para su desarrollo integral. III) La institución no cuenta con espacios adecuados para la realización de los diferentes tipos de juegos o actividades lúdicas que ayuden a los niños en el desarrollo pleno de sus dimensiones. IV) A los docentes les falta apropiación de los diferentes conceptos existentes sobre la lúdica como herramienta fundamental para el desarrollo de las dimensiones de los niños de preescolar.

Este proyecto contribuye de manera significativa al hacer énfasis en el juego o actividad lúdica y el rol del educador. Por otra parte, las preguntas realizadas para la encuesta o entrevista aportan gran variedad de ideas para desarrollar las del presente proyecto.

Así mismo, se tiene en cuenta el trabajo de grado titulado “El juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” realizado por María del Pilar Ospina, el cual plantea una problemática basada en los escasos avances significativos de los niños y niñas en sus procesos educativos, puesto que en el escenario de práctica donde se desarrolló dicha investigación se encuentran docentes que aplican en el aula metodologías de corte tradicionalista, donde el estudiante es un sujeto pasivo del conocimiento y quien solo recibe información y la memoriza. Por otra parte, la autora también observó que la gran mayoría de docentes caen en procesos rutinarios, enmarcados en un espacio reducido y limitando a la estimulación de las dimensiones. Por tal motivo formularon la siguiente pregunta problema ¿Cómo el juego es una estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán?

En esta investigación se propone como objetivo general, demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal y como objetivos específicos

El trabajo se basó en el paradigma cualitativo soportado en la etnografía y la investigación acción.

Para finalizar, la autora concluye que, a través del proceso de intervención, se logró desarrollar actividades que contribuyen a neutralizar la problemática encontrada y así brindar estrategias innovadoras como lo es el juego para favorecer el desarrollo de los procesos básicos a nivel preescolar de la Institución Educativa.

Este proyecto aporta a la presente investigación gran variedad de referentes teóricos en relación al juego y algunos conceptos claves como lo son la lúdica, el aprendizaje y estrategias para el desarrollo del juego. Igualmente, las actividades planteadas se convierten en referente para fortalecer la propuesta investigativa.

Teniendo en cuenta, que esta investigación se desarrolla en un entorno no convencional, es decir, en las instalaciones del Hospital Universitario de Santander se tienen en cuenta diferentes propuestas de Aulas hospitalarias las cuales serán de gran utilidad a lo largo del proyecto.

Es por esta razón, que se destaca el trabajo de grado “Un ambiente de aprendizaje llamado: Aula hospitalaria” desarrollado por Diana Ávila, Tatiana Güiza, Sandra Mora y Lesly Sánchez en la ciudad de Bogotá, con el objetivo de Caracterizar el Aula Hospitalaria del Hospital de Suba II Nivel ESE como un ambiente de aprendizaje. El problema que mencionan las autoras hace referencia a que en el hospital de Suba se presenta un retraso escolar en los niños y niñas debido a la desescolarización que viven a causa de su hospitalización, en donde se propone tomar las aulas hospitalarias como una alternativa para el proceso de aprendizaje. Por lo anterior, el grupo investigador establece la siguiente pregunta problema ¿Por qué el aula hospitalaria del hospital de suba II nivel ESE es un ambiente de aprendizaje?

Bajo el paradigma cualitativo con un enfoque crítico social, se evidenció que las aulas hospitalarias cumplen con los parámetros para ser un ambiente de aprendizaje, ya que cuentan con docentes profesionales, con excelente mobiliario, con un espacio amplio y decorado con los trabajos de los niños, entre otros aspectos. Conforme a lo anterior y frente al análisis de la investigación, se

evidencia que el aula hospitalaria del Hospital De Suba NIVEL II ESE, sí, es un ambiente de aprendizaje, ya que este espacio, es un escenario alterno no convencional, en donde, se realizan procesos de enseñanza - aprendizaje.

El aporte a la presente investigación radica en conocer algunos antecedentes en relación con la temática, de igual manera proporciona gran variedad de autores que sustentan la metodología de investigación, también mencionan algunas leyes en Colombia del sector salud y la historia de la pedagogía hospitalaria.

De igual manera, se resalta una investigación titulada “Pedagogía hospitalaria: Un estudio sobre sus aulas” efectuado por Cristina López, el cual se desarrolló en la Universidad Internacional la Rioja. En este trabajo se investiga acerca de las posibilidades de educación en Valencia, para que las personas que padezcan de alguna enfermedad y se encuentren en el hospital reciba de esta atención educativa tan primordial para este país. Se plantea como objetivo general: Indagar sobre las posibilidades reales de educación que existen en la ciudad de Valencia, para las personas que padecen enfermedades o secuelas de accidentes, crónicas o de larga duración y se encuentran, en los hospitales y sin estar recibiendo la formación adecuada. Bajo un paradigma cualitativo se desarrollaron una serie de entrevistas personales a expertos y una observación en Unidades Pedagógicas Hospitalarias para obtener información.

En conclusión, la autora planteó que las personas menores de edad y que se encuentran en la etapa de educación obligatoria tienen derecho a recibir una educación de calidad cuando se encuentren hospitalizados, por ello existen aulas hospitalarias con recursos materiales y personales en algunos hospitales de España.

Con base en lo anterior, se reflexiona en torno a la importancia de que las aulas hospitalarias deben generar una educación integral a los niños y niñas hospitalizados, así mismo, estos espacios deben ser dotados con los elementos necesarios para poder brindar una formación

pedagógica. De igual forma esta investigación aporta una gran variedad de fundamento conceptual referente a la pedagogía hospitalaria.

En la Pontificia Universidad católica de Valparaíso se desarrolló una propuesta investigativa llamada “Los docentes hospitalarios: Características personales al servicio de la pedagogía” realizada por Constanza Fernández, Jael Orrego y Melanie Zamora en el año 2018. Esta investigación plantea una situación problema de acuerdo a la necesidad de adicionar asignaturas referentes a la pedagogía hospitalaria en las mallas curriculares de carreras en educación, ya que existe una diferencia entre los docentes de aula regular y los de aulas hospitalarias, por esto, para los investigadores surge la necesidad de conocer las características que ponen al servicio los docentes hospitalarios para aminorar y a la vez ayudar a sobrellevar el proceso de enfermedad de los niños. Proponen como pregunta problema ¿Cuáles son las percepciones sobre las características personales que se ponen al servicio de la pedagogía que creen tener los docentes que desempeñan su labor educativa en el Colegio Hospitalario Hospital del Salvador, durante el segundo semestre del 2017 y primer semestre del 2018? El objetivo general fue “Analizar las percepciones de los profesores sobre las características personales que deben tener los docentes que se desempeñan en el Colegio Hospitalario Hospital del Salvador, en la región de Valparaíso, perteneciente a la Fundación Carolina Labra Riquelme, durante el período 2017-2018” (p.105).

El tipo de investigación que sustenta este proyecto es de carácter cualitativo, trabajando un paradigma Fenomenológico Hermenéutico o Interpretativo. El proceso de análisis que se llevó a cabo fue en base a la teoría fundamentada, con el método comparativo constante. Los participantes de esta propuesta fueron docentes del Colegio hospitalario del Salvador, ubicado en el Hospital del Salvador de Playa Ancha, Valparaíso, allí se tuvieron en cuenta dos criterios importantes para trabajar a lo largo de la investigación: I) Temporalidad laboral. II) Título profesional.

El análisis de los resultados de dicho trabajo de grado es con base a la información recopilada a través de las entrevistas realizadas a docentes hospitalarios, las cuales una vez

analizadas arrojaron gran cantidad de características personales necesarias al servicio de la pedagogía. Los autores de la investigación concluyeron que existen algunas cualidades que todo agente educativo o docente debe tener a la hora de desempeñarse en un aula hospitalaria, pues de acuerdo a esto, permite que el estudiante se desarrolle en el ámbito pedagógico y social.

Teniendo en cuenta esta investigación, es fundamental conocer cada habilidad, destreza o características de los agentes educativos pues son quien directamente comparten día a día con los niños, es por esta razón, que este trabajo aporta de manera significativa pues permite comprender mediante una tabla todo el perfil que un docente o agente educativo de aula hospitalaria debería tener a la hora de ejercer su labor pedagógica. De igual manera proporciona diferentes posturas de autores de acuerdo a la temática hospitalaria, también los conceptos allí plasmados son claros y actuales.

En el trabajo de grado “El desconocimiento del quehacer docente: Un análisis del saber pedagógico dentro de la fundación cardiointantil” su autora María Beatriz Vive, plantea que el ejercicio docente debe manifestarse y llegar a los diferentes pabellones médicos con estrategias y herramientas de enseñanza-aprendizaje. Ella hace énfasis en que se presenta una problemática alrededor del quehacer docente, pues muchas veces no existe un conocimiento de dicha labor, así mismo, menciona que no se consolida esa relación entre docente y niño - paciente - estudiante, en donde el educador no conoce el diagnóstico médico resaltando la inexistencia de un trabajo interdisciplinar que relacione la acción pedagógica, la evolución, seguimiento, sentido de humanización y mediación de desarrollo integral. Este planteamiento dio paso a la pregunta problema la cual fue abordada a lo largo de la investigación: ¿Cómo a partir de la intervención pedagógica docente, se posiciona y se reconoce el saber pedagógico del maestro dentro del contexto hospitalario (específicamente, el Hospital Cardiointantil)? A partir de esto, la autora propone como objetivo general Analizar el lugar (reconocimiento) que ocupa el maestro tanto en el marco de la

propia experiencia pedagógica en las aulas como en la consideración colectiva de la comunidad hospitalaria de la Fundación Cardioinfantil.

Para el desarrollo de dicha investigación, se utilizó el paradigma cualitativo de corte interpretativo, pues busca comprender la realidad desde diferentes perspectivas, así mismo, se basó en la investigación-acción-participación, pues permite indagar más a fondo sobre el rol del docente al interior del ámbito hospitalario.

La implementación de este trabajo concluyó en la importancia de “resaltar que el profesional de la educación en contextos hospitalarios, lejos de ser un sujeto pasivo, es un agente productor y generador de conocimiento, así como un actor clave en la recuperación de los niños(as) paciente” (p.102).

El aporte a la presente investigación radica en la importancia de reconocer la labor del docente o agente educativo dentro de un aula no convencional, sus características principales y su formación profesional. Así mismo, proporciona gran variedad de información en relación con los conceptos de pedagogía hospitalaria, leyes afines a esta temática y autores que sustentan la metodología.

Marco legal

En este apartado se plantean algunas leyes correspondientes al objeto de estudio de la presente investigación. La normatividad está encaminada hacia el desarrollo de una educación integral a través del juego, en un entorno no convencional que hace parte del sector salud. A continuación, se presentan algunas leyes, decretos, documentos, resoluciones, entre otros.

La Convención Internacional sobre los Derechos de los niños, en el artículo 31, menciona la importancia de que todos los países adscritos a este tratado Internacional reconozcan el derecho que tienen todos los niños al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias

de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Así mismo, los Estados vinculados en este acuerdo deben respetar y promover el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural, artística y propiciar oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la vida cultural, artística, recreativa, juego y de esparcimiento en todos los ámbitos de su vida escolar, social, familiar, entre otros.

Es importante rescatar como la Convención Internacional sobre los Derechos de los niños hace énfasis en que el juego es de gran valor para los diferentes momentos en el desarrollo, en donde se reconoce como derecho fundamental de los niños y niñas, teniendo en cuenta que la convención busca promover espacios de descanso, de esparcimiento, de juego en la etapa infantil, en donde los niños crezcan sanos y felices en diferentes ambientes que propicien seguridad, confianza y afectividad. Todo país que se encuentre vinculado, como en este caso Colombia, debe procurar que se cumpla en todo momento estos aspectos importantes sobre el juego en la vida de los niños y niñas, especialmente en el ámbito pedagógico en donde los agentes educativos no minimicen el valor del juego.

Por otra parte, la ley 1098 de 2006 - Código de la infancia y de la adolescencia determina en el artículo 30 el 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.

Considerando lo anteriormente planteado, se deben entender las normativas como el reconocimiento que el estado realiza sobre la infancia y sus derechos, allí se comprende 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, por ello es indispensable en la infancia, especialmente en la educación.

Asimismo, se encuentra el documento No 22 del Ministerio de Educación nacional: El juego en la educación infantil, el cual propone que:

El juego es un reflejo de la cultura y la sociedad y en él se representan las construcciones y desarrollos de los entornos y sus contextos. Las niñas y niños juegan a lo que ven y al jugar a lo que viven resignifican su realidad. Por esta razón, el juego es considerado como medio de elaboración del mundo adulto y de formación cultural, que inicia a los pequeños en la vida de la sociedad en la cual están inmersos. El Juego en la educación inicial presenta 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 los niños. Se hace una invitación a los maestros y demás agentes educativos para que, desde su práctica, le den un lugar protagónico al juego en la educación inicial. (p. 14)

Tal como se menciona anteriormente, el juego es fundamental en la educación infantil puesto que es una de las actividades rectoras de la infancia y potencia el desarrollo integral de los niños y niñas, al otorgarle un lugar al juego en la educación inicial se les da pleno protagonismo a las niñas y los niños ya que como se ha evidenciado, ellos son dueños del juego, pueden tomar decisiones, llegar a acuerdos, mostrar sus capacidades, resolver problemas y, en definitiva, participar.

Desde otra perspectiva, se consideran algunos referentes legales conforme a la pedagogía hospitalaria, el primero de ellos es a nivel Internacional con la Carta Europea de los derechos del niño hospitalizado, Resolución A2-25/86 que consiste en:

Disponer de espacios en el hospital que cumplan con las normas de seguridad, y están equipadas con el material necesario para que los niños y las niñas puedan ser atendidos y educados y puedan jugar, de igual manera, debe seguir su formación escolar durante su tratamiento médico, y a beneficiarse de las enseñanzas de los maestros y del material didáctico que las autoridades escolares pongan a su disposición, en particular en el caso de una hospitalización prolongada, con la condición de que dicha actividad no cause perjuicios a su bienestar y/o que no obstaculice los tratamientos que se siguen. (p.6)

De acuerdo a lo establecido en la Carta Europea a niños hospitalizados, se pretende incluir en los hospitales espacios que brinde una atención integral, haciendo énfasis en la importancia de garantizar a los niños y niñas el derecho a la salud y la educación, a pesar de la situación compleja en la que se encuentran; como los son diferentes tratamientos y procedimientos médicos, pueden disfrutar de espacios pedagógicos, en donde la educación es fundamental para beneficiar a los niños y niñas de manera significativa.

Por otra parte, la Ley 1384 de 2010, en el artículo 14 establece los servicios de apoyo social a los niños y niñas que se encuentren en tratamiento o exámenes de diagnóstico, es decir contar con los servicios de un Hogar de Paso, apoyo psicosocial y educativo, de acuerdo con sus necesidades. En este mismo artículo se reglamenta el parágrafo 2o que consiste en:

El Ministerio de Educación, en el mismo término, reglamentará lo relativo al apoyo académico especial para las aulas hospitalarias públicas o privadas que recibirán los niños con cáncer, para que sus ausencias por motivo de tratamiento y consecuencias de la enfermedad no afecten de manera significativa su rendimiento educativo, así como lo necesario para que las instituciones ayuden al manejo emocional de esta enfermedad por parte del menor y sus familias. (p.8)

En relación con lo anteriormente planteado, es fundamental brindar estos espacios de apoyo social a los niños y niñas que se encuentren en tratamiento o exámenes, esto con el fin de velar por el derecho fundamental a la educación de los niños y niñas hospitalizados, sin importar cual sea su condición, implementando la pedagogía hospitalaria para dar respuesta a la diversidad de necesidades educativas de los pacientes-estudiantes a través de adecuaciones en los contenidos y las prácticas educativas, respetando ritmos, capacidades, motivaciones e intereses, sin que se vea afectado su desarrollo por las diferentes situaciones que se les presenta, no obstante, la labor de los agentes educativos de aulas hospitalarias es generar experiencias significativas en el ámbito pedagógico y educativo.

A continuación, se realiza una síntesis de las normas mencionadas con anterioridad.

Marco legal: El juego

Nombre / norma	Artículo	Aporte
Convención Internacional sobre los Derechos de los niños.	Artículo 31	Este artículo plantea la importancia de reconocer el descanso, el esparcimiento y el juego como un derecho de todos los niños y niñas en los diferentes ámbitos de su vida (escolar, social y familiar), promoviendo espacios en donde sean felices y crezcan sanos, en un medio que propicie seguridad y confianza. Este artículo fortalece el presente proyecto de investigación pues da una mirada hacia el juego como derecho fundamental, sin que se vea aislado del desarrollo integral, por esto, los agentes educativos deben tener muy presente que el juego es una de las formas básicas de socialización, de transmisión y recreación de la cultura, así mismo no minimizar el valor del juego, pues es una actividad primordial vinculada con la necesidad de desarrollo desde el plano emocional, psicológico, cognitivo, físico motriz y social.
Código de la Infancia y de la Adolescencia: Ley 1098 de 2006	Artículo 30	El artículo señala que en Colombia se debe considerar la recreación, participación en la vida cultural, el descanso, esparcimiento y el juego como derecho de todos los niños, niñas y los adolescentes. Esto es fundamental para la investigación, pues el Estado Colombiano reconoce la infancia y sus derechos impostergables, como en este caso el juego, que no solo se desarrolla como un aprendizaje social e individual, sino como un factor inherente y primordial en la vida de todos.
		El Documento No 22 del MEN es esencial para el proyecto de investigación, puesto que es uno de los pilares de la educación y por medio de él se favorece el desarrollo integral de los niños en

<p>Ministerio de educación: El juego en la educación inicial</p>	<p>Documento No 22:</p>	<p>todas sus dimensiones, de igual manera, los agentes educativos deben propiciar espacios donde los niños y niñas jueguen, se diviertan y al mismo tiempo se genere aprendizajes para la vida.</p> <p>Por tal motivo se desarrolla esta propuesta de investigación teniendo en cuenta la invitación que hace este documento, para que los docentes y agentes educativos desde su quehacer den un papel protagónico al juego en la educación infantil.</p>
--	-------------------------	--

Tabla 1. Marco legal: El juego.

Elaboración propia

Marco legal: Sector Salud		
Nombre / norma	Artículo	Aporte
Carta Europea de los derechos del niño hospitalizado	Resolución A2-25/86.	La Carta Europea menciona unos puntos importantes en pro de brindar una atención integral, garantizando el derecho a la salud y a la educación siendo esto necesario para beneficiar a los niños y niñas en su desarrollo. Teniendo en cuenta lo establecido, por medio de la educación se brindan momentos de juego y su formación escolar sin causar perjuicio en su recuperación.
Servicio de apoyo social: Ley 1384 de 2010	Artículo 14 - parágrafo 2	El espacio donde se desarrolla la presente investigación, es reconocido como un entorno no convencional, en donde se trabaja con niños hospitalizados y en tratamientos oncológicos y hematoncológicos, tal como lo menciona la Ley 1384, en esos espacios se debe brindar un apoyo social en el ámbito pedagógico a niños con cáncer, pues de acuerdo a esta, se busca no afectar en ningún momento el proceso pedagógico. Esto quiere decir que se debe velar por el derecho de estos niños a una educación de calidad que por su condición no pueden asistir a una escuela o se ausentan por periodos.

Tabla 2. Marco legal: Sector Salud.

Elaboración propia

CAPÍTULO III: METODOLOGÍA

La presente investigación, se desarrolla a partir del paradigma cualitativo ya que se orienta a la comprensión de acciones de los participantes a través de la interacción y las experiencias significativas proporcionadas a los niños y niñas que asisten a la Zona Feliz. Por consiguiente, se centra bajo el enfoque de sistematización de experiencias para la reconstrucción, análisis y organización de las experiencias realizadas, tomando diferentes autores que sustentan la metodología a seguir. En este capítulo también se describe la población y muestra objeto de estudio, las técnicas e instrumentos de investigación aplicados para la recolección de información, las categorías y subcategorías relacionadas con los intereses de los participantes y los aspectos éticos. A continuación, se especifica cada uno de los componentes anteriormente mencionados de forma descriptiva sustentada en referentes teórica y conceptual.

Paradigma de la investigación

Esta investigación se realizó bajo el paradigma cualitativo. Martínez (2011) hace énfasis en este término y manifiesta que:

La investigación cualitativa busca la comprensión e interpretación de la realidad humana y social, con un interés práctico, es decir con el propósito de ubicar y orientar la acción humana y su realidad subjetiva. Por esto en los estudios cualitativos se pretende llegar a comprender la singularidad de las personas y las comunidades, dentro de su propio marco de referencia y en su contexto histórico-cultural. (p.12)

Teniendo en cuenta lo planteado por el autor, la investigación cualitativa busca comprender y explicar un fenómeno, ya que incluye un acercamiento de carácter interpretativo y naturalista en

relación con el objeto de estudio, esto quiere decir, que el investigador pretende dar sentido o comprender el problema de acuerdo a la realidad subjetiva.

Por otra parte, Sampieri, Collado y Lucio (2010), expresan que:

La investigación cualitativa se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. El enfoque cualitativo se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados. (p. 358)

De acuerdo con los autores, el proceso cualitativo se percibe de manera subjetiva frente a la realidad de los individuos, teniendo en cuenta sus características naturales y el contexto en el cual se desarrollan. Así mismo, se realiza bajo un análisis descriptivo e interpretativo de todos los fenómenos que los rodean pues se basa en especificar detalladamente las situaciones, puntos de vista, perspectivas de cada persona objeto de estudio. De esta manera, gracias al paradigma cualitativo se comprenden, describen y analizan todas las acciones de los niños y niñas que participan en las experiencias pedagógicas basadas en el juego propuestas por las docentes en formación

Diseño metodológico

Partiendo de la situación problema planteada, se pretende generar la propuesta pedagógica proponiendo el juego como estrategia para el desarrollo de experiencias significativas. Barnechea y Morgan (2010) refieren que el enfoque de sistematización de experiencias involucra ordenar y reconstruir las experiencias, acumulando conocimientos y aprendizajes desde y para la práctica.

Por su parte, Jara (2013) afirma que la sistematización de experiencias es:

Interpretación crítica de una o varias experiencias que, a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido en ellas: los diversos factores que intervinieron, cómo se relacionaron entre sí y por qué lo hicieron de ese modo. (p.3)

De igual manera, Barnechea y Morgan (2010) indicaron:

Concebimos la sistematización como la reconstrucción y reflexión analítica sobre una experiencia, mediante la cual se interpreta lo sucedido para comprenderlo. Por tanto, ésta permite obtener conocimientos consistentes y sustentados, comunicarnos, confrontar la experiencia con otras y con el conocimiento teórico existente, y así contribuir a una acumulación de conocimientos generados desde y para la práctica. (p. 103)

Por tal motivo la sistematización de experiencias permite constantes procesos de reflexión para obtener aprendizajes críticos de la acción de los participantes, analizar lo observado, darle sentido a lo vivido, ordenarlo y reconstruir la información. Este enfoque permite consolidar conocimientos concisos para evaluar cada una de las experiencias al relacionarlas con las demás para ir fundamentando la práctica.

Momentos del diseño metodológico.

Punto de partida.

De acuerdo a la problemática identificada mediante la observación y algunas actividades de indagación en donde es evidente la poca participación de los agentes educativos en la Zona Feliz siendo este un espacio lúdico, en el que solo se implementa el juego libre sin alguna orientación pedagógica, se realizaron experiencias significativas basadas en el juego por lo cual, inicialmente se hizo una búsqueda de información teniendo en cuenta autores que aportaron a esta problemática, a la justificación y a las concepciones teóricas.

Fue pertinente encontrar una autora con la concepción del juego actual, como lo fue Patricia Sarlé (s.f), quién planteó que es un espacio de interacción creado por la voluntad de los niños que permite el aprendizaje y potencia otras habilidades intrínsecas como la comunicación, imaginación y comprensión de la realidad. También se tuvo en cuenta la teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (2002), quien planteó que el aprendizaje se logra cuando se parte de esos conocimientos previos que tienen los niños para estructurar nuevos aprendizajes. La teoría Jerome Bruner (1966, como se cita en Elezailde, Parra, Palomino, Reyna, Trujillo, 2010), propone que los estudiantes son sujetos activos que logran el aprendizaje en ambientes donde se estimula su curiosidad y exploración por sí mismos. Las dos anteriores teorías y la concepción teórica de Sarlé, fueron las bases necesarias para estructurar el proceso de las experiencias que fundamentan los elementos centrales a sistematizar.

Para el desarrollo de estas experiencias en primer lugar, se partió por identificar los intereses de los niños y niñas que asistían a la Zona Feliz realizando diferentes tipos de juegos, como juegos de construcción, rincones de juego, juegos de coordinación dinámica y juegos de roles; el resultado de esta indagación inicial fue positivo, evidenciando el aumento en la participación de los asistentes en las actividades, y de igual forma, el disfrute de las mismas. Por esta razón, se empiezan a planear las experiencias teniendo en cuenta estos tipos de juego, brindando a los participantes ambientes significativos que fortalecen la imaginación, exploración, creatividad y personalidad.

Preguntas iniciales.

Se decidió hacer esta sistematización de experiencias para registrar todo lo relacionado con la práctica que se realizó en la Fundación Amor y Esperanza, construyendo desde una mirada crítica, las vivencias y experiencias desarrolladas con los niños en la Zona Feliz, recuperando todo

lo sucedido, produciendo nuevos aprendizajes e identificando los cambios que se dieron en el proceso, y de esta manera, ir concluyendo sobre los resultados obtenidos. Se tomó información útil para reconstruir las experiencias posteriores al destacar la pertinencia acerca de lo que se desea lograr con dicha población.

Se sistematizaron todas las experiencias realizadas en la Zona Feliz para responder a la problemática planteada, donde el eje de sistematización está enfocado en el juego principalmente como elemento central de todas las experiencias que permitieron ofrecer a los niños la oportunidad de disfrutar de estos espacios de interacción tomando aspectos de interés mencionados a continuación, como por ejemplo, potenciar su imaginación y creatividad al conocer e interpretar su mundo interior y exterior, crear diferentes ambientes, escenarios, al explorar los objetos y conocer sus funciones, fortalecer la personalidad por medio de la autonomía ya que ellos mismos iniciaban el juego libre, consolidar las relaciones sociales. Otros aspectos importantes empleados fueron los conocimientos previos de los niños, la exploración y curiosidad logrando el aprendizaje por descubrimiento. Estas experiencias fueron planeadas cada semana e implementadas en los dos días de intervención, donde cada momento (Inicio, desarrollo y finalización) fue pensado para lograr los objetivos propuestos, adecuando el espacio y brindando los materiales necesarios para motivar a los participantes y generar su participación.

Recuperación del proceso vivido.

Para la realización de cada una de las experiencias en la Zona Feliz, cada día de intervención se les hizo una invitación especial a los asistentes para que participaran en las actividades ya que en cada ocasión la fundación era visitada por diferentes niños con sus acompañantes, los momentos de inicio fueron estratégicos para que los niños entraran en confianza, se presentaran, conocieran y motivaran a continuar en el desarrollo de la experiencia, de tal manera que no lo vieran como un desgaste de energía debido a sus procedimientos médicos sino como una

forma de disfrutar y aprovechar su estadía en la fundación, por esta razón el momento de desarrollo era el niño quien decidía por sí mismo a qué jugar, tomaba la iniciativa para hacer parte de una situación imaginaria donde usaba su autonomía haciendo parte de los rincones de juego a su disposición, y también la posibilidad de ser de otro modo al interpretar un rol de acuerdo con las características de su personalidad; era un momento agradable, además de eso, generaban aprendizajes nuevos de lo que ya conocían o tenían alguna idea, y guiados por su curiosidad exploraban estos espacios de juego. En el último momento se pretendió conocer de acuerdo a sus respuestas y opiniones todos los aspectos positivos y negativos que ellos experimentaron, realizando preguntas de cómo vivieron la experiencia, cómo se sintieron, si se habían divertido, si por el contrario hubo algún sentimiento de frustración, que les había gustado y que no.

De acuerdo a lo anteriormente mencionado se tuvo en cuenta la retroalimentación por parte del asesor de práctica quien hacía comentarios constructivos y proponía estrategias para mejorar aspectos importantes en las intervenciones, por ejemplo, cómo partir desde esos conocimientos previos de los niños y saberlos aprovechar a lo largo de la experiencia, fomentar la pregunta, la comunicación asertiva para hacer más significativas estas experiencias por medio del juego que es lo que se pretendió con cada experiencia.

Reflexión de fondo.

A partir del desarrollo y participación de los niños y niñas en las experiencias realizadas se hace un análisis de las diferentes actividades que se implementaron y que fueron planeadas de acuerdo a los postulados teóricos, teniendo en cuenta el aprendizaje significativo, en donde los conocimientos previos tenían un papel fundamental, y de igual forma, el aprendizaje por descubrimiento en el que se fomentó la curiosidad e indagación en cada actividad, explorando con diferentes materiales y espacios. Al finalizar las experiencias se realizaba un diálogo con los niños

para determinar a su vez, la efectividad de las actividades y de esta forma conocer los aprendizajes significativos generados.

Otro elemento de reflexión fueron las asesorías con la docente de práctica, quien retroalimentó el proceso y sugirió diferentes acciones que contribuyeron al mejoramiento de la práctica y a su vez, al enriquecimiento de la acción pedagógica.

Los puntos de llegada.

Al realizar la sistematización de experiencias y de acuerdo a la observación y análisis crítico de este proceso, fue muy importante inicialmente, conocer sus intereses y así reconstruir esas nuevas experiencias de acuerdo a lo vivido en el progreso de cada intervención, generando así mismo las diferentes conclusiones y recomendaciones del proyecto.

Por medio del desarrollo de estas experiencias significativas y respondiendo al objetivo número cuatro, se decide crear una cartilla digital con directrices a los agentes educativos para que implementen estas experiencias a través del juego, esta es una estrategia de comunicación que permite compartir los resultados con todas las personas involucradas y con otros sectores interesados en promover experiencias pedagógicas basadas en el juego para un proceso educativo más amplio.

Técnicas e instrumentos de recolección de información

Para el presente proyecto de investigación se usaron algunas técnicas para la recolección de información, así como: La observación participante y grupo focal. De igual manera se emplean instrumentos como el diario pedagógico, fotografía y videos, los cuales se describen a continuación:

Observación participante

DeWalt y DeWalt (2002) manifiestan: “La observación participante es el proceso que faculta a los investigadores a aprender acerca de las actividades de las personas en estudio en el escenario natural a través de la observación y participando en sus actividades” (p.7). Igualmente, Bernard (1994) la define como “un proceso dirigido a establecer una relación con una comunidad y a aprender a desenvolverse en ella de tal modo que sus miembros actúen de “forma natural” estando presente el investigador” (p.31).

En el desarrollo del proceso metodológico del presente proyecto, se implementa la observación participante, la cual se evidencia a lo largo de las diferentes actividades pedagógicas propuestas, en donde permite detallar la acción de los participantes en un escenario no convencional, en el que se mantiene una interacción constante con los niños y niñas para identificar sus intereses, reconociendo las características y particularidades que poseen cada uno de ellos, así mismo, gracias a esta técnica se analiza de manera precisa los diferentes comportamientos en los momentos más relevantes del día, lo que incluye las experiencias basadas en el juego, en donde los niños deciden de forma autónoma y libre ser parte un juego en específico, allí utilizan su imaginación, exploración, curiosidad, creatividad al jugar, entre otros aspectos importantes.

Grupo focal

Aigner (2006); Beck, Bryman y Futing (2004, citados en Escobar y Bonilla, s.f.) describen que los grupos focales son:

Una técnica de recolección de datos mediante una entrevista grupal semiestructurada, la cual gira alrededor de una temática propuesta por el investigador. Se han dado diferentes definiciones de grupo focal; sin embargo, son muchos los autores que convergen en que éste es un grupo de discusión, guiado por un conjunto de preguntas diseñadas cuidadosamente con un objetivo particular (p.52)

Por otra parte, Gibb (1997, como se cita en Escobar y Bonilla s.f, p.52) plantea que el propósito del grupo focal es:

Hacer que surjan actitudes, sentimientos, creencias, experiencias y reacciones en los participantes; esto no sería fácil de lograr con otros métodos. Además, comparados con la entrevista individual, los grupos focales permiten obtener una multiplicidad de miradas y procesos emocionales dentro del contexto del grupo.

Para la recolección de información se decide utilizar el grupo focal (ver anexo N°1) con el propósito de conocer diferentes puntos de vistas y perspectivas que tienen los niños y niñas en relación con las actividades propuestas basadas en el juego. Se realizaron varias preguntas diseñadas cuidadosamente, las cuales fueron validadas la experta María Piedad Acuña, Doctora en Educación y Magíster en Educación, quien realizó diferentes ajustes con el fin de mejorar la calidad de preguntas formuladas. Se analizaron todos los comportamientos y respuestas de los participantes de este grupo focal mediante el diálogo fluido y abierto, en donde se propone un ambiente de confianza para que ellos se sientan a gusto a la hora de expresarse.

Diario pedagógico

Acero (s.f.), afirma que:

El diario pedagógico se entiende como una fuente que usa el docente investigador para reconocer aspectos que se dan dentro de la clase y que no se identifican en el momento en que ocurren, sino que surgen como parte del análisis de los registros y después de la relectura. (p.121)

En consecuencia, Vásquez (2008) sustenta que:

La escritura se convierte en un material óptimo para el ejercicio de la docencia y, más que ello, como herramienta para la investigación; por ejemplo, con el diario de campo, en el

cual se entienden dos líneas de sentido, una primera basada en la narración y una segunda regida por la reflexión y la construcción de textos con carácter investigativo. (p.118)

El diario de pedagógico, se realiza bajo unos parámetros los cuales acompañan las prácticas docentes en relación con la reflexión constante. Este instrumento fue utilizado en el lugar de práctica el cual estaba formado por:

La pregunta generadora que guía el proceso de investigación. Los indicadores de observación los cuales, manifiestan las diferentes situaciones que adquieren un mayor significado en el contexto, estas son definidas en forma de ítems en cada planeación pedagógica. De igual manera, la descripción de lo observado se divide en dos partes, la primera hace énfasis en la trama académica, la cual busca expresar de manera detallada lo que sucede durante la ejecución de las experiencias pedagógicas, comentarios, puntos de vista, interacción de los niños con sus pares y agentes educativos, entre otros. En la segunda, se encuentra la trama oculta, la cual alude a aquellos momentos fuera de la actividad pedagógica dentro del escenario de práctica, es decir, problemáticas, acciones no esperadas, actividades extras, relación con los niños y demás. También, el diario posee un espacio en donde se realiza una reflexión constante de acuerdo al rol docente durante la experiencia de práctica, allí se tiene en cuenta aspectos positivos y otros por mejorar, igualmente debe existir una articulación con los diferentes autores vistos durante la formación profesional. Para finalizar se encuentra la consideración, un espacio donde se pueden incluir evidencias, como fotos, videos, entre otros aspectos que enriquece el proceso investigativo y el quehacer docente.

Fotografía y videos

Bericat (2000, como se cita en Sarrot E, Míngo G, Luque T, s.f) afirma: “La toma de fotografías por parte del investigador, como dato de primera mano, permitiría ilustrar y complejizar

hallazgos obtenidos con otras técnicas, o encontrar plasmado en imagen lo que se captó en los textos hablados o escritos” (p.9).

Por otra parte, García (s.f), menciona que:

El uso del vídeo como herramienta de investigación y como parte de un currículo que busca acercarse a la realidad a través de sus imágenes y de los recursos técnicos, estéticos y expresivos que ofrecen los medios audiovisuales, en particular el vídeo, requiere considerar a la imagen no solo como instrumento para almacenar, comprobar y verificar datos, sino como objeto y estrategia de investigación que posibilita el análisis y la reconstrucción de la realidad, así como diferentes lecturas de la misma. (párr. 12)

La toma de fotografías y videos en el escenario de práctica se realizaba continuamente para observar y comprender comportamientos, expresiones, gestos, emociones, puntos de vista, perspectivas de los niños y niñas con relación a las experiencias pedagógicas planteadas, para esta toma de fotos y videos la Fundación Amor y Esperanza (Zona Feliz) posee un formato donde los padres de familia especifican estar de acuerdo con todos los registros audiovisuales.

Población y muestra

Silva (2011) manifiesta que:

La población (denotada como “N”) es el conjunto de todos los individuos (objetos, personas, eventos, situaciones, etc.) en los que se desea investigar algunas propiedades. La población es el conjunto de individuos que tienen una o más propiedades en común, se encuentran en un espacio o territorio varían en el transcurso del tiempo (párr. 5).

La población es importante para la investigación puesto que se trata de todo el conjunto de individuos u objetos los cuales serán el eje fundamental para la propuesta, esto quiere decir, que se tuvo en cuenta las cualidades esenciales y comunes de cada uno de ellos, teniendo en cuenta las características en común, dentro de un mismo contexto y en tiempo determinado.

En consecuencia, Tamayo (2012), señala que:

La población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación (p.176).

La población y muestra objeto de estudio para la presente investigación está conformada por niños y niñas en tratamiento oncológico y hemato-oncológico que asisten a la Fundación Amor y Esperanza (Zona Feliz), los días lunes y jueves en la jornada de la mañana, no se tiene una cantidad exacta de personas por lo que es un lugar no convencional e itinerante, esto quiere decir, que la asistencia y permanencia de los niños varía de acuerdo al número de citas médicas programadas durante esos días, por esta razón, las experiencias pedagógicas allí realizadas en algunos días pueden contar con la participación de ocho niños, cinco o incluso en diferentes ocasiones se cuenta con tres asistentes. Las edades de los niños y niñas que acuden a la Zona Feliz oscilan entre los 4 – 16 años y cada uno de ellos cumple un papel importante ya que permite el análisis de todos sus comportamientos desde diferentes perspectivas y puntos de vista según la edad cronológica.

Aspectos éticos

Para la investigación fue fundamental desarrollar algunos aspectos éticos como lo fueron: I) Carta de consentimiento informado dirigido a la representante legal de la fundación, Esperanza Luna, en donde se solicita permiso para la toma de fotografías, uso del nombre de la institución para fines educativos, implementación de actividades basadas en el juego, entre otros. (ver anexo N°1) II) Actas de compromisos y acuerdos para la práctica pedagógica, en el cual se establece el horario de

acompañamiento, las funciones que se realizarán, uso del material que se encuentra allí, aprobación de las planeaciones y demás. (ver anexo N°2) III) Acta de consentimiento informado a padres de familia, instaurado por la institución. La fundación tiene establecido un documento para autorizar la toma de videos, fotos y entrevistas a los participantes, con el fin de ser usados para los diferentes eventos realizados en la fundación y por consiguiente este fue empleado para el presente proyecto. IV) Documentos para la validación de la entrevista y grupo focal, los cuales fueron avalados por María Piedad Acuña, Doctora en Educación, Magister en Educación. (ver anexo N°3) y Estefanía Díaz Ochoa, Licenciada en Educación Preescolar, Magíster en Educación. (ver anexo N°4)

Categorías y subcategorías de análisis

A continuación, se presenta la tabla de las categorías y subcategorías de análisis, la cual permite relacionar la pregunta problema con cada una de ellas, respondiendo al objetivo general y a los objetivos específicos, identificando de manera óptima, los diferentes tema e instrumentos empleados para la investigación y su debido procedimiento logrando así sintetizar la información recolectada.

PREGUNTA PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	CATEGORIAS	SUBCATEGORIAS	INTRUMENTOS	PROCEDIMIENTOS
¿De qué manera el diseño de una propuesta pedagógica basada en el juego promueve experiencias significativas y direcciona el quehacer de los agentes educativos con los niños de la fundación amor y esperanza?	Diseñar una propuesta pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas de interacción entre los agentes educativos y los niños de la Fundación Amor y Esperanza.	Indagar los intereses de los asistentes a la Zona feliz, que permita la planeación de experiencias significativas de manera pertinente.	Tipos de juego	Juego de roles Rincones Juegos con instrucciones o reglas convencionales	Observación	Desarrollo de actividades iniciales
		Implementar las actividades basadas en el juego que promuevan experiencias significativas a los niños y niñas de la fundación Amor y Esperanza.	Efectividad de la propuesta basada en el juego	Estructura de las actividades Aprendizaje significativo Juego como experiencia pedagógica	Diario de campo Grupo focal	Desarrollo de las actividades
		Determinar la efectividad de la propuesta pedagógica basada en el juego mediante el desarrollo de experiencias				

		significativas que contribuyen a la formación de los niños y niñas participantes.				
		Elaborar una cartilla digital de herramientas didácticas y pedagógicas que direccionen el quehacer de los agentes educativos en la interacción de la fundación amor y esperanza				

Tabla 3. Categorías y subcategorías de análisis.

Elaboración propia

CATEGORIAS	MARCO CONCEPTUAL	SUBCATEGORIAS	MARCO CONCEPTUAL
<p>EL JUEGO Y SUS DIFERENTES EXPRESIONES</p>	<p>Huizinga (2007) afirma que:</p> <p>El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real.</p> <p>El juego es el origen de la cultura.</p> <p>(p.20)</p> <p>Violante (2016): “Reconozco</p>	<p>Juego de roles</p>	<p>De acuerdo con Martín (1992, como se cita en Cobo y Valdivia 2017, p.5) El juego de roles es una estrategia que permite que los estudiantes asuman y representen roles en el contexto de situaciones reales o realistas propias del mundo académico o profesional. Es una forma de “llevar la realidad al aula”. Si bien en un juego de roles los estudiantes deben ajustarse a reglas, tienen libertad para actuar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. A diferencia de otro tipo de simulaciones y dramatizaciones, en el juego de roles se establecen las condiciones y reglas, pero no existe un guion predeterminado.</p>
	<p>al juego como algo principal en la vida del niño. Al jugar se enseña, es un derecho de todos y tiene un alto valor cultural. Queda en nosotros</p>		<p>Se reconoce en la educación inicial la estrategia pedagógica de los rincones como una posibilidad para favorecer el trabajo individual o en pequeños grupos simultáneamente, de acuerdo con los intereses de las niñas y los niños. Uno de los objetivos principales de</p>

	<p>hacer realidad estas situaciones” (p.10).</p>	<p>Rincones de juego</p>	<p>los rincones es posibilitar un trabajo libre, autónomo y diferenciado de las niñas y niños, donde cada uno pueda estar en el espacio que elija, respetando sus particularidades y sus ritmos, lo que a su vez le permite a la maestra, el maestro y otro agente educativo conocer los gustos, intereses, formas de jugar, aprender y trabajar de cada uno. (MEN, 2014, p.29)</p>
		<p>Juegos con instrucciones o reglas convencionales</p>	<p>Tal como se menciona en NAP (2004, como se citan en Sarlé, et al. s.f) Este tipo de juego permite a los niños aproximarse a la comprensión de: las funciones que cumplen las instituciones, los espacios sociales y los objetos culturales, relacionando los usos que de ellos hacen las personas; valorar e identificar algunos de los aspectos que cambian con el paso del tiempo y aquellos que permanecen; la propia historia personal y social... (p.21) Es decir, descubrir al juego “como contenido de valor cultural, incentivando su presencia en las actividades cotidianas” y encontrar nuevos</p>

			<p>formatos para “Integrar a las familias en la tarea educativa promoviendo la comunicación y el respeto mutuo y articular con la comunidad para potenciar el logro de los objetivos educativos” (p. 14).</p>
		Juegos de coordinación dinámico manual	<p>La coordinación viso-manual implica mayor complejidad, ya que todas las tareas exigen un análisis perceptivo o un apoyo visual como condición clave para su ejecución. Se trata, pues, de una capacidad consistente en que las manos (coordinación manual) son capaces de realizar unos ejercicios guiados por los estímulos visuales. Muchas de las actividades y habilidades aparecen simultáneamente en el proceso de maduración del niño. El hecho de trabajar una de ellas no sólo no han de excluir el trabajo de otras, sino que se deben complementar, aportando elementos positivos en el proceso de maduración. (Molina de Costallat, 1981)</p>
	Estévez (1998) presentó ciertos elementos de la evaluación,		<p>Bartolomé et al. (1997) manifestó que la formulación de una actividad debe ser completa y detallada. El</p>

EFFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA BASADA EN EL JUEGO	<p>de los cuales se destacan los siguientes: los diversos momentos de la acción educativa: la planeación, el desarrollo y la finalización; y el proceso metodológico.</p> <p style="text-align: center;">La planeación en la acción educativa es importante para preparar y orientar lo que se va a ejecutar. Es la forma adecuada de evitar la improvisación y la casualidad (...). Durante el tiempo de la realización de las actividades pedagógicas es importante que se esté evaluando para que el estudiante interiorice y perciba lo que está pasando en el proceso impulsado. La culminación de la acción pedagógica que se da al llegar a su término demuestra los logros cualitativos obtenidos. (p.32)</p>	<p>Estructura de las actividades</p>	<p>autor presentó los siguientes apartados para su formulación:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Determinación de los objetivos que se pretenden conseguir con la actividad. 2. Desarrollo de la actividad: <ul style="list-style-type: none"> - Forma de presentación, consignas, órdenes. - Papel del educador, tipos de ayudas que puede o debe ofrecer. - Forma de ejecución que se espera, por parte del grupo. 3. Organización del espacio en que se va a llevar a cabo. 4. Medios materiales necesarios para su desarrollo <p>Tiempo estimado para su realización (p.397).</p>
		<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>El aprendizaje significativo hace parte de la teoría de David Ausubel en donde busca que los aprendizajes</p>

	<p>Por otra parte, Estévez (1998) refiere la metodología “como la forma o manera de afrontar la acción educativa, posee gran importancia en la pedagogía actual ya que de ella depende de gran parte de la eficacia o fracaso del proceso de aprender implementado en el aula. Evaluar integralmente el proceso metodológico implica armonizar tres preguntas: ¿qué se aprende o enseña?; ¿quién aprende y enseña? y ¿cómo se aprende o se enseña? (p.32)</p> <p>Es importante y necesaria la evaluación que el docente hace de su acción educativa, puesto que “al obtener información en los actos evaluativos, el docente analiza esa</p>		<p>que adquieren los niños y las niñas sean útiles e importantes para la vida.</p> <p>El aprendizaje significativo es el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o información con la estructura cognitiva del que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal. Esa interacción con la estructura cognitiva no se produce considerándola como un todo, sino con aspectos relevantes presentes en las mismas, que reciben el nombre de subsumidores o ideas de anclaje. (p. 248)</p> <p>El objetivo de esto es generar espacios en donde los niños y las niñas puedan experimentar, aprender, cuestionar y vivir la realidad para así poder generar aprendizajes significativos. Según el MEN (s.f)</p> <p>Una experiencia pedagógica es una práctica concreta (programa, proyecto, actividad) que</p>
		<p>Juego como experiencia pedagógica</p>	

	<p>información a la luz de lo planeado, es decir, a la luz del modelo del proceso que se diseñó previamente. De esta manera se reconstruye constantemente, se redefine el horizonte” (Pérez y Bustamante, 1998, p.20). El objetivo es perfeccionar su tarea; para ello se debe adoptar una actitud reflexiva y crítica de su práctica diaria.</p> <p>“Analizará sus actitudes personales y profesionales que determinan esta práctica, así como su relación con el niño, con el resto del equipo educativo” (Bartolomé, Górriz, Pascual y García. 1997, p.479).</p>		<p>nace en un ámbito educativo con el fin de desarrollar un aprendizaje significativo a través del fomento de las competencias; que se retroalimenta permanentemente a través de la autorreflexión crítica; es innovadora, atiende una necesidad del contexto identificada previamente, tiene una fundamentación teórica y metodológica coherente y genera impacto saludable en la calidad de vida de la comunidad en la cual está inmersa, posibilitando el mejoramiento continuo del establecimiento educativo en alguno o en todos sus componentes tales como el académico, el directivo, el administrativo y el comunitario; fortaleciendo así, la calidad educativa. (p.1)</p>
--	---	--	---

Tabla 4. Continuación categorías y subcategorías de análisis.

Elaboración propia

Triangulación

Okuda y Gómez, (2005) afirman que:

Dentro del marco de una investigación cualitativa, la triangulación comprende el uso de varias estrategias al estudiar un mismo fenómeno, por ejemplo, el uso de varios métodos (entrevistas individuales, grupos focales o talleres investigativos). Al hacer esto, se cree que las debilidades de cada estrategia en particular no se sobreponen con las de las otras y que en cambio sus fortalezas si se suman. Se supone que al utilizar una sola estrategia, los estudios son más vulnerables a sesgos y a fallas metodológicas inherentes a cada estrategia y que la triangulación ofrece la alternativa de poder visualizar un problema desde diferentes ángulos (sea cual sea el tipo de triangulación) y de esta manera aumentar la validez y consistencia de los hallazgos. (p.119-120)

Es necesario recalcar que la triangulación es una herramienta enriquecedora, donde se utiliza diferentes estrategias que permiten recolectar la suficiente información, abarcando el problema para hacer la relación con la perspectiva teórica, lo registrado en la práctica y así comparar los datos recolectados que facilitan la comprensión de un fenómeno.

Por consiguiente, se realiza la triangulación de resultados en relación entre las distintos fuentes que se enfocan en el problema planteado en la presente investigación; es decir se tuvo en cuenta los referentes del marco teórico que contiene los planteamientos realizados por estos autores que abordan temáticas que integran la propuesta, la construcción del estado del arte, los instrumentos que se implementaron como los registros

del diario pedagógico, la técnica de observación que permitió analizar las acciones de los niños que se evidenciaron en cada una de las experiencias implementadas, al efectuar la relación, comparación y análisis crítico de las diferentes fuentes de información fue posible describir los resultados obtenidos.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

En este capítulo se describen los resultados para responder a cada uno de los objetivos específicos planteados en la presente investigación, que están directamente relacionados con las diferentes fuentes de información integradas por los planteamientos teóricos, el estado del arte, los instrumentos de investigación, las categorías y subcategorías de análisis; lo anteriormente mencionado se vincula con la situación problema la cual se evidenció en el escenario de práctica.

En efecto, se tuvo en cuenta el primer objetivo específico que permitió identificar los intereses de los niños y niñas en torno al juego, lo que permitió dar continuidad al segundo objetivo que corresponde a la implementación de experiencias significativas basadas en el juego arrojando información valiosa que hizo posible obtener diferentes hallazgos. Estas actividades fueron evaluadas determinando la efectividad de la propuesta mediante el grupo focal dirigido a los niños y niñas participantes, con el fin de generar diferentes perspectivas que fueron de gran utilidad para concretar los resultados.

A continuación, se presenta una descripción detallada de cada uno de los objetivos específicos haciendo la relación, comparación y análisis crítico con las fuentes de información que se mencionaron anteriormente.

De acuerdo al primer objetivo específico planteado en el presente proyecto “Indagar los intereses de los asistentes a la Zona feliz, que permita la planeación de experiencias significativas de manera pertinente”, se pudo identificar mediante la observación de algunas actividades diagnósticas los intereses de los niños y niñas participantes con relación a las experiencias basadas en el juego, lo cual arrojó diferentes resultados para analizar en este capítulo. A continuación, se podrá evidenciar una tabla especificando cada actividad diagnóstica y sus respectivos resultados

Actividades diagnósticas

Nombre de la actividad	Descripción	Evidencia	Resultados
<p>Jugando me divierto y aprendo</p>	<p>La actividad consiste en una experiencia con diferentes juegos de acuerdo a algunas de las dimensiones del desarrollo infantil.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Juego número 1: Armar rompecabezas de frutas. - Juego número 2: Los niños llevarán una cuchara en la boca y en ella una pelota de ping pong, haciendo un recorrido manteniendo el equilibrio. - Juego número 3: Enhebrar lana en una figura. - Juego número 4: Se realizará una secuencia con todos los participantes contando alguna historia, allí cada niño tendrá su momento y contará solo una parte, para que su compañero 		<p>En esta primera actividad diagnóstica se pudo evidenciar mayor atracción e interés por parte de los niños en dos juegos, el primero de ellos rompecabezas y el segundo enhebrar lana en la figura. Algunos de sus comportamientos frente a estos dos juegos fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Me gustó mucho pasar la lana por los huecos de la figura”. - “Los rompecabezas me entretienen”. <p>En el espacio de equilibrio sólo participó un niño, pero al sentirse solo decide cambiar de juego, esto quiere decir que las actividades en solitario no son de gran agrado para ellos.</p> <p>En el último juego no decide participar ningún niño.</p>

	<p> siga con la idea.</p>	 <p><i>Ilustración 2. Jugando me divierto y aprendo.</i></p>	<p>Esto quiere decir que en esta actividad diagnóstica de las dimensiones en muchas ocasiones los niños no sintieron un interés considerable.</p> <p>En este momento se pudo observar que los juegos de interés fueron: juego de instrucciones o reglas convencionales.</p>
<p>Continuación jugando me divierto y aprendo</p>	<p>En la segunda actividad diagnóstica, los niños y niñas participaron en 4 rincones de juego según sus gustos y preferencias.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Primer Rincón: Juego de dominó. - Segundo Rincón: Lotería de prendas de vestir - Tercer Rincón: estación: Deben pasar de un vaso a otro bolitas de gel con una cuchara. - Cuarto Rincón: Tendrán a su disposición cuentos cortos por secuencia de imágenes, en donde deberán crear una historia. 	 <p><i>Ilustración 3. Continuación Jugando me divierto y aprendo.</i></p>	<p>En esta segunda actividad diagnóstica los participantes mostraron gran interés por los rincones de juego, participando activamente en ellos.</p> <p>Hubo mayor participación en el primer, segundo y tercer rincón de juego, allí mencionaron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Es muy divertido, nos gusta mucho”. <p>En otras palabras, les agrada los rincones de juego con diferentes actividades como coordinación motriz, atención y concentración.</p>

Abracadabra
¿Quién soy?

En la tercera actividad diagnóstica se realizaron diferentes juegos de roles, en donde los niños y niñas debían representar algunos personajes escogiendo libremente según sus gustos y preferencias.

- En el primer espacio los niños encontraron gran variedad de material, correspondiente y necesario para convertirse en un médico, (Estetoscopio, tensiómetro, termómetro, jeringa y tapabocas).

- En el segundo espacio, tuvieron la oportunidad de representar a un pirata, para ello cada uno usó un parche y un mapa y debían encontrar un tesoro escondido en la Zona Feliz.

- En el tercer y último espacio, los niños encontraron unos gorros de cocina, cucharas,



Ilustración 4. Abracadabra ¿Quién soy?

Este tipo de actividades enfocadas a juego de roles fue de gran interés y atracción para los niños y niñas.

Algunas de sus opiniones fueron:

- “Fue muy divertido”.

- “Nos que gustó mucho la actividad y queremos volver a jugar así”.

- “Quiero volver a ser un médico o un chef”.

Es decir, los niños y niñas disfrutaron de cada espacio en el que participaron interpretando un personaje. Esto permitió conocer que tan viable e interesante de acuerdo a sus gustos y preferencias pueden ser ésta experiencias basada en el juego de roles.

	<p>tazas, platos y los ingredientes para realizar la receta de perros calientes. En este momento, los participantes vivieron la experiencia de personificar a un ayudante de cocina, de igual manera realizaron una deliciosa receta.</p>		
--	---	--	--

Tabla 5. Actividades diagnósticas.

Elaboración propia.

Conforme a este primer objetivo específico planteado para la investigación es de gran importancia resaltar que se evidenció un mayor interés de los niños y niñas participantes por dos tipos de juegos en especial los juegos de roles y rincones de juegos, lo cual fue de gran ayuda para continuar con la implementación de la propuesta pedagógica.

En relación con el segundo objetivo establecido para el desarrollo de la propuesta “Implementar las actividades basadas en el juego que promuevan experiencias significativas a los niños y niñas de la fundación Amor y Esperanza” se evidencia la aplicación de las diferentes actividades que se planearon teniendo en cuenta las actividades diagnósticas.

Actividades basadas en el juego

Nombre de la actividad	Descripción	Evidencia
<p>Me divierto en el circo</p>	<p>En esta primera actividad se implementaron los juegos de roles de tal manera que los participantes podían interpretar una acrobacia diferente para la creación de un circo, con los diferentes materiales brindados en el espacio. Los niños y niñas de manera voluntaria podían escoger un tipo de acrobacia que más les gustara y así formar grupos para la presentación final.</p> <p>Grupo 1: Equilibrio con balón. Grupo 2: Malabares con pelotas. Grupo 3: Movimientos con hula hula. Grupo 4: Malabares con conos. Grupo 5: Equilibrio. Grupo 6: Danza con cintas.</p>	 <p><i>Ilustración 5. Me divierto en el circo.</i></p>
<p>Disfruto en mi restaurante favorito</p>	<p>En la siguiente actividad también se implementó los juegos de roles para fundar un restaurante, los participantes estaban encargados de darle un nombre creativo y ellos mismos decidían qué rol querían representar.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El mesero: Es la persona encargada de recibir a los clientes y asignarles una mesa, para enseguida hacer el pedido del menú que ellos deseen. 	

2. Los clientes: Son las personas que visitarán el restaurante, y harán su pedido, teniendo en cuenta el menú de comida saludable y pagarán por el servicio.
3. El cocinero: Es la persona que recibirá el pedido para hacer la preparación de los alimentos saludables, teniendo en cuenta hábitos de higiene.
4. El cajero: Es la persona que estará en la caja, recibiendo el dinero de los clientes, al pagar por el servicio.



Ilustración 6. Disfruto en mi restaurante favorito.

Me divierto en la feria

En esta actividad se invitó a los participantes a ser parte de una feria un lugar muy divertido donde ellos tenían la posibilidad de disfrutar los diferentes rincones juego, de tal manera que se permitió el juego voluntario para promover experiencias significativas.

1. Ponle la cola al burro.
2. Inflar una bomba, soltar el aire hasta derribar 6 vasos de plástico.
3. Cuerda con rosquillas, los niños deben tener sus manos atadas.
4. Bolos donde deben derribar los pinos.



Ilustración 7. Me divierto en la feria.

Un mundo de científicos

Para el desarrollo esta experiencia de forma virtual, se mencionó a los niños que se convertirán en unos científicos, para ello se hicieron preguntas de indagación sobre este tema para explorar los presaberes de los niños, de tal manera que se les preguntó si sabían ¿Qué hace un científico? o ¿Han escuchado algo acerca de un científico?

Después de escuchar sus respuestas se dio el paso a paso para realizar una serie de experimentos los cuales fueron guiados por las maestras en formación.

Experimento 1: En un plato se ubican unos sparkies formando un círculo, en la mitad se aplica un poco de agua y se deja ahí por unos minutos, al pasar el tiempo se empezará a caer el colorante de los dulces formando un efecto multicolor bastante divertido.

Experimento 2: Se coloca aceite y agua en un vaso transparente, se añaden unas gotas de colorante y se agrega una pastilla efervescente, al pasar unos segundos, se empieza a hacer un efecto burbujeante. Para este experimento y como un aspecto de mejora para próximas intervenciones se decide que en un primer momento se enseña el vaso con agua y se le agrega la pastilla efervescente, en otro vaso se realiza el mismo procedimiento, pero con aceite y observar que sucede, esto con el fin de que los niños generen diversos procesos de pensamiento y hacer más enriquecedora la experiencia.

A medida que se van desarrollando los experimentos se harán diferentes preguntas como:

¿Qué creen que pasará? ¿Qué está pasando? ¿Por qué creen que sucedió eso?

A medida que se hacían estas preguntas se pretendió que los participantes observaran detalladamente el efecto de cada experimento y exploraran la textura y reacción de los materiales utilizados.

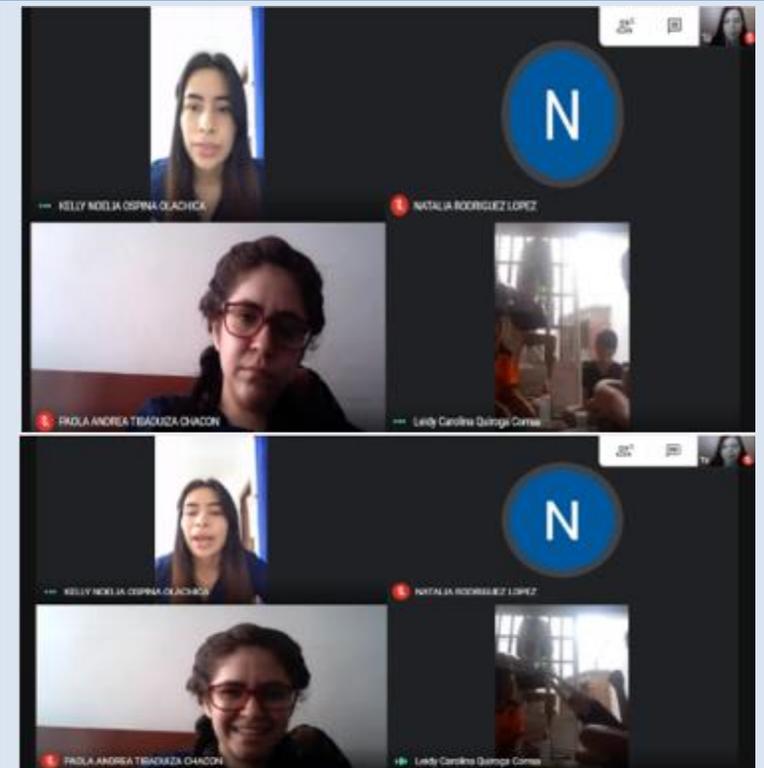


Ilustración 8. Un mundo de científicos.

Jugando a ser un alfarero muy original

En esta experiencia se realizó en modalidad remota-virtual por la situación actual que vive el país (COVID 19). Se invitó a los niños a convertirse en alfareros, para ello primero se les preguntó:

- ¿Saben que es un alfarero?

(Las personas que respondan que no saben que es un alfarero, se les hacen las siguientes preguntas).

- ¿Qué creen que es un alfarero?
- ¿Qué hace un alfarero?

Luego se proyectó unas imágenes de alfareros y el trabajo que realizan y de este modo se irá realizando las siguientes preguntas.

- ¿Qué materiales se requieren para elaborar dichos objetos? ¿Cómo creen que se realizan?

De esta manera se procedió a personificar este rol. Para ello a cada niño y niña tenía una bolsa de arcilla y un vaso con agua. Cada uno fue creando lo que deseaba, utilizando el material correspondiente.



Ilustración 9. Jugando a ser un alfarero muy original.

Manos a la jardinería

Se realizó esta actividad de manera presencial, con una niña llamada Valeria, allí se le enseñó una secuencia de imágenes que hace referencia a bombas de semilla. Seguido a esto se les realizaron algunas preguntas.

- ¿Qué observan en las imágenes?
- ¿Conocen qué materiales están usando?

Después se le explicó a Valeria que eso que pudo observar en las imágenes pertenece al procedimiento para hacer una bomba de semilla, la cual se realizó con ella, para esto la niña tenía un delantal, papel periódico, abono, agua y semillas de fríjol, esto con el fin de personificar a un jardinero.

Esta actividad se realizó de manera presencial, sin embargo, fue grabada.



Ilustración 10. Manos a la jardinería.

Tabla 6. Implementación de actividades basadas en el juego.

Elaboración propia

Después de evidenciar el desarrollo de cada una de las actividades basadas en el juego, donde se resalta los aspectos importantes para el aprendizaje de los niños y niñas participantes, se aborda el siguiente objetivo que consiste en determinar la efectividad de la propuesta de investigación de acuerdo a las subcategorías de análisis.

Efectividad de la propuesta

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías	
<p>Me divierto en el circo</p>	<p>Estructura de las actividades</p>	<p>Esta actividad se desarrolló cumpliendo con la estructura establecida por Bartolomé et al. (1997). Para iniciar, los objetivos que se establecieron en la planeación didáctica se evidenciaron en su totalidad durante el desarrollo de la actividad, ya que los niños lograron fortalecer su autonomía al interpretar los personajes del circo. Al momento de crear su presentación final pudieron potenciar su imaginación, personalidad y el lenguaje. En cuanto a la ejecución se pudo evidenciar el papel del agente educativo y la respuesta del grupo fue bastante satisfactoria ya que al final los niños y niñas manifestaron “me divertí jugando al circo de forma libre”. A lo largo de la experiencia los materiales que se utilizaron fueron de gran importancia para el desarrollo de la actividad, igualmente, organización del espacio permitió contextualizar a los niños y las niñas sobre la experiencia que vivieron. El tiempo establecido para esta actividad fue de 45 min y se cumplió satisfactoriamente.</p>
	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Durante el desarrollo de la experiencia estuvo presente el aprendizaje significativo, puesto que se tuvieron en cuenta los conocimientos previos de los niños y niñas a partir de diferentes preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un circo? - ¿Alguna vez han ido a un circo? - ¿Qué hay en los circos? o ¿Qué creen que hay en los circos?

		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué personas trabajan en los circos? <p>Algunas de las respuestas fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “En los circos trabajan distintos tipos de personas, malabaristas y hacen diferentes cosas”. - “Yo he ido a un circo y hay animales, hay una jaula en donde dan vueltas unas motos”. <p>Al finalizar la experiencia, los conocimientos previos que tenían los niños y las niñas, fueron relacionados con un nuevo conocimiento, el cual hace referencia a las funciones y labores de las personas que trabajan en el circo, generando así un aprendizaje útil para la vida</p>
	<p>Juego como experiencia pedagógica</p>	<p>La estrategia utilizada fue el juego de roles, el cual estuvo presente a lo largo de la actividad generando una experiencia pedagógica, fundamental para lograr un aprendizaje significativo, en donde los niños y las niñas pudieron experimentar, aprender, cuestionar y vivir un poco de la realidad de los circos.</p>
<p>Disfruto en mi restaurante favorito</p>	<p>Estructura de las actividades</p>	<p>La actividad fue adecuada porque se pudo evidenciar el orden u organización durante cada momento de la actividad, lo cual permitió el cumplimiento efectivo de las intencionalidades de la experiencia pedagógica.</p> <p>Los objetivos que se plantearon allí, se cumplieron en su totalidad, pues se logró generar una experiencia de juego libre y espontáneo mediante la creación de un restaurante, en donde cada niño y niña desempeñaba un rol.</p> <p>Durante el desarrollo de la experiencia cada participante le dió vida a un personaje, creando sus diálogos a partir de su imaginación lo cual posibilitó el desarrollo de la afectividad, creatividad y sociabilidad.</p>

		<p>Al finalizar la experiencia los niños y niñas lograron reflexionar acerca de lo vivido teniendo en cuenta aspectos positivos y negativos de la misma, en este espacio ellos manifestaron, “me sentí muy bien en esta actividad, me divertí mucho”, “el momento favorito fue cuando fui cocinero”. estas expresiones nos permiten conocer los pensamientos de los niños y las niñas, de igual forma evidenciar la reflexión realizada.</p> <p>La respuesta por parte de los participantes, ante esta experiencia fue bastante satisfactoria, esto se vio reflejado en la actitud activa que tuvieron y en las expresiones mencionadas anteriormente.</p> <p>Los materiales y la organización del espacio fueron un factor principal para el desarrollo de la actividad pues permitió que los niños y niñas sintieran de forma real la experiencia de tener un rol en un restaurante. Esta actividad se desarrolló en el tiempo correspondiente que se estipuló desde la planificación.</p> <p>De esta manera, la estructura de la actividad es pertinente puesto que responde a las características establecidas por Bartolomé et al. (1997) en la estructura adecuada de una intervención pedagógica.</p>
	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Esta actividad se desarrolló a partir de los conocimientos previos de los niños y las niñas en relación con los restaurantes, esto se llevó a cabo por medio de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un restaurante? - ¿Qué hay en los restaurantes? - ¿Quiénes trabajan en los restaurantes?

		<p>Y algunas de sus respuestas fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Son lugares donde hay comida”. - “Lugares a donde vamos a comer”. - “En los restaurantes hay comida”. - “También hay mesas y personas”. - “Allá trabajan los cocineros, meseros”. - “Trabaja el señor que recibe la plata”. <p>Al terminar la actividad, los conocimientos previos que tenían los niños y las niñas, fueron relacionados con nuevos conocimientos, correspondientes a un restaurante, sus trabajadores y funciones, generando así un aprendizaje útil para la vida.</p>
	<p>Juego como experiencia pedagógica</p>	<p>En esta actividad se utilizó el juego de roles para generar una experiencia pedagógica, a partir de la creación de un restaurante, en donde cada niño y niña pudo experimentar diferentes situaciones, aprender y cuestionarse sobre lo que estaban viviendo y de esta forma obtener un aprendizaje significativo para la vida.</p> <p>Se pudo evidenciar las reflexiones realizadas por los niños y niñas por medio de un grupo focal a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo fue su experiencia al participar en los juegos?

		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Cuál fue el momento que más les gustó? ¿por qué? - ¿Cuál fue el momento en donde hubo mayor dificultad? ¿por qué? - ¿Qué materiales les llamó la atención? ¿Por qué? - ¿Cómo fue su experiencia personificando este rol? <p>Algunas de sus respuestas fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Me sentí muy bien en la actividad”. - “La actividad fue muy divertida”. - “Mi momento favorito, fue ser cliente”. - “A mí me gustó cuando fui cocinero”. <p>Realizar este grupo focal permitió conocer cómo fue la experiencia vivida por parte de los niños y las niñas.</p>
<p>Me divierto en la feria</p>	<p>Estructura de las actividades</p>	<p>La actividad planteada contó con una estructura basada en Bartolomé et al. (1997), por lo tanto, permitió que fuera una experiencia clara, concreta y precisa, lo cual se evidenció en el inicio, desarrollo y final.</p> <p>Los objetivos propuestos para esta experiencia se cumplieron en su totalidad ya que se logró propiciar un espacio de interacción a través del juego constructivo, en donde cada uno de los niños y las niñas tuvo una intención específica al jugar. De igual forma se creó un lugar imaginario, recreando una feria en donde</p>

		<p>cada niño participó de forma voluntaria, basándose en sus experiencias personales y así se fortaleció la indagación del ambiente para promover el conocimiento y organización de la realidad vivida en las ferias.</p> <p>En relación con la ejecución de la actividad, la respuesta por parte del grupo fue satisfactoria ya que la participación de los niños y las niñas fue activa en cada uno de los rincones de juego.</p> <p>La organización del espacio y los materiales utilizados fueron acordes para contextualizar a los participantes en lo que iban a vivir y de esta manera llevar la realidad de una feria a la zona feliz.</p> <p>El tiempo estipulado para la actividad se cumplió en su totalidad.</p>
	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Esta actividad se desarrolló a partir de los conocimientos previos que tenía cada uno de los niños en relación a una feria de juegos, esto se conoció por medio de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Sabes que es una feria? - ¿Alguna vez han ido a una feria? - ¿Qué se hace en las ferias? <p>Algunas de las respuestas dadas por los niños fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Conozco las ferias empresariales en donde venden algunos productos”. - “Hay diferentes tipos de ferias, y allá hay productos y comida”. - “Nunca he ido a una feria”.

		<p>Al terminar la actividad, los conocimientos previos que tenían los niños y las niñas, fueron relacionados con nuevos conocimientos, correspondientes a las ferias y algunos juegos que se encuentran en esos lugares, generando así un aprendizaje útil para la vida.</p>
	<p>Juego como experiencia pedagógica</p>	<p>En esta actividad se utilizaron los rincones de juego para generar una experiencia pedagógica y significativa desde la participación en los diferentes juegos de la feria, en donde cada uno de los niños y las niñas pudo experimentar diferentes situaciones, aprender y cuestionarse sobre lo que estaban viviendo y de esta forma obtener un aprendizaje significativo.</p> <p>Se pudo evidenciar las reflexiones realizadas por los participantes de la experiencia por medio de un grupo focal a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo fue su experiencia al participar en los rincones de juego? - ¿Cuál fue el momento que más les gustó? ¿por qué? - ¿Cuál fue el momento en donde hubo mayor dificultad? ¿por qué? - ¿Qué materiales les llamó la atención? ¿Por qué? <p>Algunas de las respuestas dadas por los niños fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Me sentí muy bien y el juego que más me gustó fue el de las rosquillas porque no podía utilizar las manos”. - “A mí me gustó el de los bolos porque tenía que utilizar las manos”.

		<p>- “Me gustó el de ponerle la cola al burro porque nos reíamos mucho al ver como la otra persona intentaba poner la cola sin ver”.</p> <p>Realizar este grupo focal permitió conocer la reflexión realizada por los niños y las niñas, de igual forma aspectos específicos que fueron agradables o desagradables sobre la experiencia vivida.</p>
<p>Un mundo de científicos</p>	<p>Estructura de las actividades</p>	<p>La experiencia pedagógica cumplió con cada uno de los aspectos importantes, que según Bartolomé, et al. (1997) estableció la estructura de las actividades. De igual manera se evidenció la pertinencia y coherencia en cada momento de la actividad, en donde los objetivos que fueron propuestos, se cumplieron en su totalidad, ya que se logró generar un aprendizaje científico en los niños y las niñas de forma divertida a través de los juegos de roles, también se indagó acerca del significado de ser científico y todo lo que puede suceder al realizar experimentos y de esta forma se motivó el interés por la ciencia, desarrollando su creatividad e imaginación por medio de cada uno de los experimentos realizados.</p> <p>La respuesta por parte de los niños fue satisfactoria, ya que a medida que se realizó la actividad era evidente la participación activa de ellos, el cuestionamiento constante las propuestas que iban realizando como variedad de cada uno de los experimentos desarrollados.</p>

		<p>Los materiales utilizados permitieron contextualizar a los niños y las niñas sobre la experiencia que vivieron y de esta forma hacerla más real.</p> <p>En esta actividad, existe una reestructuración según recomendaciones para mejorar la experiencia, específicamente en el segundo experimento, en donde se puede realizar de manera diferente para aprovechar su valor pedagógico y así fortalecer diversos procesos de pensamiento como planteamiento de hipótesis, inferencias, argumentación, entre otros. De esta manera se llega a la consecución de más de un objetivo que no se encuentra establecidos como tal en la planeación.</p> <p>El tiempo estipulado para la actividad se cumplió en su totalidad.</p>
	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Esta actividad se realizó teniendo en cuenta los conocimientos previos de los niños y las niñas en relación a los conceptos que tenían sobre los científicos, sus funciones y algunos experimentos, esto se pudo conocer por medio de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué es un científico? - ¿Han escuchado algo acerca de un científico? - ¿Qué hace un científico?

Algunas de sus respuestas fueron:

- “Einstein fue un científico”.
- “Si, el hizo muchos descubrimientos”.

A medida que se desarrollaban los experimentos también se realizaron algunas preguntas como:

- ¿Qué creen que pasará?
- ¿Qué está pasando?
- ¿Por qué creen que sucedió eso?

Mientras observaban detalladamente en el primer experimento ellos responden:

- “Se deshace el color”.
- “El agua hace que los colores se mezclen”.

Para el segundo experimento estas fueron sus respuestas:

- “El agua y el aceite no se mezclan”.
- “Hay muchas burbujas”.

		<ul style="list-style-type: none"> - “Las burbujas son porque la pastilla se deshizo en el agua”. <p>Al finalizar la actividad los conocimientos que tenían, fueron relacionados con la experiencia que vivieron y de esta forma se dio un aprendizaje significativo, reflejado en sus opiniones.</p>
	<p>Juego como experiencia pedagógica</p>	<p>En esta actividad estuvo presente el juego de roles para generar una experiencia pedagógica y significativa donde estuvo presente el pensamiento científico, el análisis en cada uno de los experimentos realizados, experimentación ante diferentes situaciones, de igual forma esta actividad permitió a los niños y niñas aprender y cuestionarse sobre lo que estaban viviendo y de esta forma obtener un aprendizaje significativo.</p> <p>Se pudo evidenciar las reflexiones realizadas por los participantes mediante un grupo focal a partir de las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo fue su experiencia al participar en los juegos? - ¿Cuál fue el momento que más les gustó? ¿por qué? - ¿Qué materiales les llamó la atención? ¿Por qué? - ¿Cómo fue su experiencia personificando este rol? <p>Algunas de las respuestas de ellos fueron:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - “Me divertí mucho”. - “Aprendimos a ser científicos, a observar”. - “Me gustó mezclar el agua con aceite”. - “Me gustó observar las burbujas”. - “Me gusto como se deshacía el color”. - “Me encantó ser un científico”. - “Me gustó hacer los experimentos”. <p>Realizar el grupo focal permitió evaluar la efectividad de la propuesta, conociendo así cómo fue la experiencia vivida de cada uno de los niños y las niñas al participar en los juegos de roles.</p>
<p>Jugando a ser un alfarero muy original</p>	<p>Estructura de las actividades</p>	<p>Esta actividad se desarrolló de acuerdo a la estructura establecida por Bartolomé et al. (1997).</p> <p>Los objetivos propuestos para esta experiencia se cumplieron en su totalidad ya que se logró fortalecer la exploración en los niños y niñas por medio del uso de la arcilla siendo este un material desconocido para ellos, de igual manera, interpretaron una profesión artística como lo es la de un alfarero, en donde tuvieron en cuenta algunas características principales, pues es una labor desconocida para muchos, así mismo estuvo</p>

		<p>muy presente la creatividad y la originalidad en el momento en que los participantes de la experiencia realizaron su obra artística.</p> <p>La respuesta por parte de los niños fue satisfactoria, a pesar de haber vivido la experiencia de forma virtual, su participación fue activa, y esto se pudo evidenciar en las constantes preguntas y respuestas que se generaban durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>Los materiales que fueron utilizados permitieron que los niños disfrutaran de la experiencia, aprendieran y exploraran sobre todo lo relacionado al trabajo de los alfareros.</p> <p>El tiempo estipulado para el desarrollo de la actividad fue de 40 min, el cual se cumplió en su totalidad y fue coherente con los tiempos de aprendizaje de cada uno de los participantes.</p>
	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Esta actividad se desarrolló a partir de los conocimientos previos de los niños los cuales se conocieron por medio las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Saben que es un alfarero? - ¿Qué creen o que piensan que hace un alfarero? <p>Sus respuestas fueron:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - “No sé qué es un alfarero”. - “Nunca había escuchado esa palabra”. - “Hacen algo de barro”. <p>Al terminar la actividad, los conocimientos previos que tenían los niños y las niñas en relación a los alfareros, fueron relacionados con nuevos conocimientos, generando de esta manera un aprendizaje útil para la vida.</p>
	<p>Juego como experiencia pedagógica</p>	<p>Esta experiencia pedagógica se realizó de manera virtual, por la aplicación de meet. La estrategia utilizada en esta actividad fueron los juegos de roles como bien se sabe es un gran reto tanto para niños como para las docentes en formación en donde cada uno de los niños tuvo la oportunidad de vivir una experiencia pedagógica al representar un alfarero, desarrollar una creación artística, esto permitió a los niños y niñas aprender y cuestionarse sobre lo que estaban viviendo y de esta forma obtener un aprendizaje significativo.</p> <p>Se pudo evidenciar las reflexiones realizadas a lo largo de la experiencia por medio de un grupo focal a partir de las siguientes preguntas:</p> <p>¿Cuál fue el momento que más te gustó?</p>

¿Te gustó trabajar con arcilla?

¿Cuál fue tu experiencia al participar de esta actividad?

¿Cuál fue el momento que más les gustó?

¿Cuál fue el momento en donde hubo mayor dificultad?

¿Cuál fue el material que más les llamó la atención?

Algunas de las respuestas fueron:

- “El momento que más me gustó fue el de hacer un muñeco de nieve porque tenía para hacer más”.
- “Sí me gustó trabajar con la arcilla, pero me sentía algo incómoda”.
- “Mi experiencia fue muy bonita porque aprendí un poco de lo que hacen los alfareros”.
- “El momento favorito fue realizar los muñecos y objetos de arcilla”.
- “El momento más difícil fue cuando se secaba la arcilla e iba quedando un poco dura”.
- “Me gustó manejar la arcilla, me sentí muy feliz”.

		Gracias al grupo focal, se pudo conocer a profundidad las reflexiones de los niños y niñas, sus diferentes opiniones respecto a la experiencia pedagógica y de esta forma evidenciar la efectividad de esta actividad.
Manos a la jardinería	Estructura de las actividades	Esta actividad se implementó de acuerdo a lo planteado por Bartolomé et al. (1997) en cuanto a la estructura de la actividad. Así mismo, cada propósito u objetivo expuesto en la planeación didáctica se cumplió satisfactoriamente, pues con estos, se buscaba fortalecer los juegos de roles por medio de una situación real, de igual manera permitir que los niños y niñas jugaran de forma libre, tomando así sus propias decisiones y potenciar la creatividad e imaginación al interpretar las labores que realiza un jardinero Esta actividad se desarrolló de manera presencial, de igual manera se grabó durante la intervención, siendo un gran reto para formación en general, es por esto, que pese a la situación la invitada estuvo muy atenta y participando de manera activa, pues interpretar un jardinero la emocionaba bastante, esto se vio reflejado en la interacción constante que hubo entre agente educativo-niño, por medio de las diferentes preguntas que se le realizaron a lo largo de la actividad. Del mismo modo, los materiales empleados fueron los apropiados para generar diversión y goce.

		<p>El tiempo estipulado en la planeación pedagógica para el desarrollo de esta experiencia fueron 30 minutos, el cual se cumplió completamente y fue pertinente para lograr mayor concentración e interés por dicha actividad.</p>
	<p>Aprendizaje significativo</p>	<p>Esta actividad se desarrolló a partir de los conocimientos previos de la niña con relación a lo que sabía acerca de la jardinería, los cuales se conocieron al realizar las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué hacen los jardineros? - ¿En dónde trabajan los jardineros? - ¿Con que trabajan los jardineros? <p>Las respuestas de la niña fueron:</p> <ul style="list-style-type: none"> - “Los jardineros siembran plantas saludables, frutas, verduras”. - “Los jardineros trabajan en fincas y en bosques”. - “Los jardineros usan delantales, pala, abono, agua para echarle a las matas, frutas y verduras”.

		<p>Al terminar la actividad, los conocimientos previos que ella tenía fueron relacionados con los conocimientos que se iban generando al desarrollar la experiencia y de esta forma se generó un aprendizaje significativo, el cual fue reflejado en sus opiniones.</p>
	<p>Juego como experiencia pedagógica</p>	<p>Para este día se utilizó la estrategia de juego de roles, una experiencia que brinda múltiples beneficios para la vida de cada niño o niña pues tienen la oportunidad de interpretar un personaje de la vida real y la labor que este desarrolla en un contexto específico contribuyendo positivamente en el desarrollo integral. Esta actividad permitió que la niña aprendiera conceptos y habilidades referentes a los jardineros y de igual forma se cuestionara sobre lo que estaba viviendo, lo cual se puede evidenciar a partir del grupo focal realizado teniendo en cuenta las siguientes preguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Cómo fue su experiencia al participar en los juegos? - ¿Cuál fue el momento que más les gustó? ¿por qué? - ¿Cuál fue el momento en donde hubo mayor dificultad? ¿por qué? - ¿Qué materiales les llamó la atención? ¿Por qué? - ¿Cómo fue su experiencia personificando este rol? <p>Las respuestas fueron:</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - “Me gustó mucho la experiencia de ser jardinera porque es muy divertido, me gusta tocar el agua”. - “Me gustó el abono, el agua, me gustó todo”. - “El momento que más me gustó fue cuando hicimos las bolitas”. - “El momento más difícil fue cuando se me cayó el abono, pero fue muy divertido”. <p>Realizar el grupo focal permitió conocer las reflexiones que generó la experiencia, los aprendizajes adquiridos durante el desarrollo de la actividad y de esta forma evidenciar la efectividad de la misma.</p>
--	--	--

Tabla 7. Efectividad de la propuesta.

Elaboración propia.”

En relación con el cuarto objetivo específico “Elaborar una cartilla digital de herramientas didácticas y pedagógicas que direccionen el quehacer de los agentes educativos en la interacción con los niños de la fundación Amor y Esperanza”, se diseña una cartilla pedagógica de manera digital, con el fin de dar a conocer a los agentes educativos todas aquellas experiencias desarrolladas en la Zona Feliz, que permita promover la participación de los niños y niñas que visitan a diario esta fundación, teniendo herramientas pedagógicas de gran interés, que dejan un aprendizaje significativo mediante la diversión y el juego. Esta cartilla contiene el paso a paso para que los agentes educativos recreen estas experiencias que son atractivas para los niños ya que abarca los rincones de juego y juego de roles, los dos tipos de juego que engloban la presente propuesta de investigación.

Triangulación de resultados

De acuerdo a las actividades diagnósticas y a cada una de las experiencias significativas que se implementaron y que estuvieron basadas en diferentes tipos de juegos, donde su participación fue mayor en los juegos de roles y rincones de juego, se puede establecer que los niños y niñas disfrutaban más estos dos juegos ya que se involucraron de manera voluntaria por el deseo de jugar y se mantenía interactuando dentro ese juego generando aprendizajes significativos; Pitluk (2006), sostiene:

El juego libre en los sectores implica la posibilidad de jugar en el aula utilizando los espacios organizados en sectores sin consigna de trabajo alguna, simplemente los niños juegan orientados por sus intereses propios y de los demás que juegan en el mismo sector (p.9).

Por medio de las actividades implementadas fue visible la importancia de partir de los conocimientos previos para enlazarlos a nuevos significados construidos en las experiencias de juego. Al abordar estas situaciones que ellos potencialmente conocían, mediante el desarrollo de las actividades les permitía entrar en contacto con la realidad y lo que se pretendía enseñar, generando aprendizajes para la vida. Ausubel, Novak, Hanesian (1983), menciona que: "Si tuviese que reducir toda la psicología educativa a un solo principio, anunciaría este: "El factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe. Averígüese esto y enséñese consecuentemente" (p.1). Por otra parte, Ausubel (1963) afirmó: "Aprendizaje significativo es un proceso que presupone que tanto el aprendiz presente una actitud de aprendizaje significativo como que el material a ser aprendido debe ser potencialmente significativo para él/ella (p. 22)".

De igual forma, también se generó el aprendizaje por descubrimiento donde los participantes exploraban los diferentes espacios, materiales y objetos, descubriéndose a sí mismos y su entorno, construyendo sus propios conocimientos de acuerdo a las experiencias significativas brindadas; en cada juego se potenció la curiosidad de los niños logrando momentos de observación y análisis, de este modo fomentaban su creatividad, pensamiento crítico, autonomía, autoestima y seguridad. Bruner (1966) plantea el concepto de aprendizaje por descubrimiento para alcanzar un aprendizaje significativo, sustentado en que a través del mismo los maestros pueden ofrecer a los estudiantes más oportunidades de aprender por sí mismos. Así pues, el aprendizaje por descubrimiento, es el aprendizaje en el que los estudiantes construyen por sí mismos sus propios conocimientos, en contraste con la enseñanza tradicional o transmisora del conocimiento, donde el docente pretende que la información sea simplemente recibida por los estudiantes (Sprinthall, y Santrok, 2004).

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Teniendo en cuenta la pregunta problema del presente proyecto de investigación ¿de qué manera el diseño de una propuesta pedagógica basada en el juego promueve experiencias significativas y direcciona el quehacer de los agentes educativos con los niños de la fundación Amor y Esperanza? se concluye que el juego es de gran importancia, pues cumple un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y las niñas, de igual manera, permite que se construyan diferentes conocimientos por medio de las experiencias pedagógicas, en donde los niños frecuentemente recurren a sus conocimientos previos, relacionando esta información con una nueva, esta a su vez se modifica y reestructura, para así lograr un aprendizaje significativo.

Gracias al juego, los niños y niñas potencian diferentes habilidades mentales, físicas y sociales, de manera divertida, espontánea y libre. Si bien el juego promueve este tipo de experiencias formativas, es importante direccionar un poco más el quehacer pedagógico de los agentes educativos, para contribuir de manera significativa en el proceso de formación; es por esta razón que a partir de la experiencia vivida se genera la cartilla digital, con diferentes herramientas que les permite a los agentes educativos mejorar la interacción con los niños y orientar su desarrollo de forma apropiada.

En relación con el primer objetivo específico correspondiente a la indagación de los intereses de los asistentes a la Zona Feliz para planear las experiencias significativas de manera pertinente, se concluye que es de gran importancia generar actividades pedagógicas de acuerdo a los gustos e intereses de los participantes, para así planear de manera coherente a sus necesidades y motivarlos a jugar, divertirse y aprender; de esta forma, salen un poco de la rutina, expresando sus deseos, fantasías, temores y conflictos simbolizados a través del juego.

Por otra parte, se reconoce que la observación es fundamental para el proceso de indagación que se realizó inicialmente con las actividades diagnósticas, pues gracias a esto se pudo analizar y determinar sus comportamientos, teniendo en cuenta estos aspectos y los resultados arrojados para este primer objetivo, se deduce que los juegos de roles y rincones de juegos fueron los favoritos por los niños, los cuales estuvieron inmersos a lo largo de la práctica pedagógica.

Atendiendo al segundo objetivo específico correspondiente a la implementación de las actividades basadas en el juego, se concluye que los juegos de roles y rincones de juego fueron de gran beneficio para cada uno de los niños que participaron de estas experiencias, en donde se tenían en cuenta los conocimientos previos para generar un aprendizaje significativo.

En cuanto a las actividades desarrolladas partiendo de los juegos de roles se evidenciaron algunos beneficios importantes para el desarrollo integral de cada individuo, entre ellos se destacan los siguientes: Se aumenta y potencia la creatividad e imaginación a la hora de crear escenarios y escenas de juego; se fortalece el lenguaje y la comunicación ampliando el vocabulario, de igual manera se refuerzan las habilidades sociales, así fue evidenciado en el momento en el que escuchaban, cedían el turno, hablaban y compartían con los demás compañeros, entre otros aspectos importantes que se desarrollan gracias a los juegos de roles.

Es así como lo plantea Rodríguez, Mery y Chillón (2014):

Es una forma de representar a través de la actuación las situaciones y realidades que de una u otra forma se viven a diario en los diferentes entornos. Si bien, en los juegos de roles los participantes deben ajustarse a las reglas, pero tienen libertad para pensar, analizar y tomar decisiones, de acuerdo a cómo interpretan las creencias, actitudes y valores del personaje que representan. (p. 870).

Por otra parte, existen múltiples ventajas para los rincones de juego, las cuales fueron muy notorias en cada actividad pedagógica, como por ejemplo, la espontaneidad, curiosidad, descubrimiento, autonomía, colaboración, intercambio de conocimientos y refuerzo de habilidades motrices. Gracias a la implementación de dichas experiencias pedagógicas se deduce el gran impacto que deja en la vida de cada uno de los niños y niñas participantes, así como fue planteado por Laguía & Vidal (2001):

Trabajar por rincones es sinónimo de organizar la clase en grupos pequeños que realizan diferentes actividades al mismo tiempo; es una estrategia pedagógica que hace posible la participación activa del niño en la construcción de sus propios conocimientos ya que el trabajo por rincones le exige integrar las actividades de aprendizaje a sus necesidades básicas (p.1).

A partir del tercer objetivo específico que hace referencia a determinar la efectividad de la propuesta pedagógica basada en el juego mediante el desarrollo de experiencias significativas y por medio de grupos focales, se concluye que a través del análisis basado en las categorías y subcategorías propuestas en el presente proyecto de investigación, se logró determinar que cada una de las actividades pedagógicas desarrolladas fueron adecuadas y pertinentes según el cumplimiento de los objetivos establecidos en las diferentes planeaciones, la estructura, aprendizaje significativo y el juego como experiencia pedagógica.

De acuerdo con el cuarto objetivo, el cual trata sobre la elaboración de una cartilla digital de herramientas didácticas y pedagógicas que direccionen el quehacer de los agentes educativos en la interacción con los niños y niñas de la Zona Feliz, es importante concluir que mediante la aplicación de la propuesta de investigación se generó un impacto positivo en el escenario de práctica, pues todas las actividades basadas en el juego que se desarrollaron e implementaron, fueron efectivas pues se logró una mayor interacción y motivación en los niños participantes, todo

esto gracias a la pertinencia en cada una de estas y un adecuado manejo del material. De igual manera, es importante destacar que al inicio de la investigación se detectó la escasa interacción entre los agentes y los niños quienes realizaban actividades recreativas, por esta razón, la cartilla es una excelente estrategia para direccionar el quehacer de los agentes educativos, teniendo en cuenta que contiene pautas con bases pedagógicas y significativas para cada uno de los asistentes que participan de estas experiencias.

Recomendaciones

Teniendo en cuenta que los niños y niñas juegan todo el tiempo desde que nacen, se debe ver el juego como una excelente estrategia para favorecer el aprendizaje en todas las áreas del desarrollo infantil. Se recomienda ver el juego como una oportunidad de diversión para el niño pero que a su vez le permite aprender, dado que se divierte, explora, potencia su espontaneidad y creatividad, incrementa su capacidad de pensar y conoce sus capacidades de motricidad. De igual modo en el caso de los juegos de roles y rincones de juego que se destacaron en esta propuesta, son de gran beneficio para promover estas habilidades por esta razón es importante que la estructura de la actividad sea adecuada, que cada momento planeado sea de provecho, que por medio de los presaberes se genere un aprendizaje significativo, que rete continuamente las capacidades de los niños, que sean apropiadas de acuerdo a su etapa de desarrollo y a su estado de salud actual.

Así mismo como se mencionó durante el desarrollo de este capítulo, el niño es quién va construyendo su propio conocimiento de acuerdo a esos presaberes que se involucran en la actividad para que se dé el aprendizaje, es por esto que se recomienda que los agentes educativos guíen este proceso ya que los niños se sienten atraídos por el juego, pues es una necesidad en sus primeras etapas de desarrollo. También es importante que

permita a los participantes a explorar, descubrir el juego que desean, a emprender un juego propio, que a través de él, indaguen, conozcan, descubran y exterioricen su personalidad proporcionando un toque de espontaneidad y creatividad.

No obstante, se recomienda tener en cuenta la cartilla realizada “El clan del juego” como herramienta pedagógica y didáctica como guía para implementar las diferentes experiencias basadas en el juego promoviendo el aprendizaje significativo en la interacción de los agentes con los niños, es importante que en el momento de aplicarla se tenga en cuenta las pautas establecidas para un mejor desarrollo de las mismas siendo de gran beneficio para los niños y niñas.

Referencias

- Acero, E. (s.f.). El diario de campo: Medio de investigación del docente. En Actualidad Educativa, 3 (13). 13.
- Aignerren, M. (2006). La técnica de recolección de información mediante los grupos focales Recuperado de: [de http://ccp.ucr.ac.cr/bvp/texto/14/grupos_focales.ht](http://ccp.ucr.ac.cr/bvp/texto/14/grupos_focales.ht)
- Arias, C & Yamunaqué M. (2017) El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial. Recuperado de:
<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27101/1/Trabajo%20de%20Titulaci%c3%b3n.pdf>
- Ariza, L. (2014) El aula hospitalaria: una pedagogía en positivo. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4998805&fbclid=IwAR2Yh8haPtqY3T3IHcyDk1NU8vJM91Od1UukQKjzG0c7OIlv6rWfxi-PxvI>
- Arrieta, González, Santana, Coronado (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre Teresa de Calcuta. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11227/2106>
- Ausubel, D. P. (1963). The psychology of meaningful verbal learning. New York: Grune & Stratton
- Ausubel, D., Novak, J. y Hanesian, H. (2001) Psicología Educativa: un punto de vista cognoscitiva. México: Editorial Trillas
- Ausubel, D.P, Novak, JD y Hanesian, H (1983). Psicología Educativa. Un punto de vista congnotitivo. México: Trillas.
- Adjuntament de Barcelona (s.f). Resolución A2-25/86 – Carta europea de los niños hospitalizados. Recuperado de:
http://www.lecturafacil.net/media/resources/Carta_infants_hospitalitzats_cast_LF.pdf

- Ávila, Güiza, Mora (2014). Un ambiente de aprendizaje llamado: Aula hospitalaria. Recuperado de:
https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/3200/TPED_SanchezSalamancaLesly_2014.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barnechea, M y Morgan, M (2010). La sistematización de experiencias: Producción de conocimientos desde y para la práctica. Recuperado de: <http://www.ts.ucr.ac.cr/binarios/tendencias/rev-co-tendencias-15-07.pdf>
- Bartolomé, M., Górriz, N., Pascual, C. y García, M. (1997). Manual del educador infantil. (vol.2.). Bogotá: McGRAW-HILL S.A.
- Beck, M., Bryman, A. y Futing, L. (2004). The Sage Encyclopedia of Social Science Research Methods. New Delhi: SAGE Publications
- Bericat, E (2000) La integración de los métodos cuantitativos y cualitativos en la investigación social”, Ariel S.A., Barcelona. recuperado de:
https://www.aset.org.ar/congresos/10/ponencias/p17_Sarrot.pdf
- Bernard, H (1994). “Participant Observation”. En Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches, 342-386. Walnut Creek: AltaMira Press.
- Cardone, Pia, & Monsalve, Clargina. (2010). Pedagogía hospitalaria. Una propuesta educativa. Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador
- Castellar, G. González, S. & Santana, Y. (2015) Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza, aprendizajes en los niños de preescolar del instituto Madre de Teresa de Calcuta. Recuperado de: <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2106>
- Clínica FOSCAL (s.f). Foskids, Magic World. Recuperado de:
- Comenio, Juan Amós (1657). Didáctica Magna
- Concejo de Bogotá, D.C (2010). Acuerdo 453: Servicio de apoyo pedagógico escolar para niños, niñas, jóvenes hospitalizados e incapacitados en la red adscrita a la Secretaría Distrital de Salud.

Recuperado de:

http://legal.legis.com.co/document/Index?obra=legcol&document=legcol_9d5b310fcfc80034e0430a0101510034

Congreso de la república (2010). Ley 1384: Acciones para la atención integral del cáncer en Colombia.

Recuperado de: <https://docs.supersalud.gov.co/PortalWeb/Juridica/Leyes/L1384010.pdf>

Constanza, B. y Cornejo, R. (2014). Sentidos del trabajo en docentes de aulas hospitalarias: Las emociones y el presente como pilares del proceso de trabajo. *Psicoperspectivas*, 14(2) 186-197.

Convención Internacional Sobre los Derechos de los Niños (1991). Ley 12 de 1991. Recuperado de: https://www.oas.org/dil/esp/Convencion_Internacional_de_los_Derechos_del_Nino_Colombia.pdf

Davini, M (2015): La formación en la práctica docente, Editorial Paidós, Buenos Aires

DeWalt, Kathleen M. & DeWalt, Billie R. (2002). *Participant observation: a guide for fieldworkers*. Walnut Creek, CA: AltaMira Press.

Documento No 22: El juego en la educación inicial (2014). Recuperado de:

<http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

Echeverri, J. Gómez, J (2009). Lo lúdico como componente pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Recuperado de:

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Eleizalde, Parra, Palomino, Reyna, Trujillo (2010). Aprendizaje por descubrimiento y su eficacia en la enseñanza de la Biotecnología. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140386013>

Escobar, Bonilla (s.f). Grupos focales: Una guía conceptual y metodológica. Recuperado de:

[http://sacopsi.com/articulos/Grupo%20focal%20\(2\).pdf](http://sacopsi.com/articulos/Grupo%20focal%20(2).pdf)

Fernández, Orrego y Zamora (2018). Los docentes Hospitalarios: Características personales al servicio de la pedagogía. Recuperado de: http://opac.pucv.cl/pucv_txt/txt-6000/UCC6059_01.pdf

Fernández, R. (2001). La entrevista en la Investigación cualitativa. Revista Pensamiento Actual, 2(3), 14-21.

García P (1993). “Una escuela común para niños diferentes: La integración Escolar”. Barcelona. Editorial Ppu

García, M (s.f). El vídeo como herramienta de investigación. Una propuesta metodológica para la formación de profesionales en Comunicación. Recuperado de:

<http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2011/Monica%20Garcia.pdf>

Giovanni . Beluche V. (Junio de 2013), Bio-pedagogía y pedagogía de la ternura en la educación universitaria, Recuperado el 20 de Agosto de 2016 de

<http://apse.cr/media/import/2013/7Julio/fts/bio.pdf>

Gómez, G (2013). El aprendizaje significativo y el desarrollo de capacidades comunicativas de textos narrativos. Recuperado de:

http://www.repositorioacademico.usmp.edu.pe/bitstream/handle/usmp/665/cervantes_fg.pdf;jsessionid=2B3D4ABAE8FBA8741AFA4EFB07F88A3E?sequence=3

Gonzales, N. (30 de 07 de 2015). Universidad de la República. Recuperado de: El juego como promotor del vínculo padres-hijos:

https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/trabajo_final_de_grado_nathy_gonzalez.pdf

Good, T. y Brophy, J. (1995). Introducción a la Psicología del Aprendizaje. Psicología Educativa Contemporánea. España: McGrawHill.

Grellet, C (2017). Psicóloga clínica infantil de la U. Diego Portales 1,2,3 por mi y por todos todos mis compañeros. MINEDUC 2017

Grupo de redacción compartir palabras maestras (2018). La experiencia pedagógica como herramienta de buenas prácticas de enseñanza. Recuperado de:

<https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/la-experiencia-pedagogica-como-herramienta-de-buenas-practicas-de-ensenanza>.

Grupo de redacción GENTE (s.f). Corazón en Parches, una amistad con propósito social. Recuperado de: <https://www.gentedecanaverl.com/2019/09/corazon-en-parches-una-amistad-con-proposito-social/>

Huizinga, J. (2007). Homo Ludens. España: Historia Alianza/Emecé

Laguía, M., & Vidal, C. (2001). Rincones de actividad en la escuela infantil:(0-6 años). Barcelona: Graó.

Lara Lara, L., & S. de Osorio, A. (1991). El agente educativo y su función pedagógica. Universidad Pedagógica Nacional. Bogotá, Colombia: CIUP.

Ley 1098 – Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006.

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

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

Lisazoain, R (2006). Educando al niño Enfermo. Perspectivas de la pedagogía Hospitalaria, Pamplona.

Lizasoáin, O. y Polaino-Lorente, A. (1996) La Pedagogía Hospitalaria como un concepto unívoco e innovador. Revista Comunidad Educativa. Madrid, 231 , 14-16.

López, C (2013). Pedagogía hospitalaria: Un estudio sobre sus aulas. Recuperado de:

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2006/2013_07_18_TFG_ESTUDIO_DEL_T_RABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

López, Meza, Valenzuela (2017): La utilización del juego como estrategia pedagógica por parte de los agentes educativos, del jardín infantil y sala cuna Mussa, de la comunidad de puente alto, año

2017. Recuperado de:
<http://repositorio.ugm.cl/bitstream/handle/12345/826/CD%20TES.EDU%20%2827%29%202017.pdf?sequence=1&isAllowed=y> (estado del arte nacional)
- Malajovich, A (2000). Recorridos didácticos en la educación inicial.
- Maturana. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. Polis [En línea]. Chile. Recuperado de:
<https://bit.ly/2BLZ5NZ>
- Ministerio de Educación (s.f). ¿Quiénes son los agentes educativos?. Recuperado de:
<https://www.mineduacion.gov.co/primerainfancia/1739/article-177854.html>
- Ministerio de Educación Nacional. (2016). Artículo informativo. Recuperado de
<http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-82745.html>
- Ministerio de Salud (2018). Observatorio Nacional de Cáncer, Guía metodológica. Recuperado de:
<https://www.minsalud.gov.co/sites/rid/Lists/BibliotecaDigital/RIDE/VS/ED/GCFI/guia-ross-cancer.pdf>
- Molina de Costallat, D. (1981). Psicomotricidad I. Sexta ed. Buenos Aires: Losada
- Montaña, L (2018). La experiencia pedagógica como herramienta de buenas prácticas de enseñanza. Recuperado de: [https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/la-experiencia-pedagogica-como-herramienta-de-buenas-practicas-de-ensenanza#:~:text=Seg%C3%BAn%20\(Granada%2C%202008\)%20una,o%20con%20alguna%20instituci%C3%B3n%20u](https://www.compartirpalabramaestra.org/actualidad/blog/la-experiencia-pedagogica-como-herramienta-de-buenas-practicas-de-ensenanza#:~:text=Seg%C3%BAn%20(Granada%2C%202008)%20una,o%20con%20alguna%20instituci%C3%B3n%20u)
- Moreno, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.
- Ortega, J (2017). Aulas hospitalarias, una mirada hacia el fortalecimiento del desarrollo humano en niños, niñas y jóvenes hospitalizados. Recuperado de:

<http://repository.pedagogica.edu.co/bitstream/handle/20.500.12209/2519/TE-21031.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

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

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>

Pastor, C. (1993). Una escuela común para niños diferentes. La integración escolar. Barcelona: PPU.

Perdomo, Piza, Tocora. (2016) La lúdica como estrategia pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños del grado preescolar del centro educativo Maranatha.

Recuperado de:

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/2335/1/YAMILE%20TOCORA%20GUZMA%CC%81N.pdf>

Perea, Sergio (s.f). Dr chocolate, Recuperado de: <https://www.drchocolate.com.co/dr-chocolate/>

Pitluk, L. (2006). La planificación didáctica en el jardín de infantes. Argentina: HomoSapiens.

Poveda, C. & Villamil, D. (2018) Derecho al juego y desarrollo de capacidades de la primera infancia.

Recuperado de: revistas.ustatunja.edu.co/index.php/piuris/article/view/1512/1391

Real Academia Española (2013): Diccionario de la Lengua Española, Madrid.

Rodríguez, A., Mery, E. y Chillón, L. (2014). Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria.

Rodriguez, L. (2004). La teoría del aprendizaje significativo. Tenerife. España: Centro

Sampieri, R (s.f). Capítulo 12-El inicio del proceso cualitativo: Planteamiento del problema, revisión de la literatura, surgimiento de las hipótesis e inmersión en el campo. Recuperado de:

<https://administracionpublicauba.files.wordpress.com/2016/03/herne3a1ndez-samipieri-cap-12-el-inicio-del-proceso-cualitativo.pdf> (Investigación cualitativa-sampieri)

Sánchez, M & Sánchez, J. (2017) El juego como recurso didáctico en los niños del aula de 5 años Institución Educativa Inicial N° 355. Caserío Lirio de los valles. Distrito Cajaruro-Utcubamba.

Recuperado de: <http://repositorio.unprg.edu.pe/bitstream/handle/UNPRG/1675/BC-TES-TMP-529.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Santrok, J.W. (2004). Psicología de la Educación. Mexico: McGraw-Hill.

Sarlé, Rodríguez y Rodríguez (s.f). El juego en el nivel inicial. Fundamentos y reflexiones en torno a su enseñanza. Recuperado de: http://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB01.pdf

(Patricia Sarlé)

Secretaria de educación de Casanare (2016). ¿Qué características debe tener una experiencia

significativa en educación? Recuperado de: <http://www.sedcasanare.gov.co/experiencias-significativas>

Silva, A. (2011). Determinando la población y la muestra. Recuperado de

<https://docplayer.es/21435832-Determinando-la-poblacion-y-la-muestra.html>

Sprinthall, N. y Sprinthall, R. (1996). Psicología de la Educación. España:McGrawHill.

Tamayo (2012). El proceso de la investigación científica. Editorial limusa. Noriega editores

Unesco (2007). Aulas hospitalarias: reflexiones de la VIII jornada sobre pedagogía hospitalaria.

Recuperado de: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000153274>

Unicef (2006). Convención de los derechos de los niños. Art 31. Recuperado de:

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Unicef (2015). Definición de la infancia. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/spanish/sowc05/childhooddefined.html>

Unicef (2018). Aprendizaje a través del juego. Recuperado de:

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Vásquez, F (2008). La escritura y su utilidad en la docencia. En Revista Actualidades Pedagógicas, (051), 101-114.

Venegas, R. Francisco, M. et al. El juego infantil y su metodología. SSC322_3 (2a. ed.), IC Editorial, 2018. ProQuest Ebook Central,

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/unabsp/detail.action?docID=5635916>.

Violant, Cardone, Monsalve y Márquez (2012). Multidimensionalidad de la pedagogía hospitalaria desde la transdisciplinariedad: Análisis de necesidades en los itinerarios formativos.

Recuperado de: <http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/34520/1/Violant12.pdf>

Violant, Verónica. (2010). *Perfil profesional del investigador* Paper presented at the Primer Congreso Latinoamericano y de El Caribe, La pedagogía hospitalaria hoy contextos, políticas y formación profesional, México, DF.

Zapata, S (s.f). Aulas hospitalarias, un aporte articulado a la Política Pública de Discapacidad para disminuir la deserción escolar por causa de enfermedad en el departamento de Antioquia.

Recuperado de:

https://repository.eafit.edu.co/bitstream/handle/10784/11651/ZapataLopez_SilviaCristina_2016.pdf?sequence=2

Anexos

Anexo 1: Carta de consentimiento informado dirigido a la representante legal de la fundación

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO

Señor(a)
Esperanza Luna
Director(a)

Saludo cordial.

Atendiendo a la investigación educativa que se adelanta para fines académicos, bajo la coordinación de Liliana Bohórquez Agudelo y orientación de Natalia Rodríguez López, de la Facultad de Ciencias Sociales, Humanidades y Artes de la Universidad Autónoma de Bucaramanga - UNAB y las estudiantes de Licenciatura en Educación Infantil: Paola Tibaduiza, Angélica Pabón y Noelia Ospina.

Solicitamos su consentimiento mediante el siguiente documento, que tiene como finalidad contar con su autorización en la utilización del nombre de la Fundación Amor y Esperanza-Zona Feliz, en el proyecto y la aplicación de los instrumentos evaluativos para el proyecto de grado titulado: Licenciatura en Educación Infantil

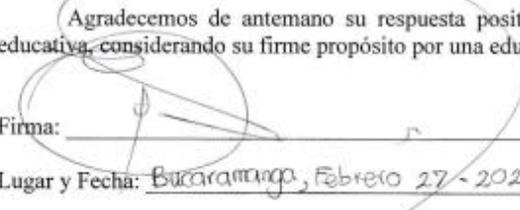
Estos instrumentos nos permitirán conocer la opinión de agentes educativos y asistentes a la Zona Feliz, frente el tema: Propuesta pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas y fortalezca la interacción entre los agentes educativos y los niños de la Fundación Amor y Esperanza, teniendo presente que la información proporcionada será empleada únicamente para fines investigativos.

Con la firma de este consentimiento solicitamos autorizar los procedimientos citados a continuación:

1. Aplicación de entrevistas a niños, niñas, jóvenes y agentes educativos.
2. Implementación de actividades basadas en el juego que permita la interacción de los agentes educativos con los niños
3. Toma de fotos y videos.

Las actividades realizadas contarán con total confidencialidad, sólo serán de conocimiento y manejo de la persona responsable del proyecto y utilizados como insumo para contribuir a un mejor manejo de este.

Agradecemos de antemano su respuesta positiva en el apoyo a la investigación educativa, considerando su firme propósito por una educación de calidad para todos.

Firma: 

Lugar y Fecha: Bucaramanga, Febrero 27 - 2020

Anexo 1. Carta consentimiento informado al escenario de práctica.

Anexo 2: Acta de compromisos y acuerdos para la práctica pedagógica

LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
Acreditación de Alta Calidad – Resolución 10721, mayo 25 de 2017

ACTA DE COMPROMISOS Y ACUERDOS CON LOS DOCENTES TITULARES SOLO PARA LAS PRÁCTICAS DE V A VIII

INSTITUCION: Fundación Amor y Esperanza

ESTUDIANTE: Paola Andrea Tibaduiza Chacón

PRÁCTICA PEDAGÓGICA: II

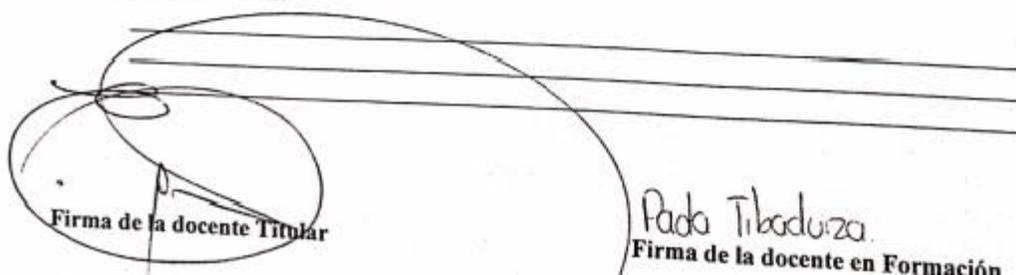
TITULAR: Esperanza Luna Almeyda

CURSO: N-A

La presente tiene el fin de dar a conocer los acuerdos y compromisos pactados que se realizaron con la maestra en formación y la maestra titular.

Dando constancia de ello se mencionan a continuación:

1. Se realizará la intervención los dos días de práctica.
2. Se realizará los días Lunes y Jueves de acuerdo al ciclo que se esté implementando en la semana y a los acuerdos a los que se llegue tanto con los docentes titulares
3. La maestra en formación realizará un acompañamiento a los niños y niñas en todas las sesiones de clase, espacio lúdico y hora de alimentación.
4. Las planeaciones deberán contar con la aprobación de la maestra titular o especialista.
5. El préstamo de los materiales estará sujeto a la decisión por parte de las maestras titulares. 8:00 am y terminará a las 12:00 pm.
6. Las planeaciones y/o actividades serán realizadas dependiendo de la unidad de indagación en la que se encuentra el curso.
7. Otros Acuerdos:



 Firma de la docente Titular

Paola Tibaduiza

 Firma de la docente en Formación

Anexo 2. Acta de compromiso y acuerdos para la práctica pedagógica.

Anexo 3: Validación de las preguntas del grupo focal

- María Piedad Acuña, Doctora en Educación, Magister en Educación.

Objetivo general		<i>Elaborar una estrategia pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas de interacción entre los agentes educativo y los niños de la Fundación Amor y Esperanza.</i>												
Población en estudio		<i>Niños, niñas y jóvenes en edades entre 4-16 años</i>												
Ítem No.	Preguntas	Claridad			Coherencia			Relevancia			Sugerencias			
		No cumple	Bajo nivel	Mediano nivel	Alto nivel	No cumple	Bajo nivel	Mediano nivel	Alto nivel	No cumple		Bajo nivel	Mediano nivel	Alto nivel
1	¿Cómo se sintieron al participar en esta experiencia de juego o rincones de juego?			x				x					x	Evite preguntar ¿cómo? Sugiero ajustar: Describa los aspectos de la experiencia de juego o rincones de juego que fueron de su agrado y por qué?
2	¿Cuál fue el momento o rincón que más les gustó? ¿por qué?					x				x			x	Adecuada
3	¿Cuál fue el momento o rincón en donde hubo mayor dificultad? ¿por qué?				x				x				x	Adecuada
4	¿Cómo se sintieron al utilizar los materiales de esta experiencia?			x									x	Evite preguntar ¿cómo? Sugiero ajustar: que ventajas tiene el utilizar los materiales de esta experiencia?
5	¿Cómo se sintieron al personificar este rol o en los rincones?			x									x	Evite preguntar ¿cómo? Sugiero ajustar: ¿Por qué fue importante personificar los roles en los rincones?
Firma de la validadora														
														

Anexo 3. Validación grupo focal Dra María Piedad Acuña.

- Estefanía Díaz Ochoa, Magistra en Educación y licenciada en Educación Preescolar.

<i>Objetivo general</i>		<i>Elaborar una estrategia pedagógica basada en el juego que promueva experiencias significativas de interacción entre los agentes educativo y los niños de la Fundación Amor y Esperanza.</i>									
<i>Población en estudio</i>		<i>Niños, niñas y jóvenes en edades entre 4-16 años</i>									
Ítem No.	Preguntas	Claridad			Coherencia			Relevancia			Sugerencias
		No cumple	Bajo nivel	Alto nivel	No cumple	Bajo nivel	Alto nivel	No cumple	Bajo nivel	Alto nivel	
1	¿Cómo se sintieron al participar en esta experiencia de juego o rincones de juego?		x			x				x	Las preguntas de sentimientos no llevan a una respuesta medible porque se puede caer en la diversidad o en la mayoría de los casos en repetición, bien, muy bien... sugiero que sea: ¿Cómo fue su experiencia al participar en los los juegos o rincones de juego?
2	¿Cuál fue el momento o rincón que más les gustó? ¿por qué?			x			x			x	Bien
3	¿Cuál fue el momento o rincón en donde hubo mayor dificultad? ¿por qué?			x			x			x	Bien
4	¿Cómo se sintieron al utilizar los materiales de esta experiencia?		x			x				x	Sucede lo mismo que la primera pregunta, las preguntas de sentimientos son muy superficiales, sugiero que sea: ¿Qué materiales les llamó la atención, por qué?
5	¿Cómo se sintieron al personificar este rol o en los rincones?		x			x				x	Igual que en la primera pregunta: ¿Cómo fue su experiencia personificando...? De esta manera tienen una respuesta más profunda.
Firma de la validadora											
											

Anexo 4. Validación grupo focal Mg Estefanía Díaz Ochoa..

