



**IBEROAMERICANA**  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

**INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA ORIENTADA AL  
FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO SOCIAL EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO PREESCOLAR**



**IBEROAMERICANA**  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

**AUTOR/ES  
MARIBEL VALVERDE PERTUZ  
NELVER PEREZ VERBEL**

**DOCENTE ASESOR  
RONALD SALAMANCA**

**CORPORACION UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA DE COLOMBIA  
FACULTAD DE EDUCACION  
ESPECIALIZACION EN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA  
Y ADOLESCENCIA  
MONTELIBANO-CORDOBA**

**ABRIL –2021**



**IBEROAMERICANA**  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

**INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA ORIENTADA AL  
FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO SOCIAL EN  
NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO PREESCOLAR**



**IBEROAMERICANA**  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA

**AUTOR/ES**  
**MARIBEL VALVERDE PERTUZ**  
**NELVER PEREZ VERBEL**

**DOCENTE ASESOR**  
**RONALD SALAMANCA**

**CORPORACION UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA DE COLOMBIA**

**FACULTAD DE EDUCACION**

**ESPECIALIZACION EN DESARROLLO INTEGRAL DE LA INFANCIA**

**Y ADOLESCENCIA**

**MONTELIBANO-CORDOBA**

**ABRIL -2021**



## Contenido

Introducción.....	7
1. Descripción general del proyecto.....	8
1.1. Problema de investigación.....	8
1.2. Planteamiento del Problema.....	8
1.3. Objetivos.....	13
1.3.1. Objetivo general.....	13
1.3.2. Objetivos específicos.....	13
1.4. Justificación.....	13
2. Marco referencial.....	14
2.1. Marco de antecedentes.....	14
2.2. Marco Teórico.....	21
2.3. Marco conceptual.....	25
2.4. Marco legal.....	29
3. Marco metodológico.....	32
3.1. Tipo de estudio.....	33
3.2. Población.....	34
3.3. Procedimiento.....	35
3.4. Técnicas para la recolección de la información.....	37
3.5. Técnicas para el análisis de la información.....	38
3.6. Consideraciones éticas.....	38
4. Análisis de resultados.....	40
4.1. Microanálisis y codificación abierta.....	40
4.2. Codificación axial.....	45
4.3. Análisis final.....	45
5. Discusiones y conclusiones.....	46
5.1. Conclusiones.....	46
5.2. Discusiones.....	49



6.	Referencia bibliográfica.....	51
7.	Anexos.....	53



## **Introducción**

La presente Investigación, nace esencialmente de la necesidad de solucionar problemas cotidianos de relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del Municipio de Buenavista – Córdoba.

Así mismo, partiendo de esta idea de trabajo el primer capítulo centra los objetivos en comprender ejercicio pedagógico desde la influencia del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del Municipio de Buenavista - Córdoba, como mecanismo de proyección a una nueva forma de impartir e ilustrar conocimientos académicos y salir del esquema de clases tradicionales.

Seguidamente, el capítulo dos del proyecto indaga sobre los antecedentes legales, e históricos en materia de investigación, así mismo sobre los referentes teóricos que manifiestan el beneficio del uso de los juegos como estrategia lúdica en el aula de clase para mejorar la práctica pedagógica. De igual modo, la exploración se apoya en un marco legal y conceptual con datos e ideas pertinentes, que permiten comprobar la eficacia que brindan los recursos lúdico-didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En este orden de ideas, Luego de examinar aspectos relevantes en el análisis del trabajo y hacer un bosquejo del problema expuesto, en el capítulo tres el diseño metodológico adoptó un enfoque cualitativo en su estructura, con un método de investigación-acción propio de este tipo de investigación, ya que desde esta óptica permitió establecer las hipótesis y conocer las categorías inmersas en el problema de estudio, así mismo se proyectaron los instrumentos necesario para la recolección de datos e información necesaria a la hora de organizar y tabular los resultados obténtenos con la muestra en la implementación de la estrategias lúdico-



pedagógica, cuyo objetivo está centrado en el fortalecimiento de las relaciones interpersonales de los niños y niñas objeto de estudio.

Finalmente, se presenta las conclusiones obtenidas al examinar los datos recolectados, y tratar de comprender la importancia del ejercicio pedagógico desde la influencia del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar. Se pretende que la presente investigación sirva como referente para que los distintos profesionales académicos puedan realizar labores de mejora en la praxis, atendiendo un número importante de las necesidades que se presentan día a día en su quehacer pedagógico, especialmente en los situados en la zona rural del país.



## **1. Descripción general del proyecto**

### **1.1. Problema de investigación**

El problema de investigación es la ausencia del juego como práctica pedagógica para el fortalecer el relacionamiento social en los niños y niñas de la Institución Educativa (I.E.) Nuestra Señora de Fátima del municipio de Buenavista (Córdoba).

### **1.2. Planteamiento del Problema**

En Colombia y en muchos países del hemisferio sur de América, el juego es durante la primera infancia un derecho y una acción orientada a favorecer la cohesión social mediante procesos lúdicos que implique que, niños y niñas estén en relación permanente con el entorno que habita, a través de la interacción con los demás, situación que para ellos propicia un disfrute y unos aprendizajes empíricos.

A través del juego, los niños y niñas exploran su entorno, se auto reconocen y establecen relaciones cordiales entre pares, potenciando en el acto la relación social y emocional fundamentales para la construcción de aprendizajes significativos, así como el desarrollo de personalidad.

Desde esta perspectiva, el juego es una herramienta de corte social que promueve la autonomía, el liderazgo y el ejercicio ético, elementos esenciales a la concreción de una actitud responsable, respetuosa, tolerante en la generación de un ambiente de sana convivencia.

Por otro lado, el juego favorece la realización del saber construido colectivamente, que como afirma prieto (citado por Olivares, 2015) permite al niño, "ir descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas y estar con otros" (p.21); en este sentido, el juego propicia escenarios que de acuerdo con Córdoba, Lara y



García (citado por Cáceres et al., 2018) contribuye a “la identificación y promoción de experiencias que privilegian relación socialmente inclusiva” (p.182).

No obstante, la sociedad actual, no favorece la realización de estos espacios y en consecuencia se están formando adolescentes retraídos y poco empáticos. Desde esta óptica, el juego es un factor de relacionamiento que contribuye en demasía a que niños y niñas en un instante cualquiera de la línea de tiempo que marca su existencia, puedan expresarse seguros de sí mismo y sin temor al prejuicio social.” Una necesidad vital e innegociable de la dignidad humana” (Salazar, 2012, p.6).

Es de resaltar que al final de la década de los ochentas Colombia ha mejorado ampliamente en la atención integral a la primera infancia con políticas resilientes que evidencia el compromiso del Estado como salvaguarda de los derechos de los niños, a través de programas asistencialista y de acompañamientos a la familia con el aguerrido propósito de empoderarles en rol de cuidadores y corresponsables de la crianza de los niños y las niñas como base generacional del país.

En consonancia, el Gobierno instituyó la Educación Inicial, como un estructurante de la atención integral cuyo objetivo es potenciar de manera intencionada el desarrollo integral de las niñas y los niños desde su nacimiento hasta cumplir los seis años (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2009, p. 15).

Según este organismo del gobierno, el juego es un lenguaje natural porque es precisamente en esos momentos lúdicos en los que la niña y el niño sienten mayor necesidad de expresar al otro sus intenciones, sus deseos, sus emociones y sus sentimientos (MEN, 2009). Pero, en la praxis el de cuidado de los niños y niñas estas centrada en una acérrima atención sojuzgada por el componente nutricional, en detrimento al componente pedagógico, el cual es del importe educativo, dado que, por medio de este los niños y niñas puedan relacionarse y aprender por medio



del juego y la lúdica, asimismo, hacer de la familia un entorno protector, que garantice el desarrollo integral de los niños y niñas como sujetos de derechos.

En razón de lo anterior expuesto, El MEN (por sus siglas en español), propone el uso del currículo flexible para responder a necesidades, problemas e intereses de los infantes ingresados al sistema de educación escolarizado, en su proceso formativo, el cual involucra a la familia y al docente como actores del microsistema inclusivo y constructivo inmediato del niño y la niña.

Pero, a pesar del significado heurístico del currículo de flexible en el fortalecimiento pedagógico, hay una distancia entre las prácticas educativas que propone el currículo y el ejercicio docente que no prioriza el aprendizaje de los niños y niñas empleando para ella la lúdica como estrategias emergentes y contrapuesta a la ortodoxia que enmarca la enseñanza tradicional.

Esta problemática subsiste en la formación que se imparte a 7 niños, 9 niñas de la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima del Municipio de Buenavista Córdoba, organización educativa de carácter oficial con ciclo académico completo que comprende educación preescolar, primaria, secundaria y media académica, y lugar en la que se lleva a cabo esta investigación.

Sobre el grado preescolar, por observación directa se percibe la falta de estrategia soportada en el juego y la lúdica orientada a la socialización para reducir los casos de incomprensión interpersonal entre niños, que en ocasiones presenta marcados episodios de agresividad, Bullying y violencia que como lo asevera Olivares (2015) “puede ocasionar graves problemas en los niños convirtiéndolos en personas difíciles de tratar y con dificultades de adaptación para la vida en sociedad” (p.3).

En este sentido, la ausencia de las estrategias con base en el juego afecta el proceso participación que como mecanismo democrático es, como lo señala



Masnou (citado por Ruiz, 2017) “una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego” (p.63).

Ante la situación expuesta, surge el interrogante:

## **Formulación del problema**

¿Cómo desde la práctica pedagógica la falta de juego como estrategia lúdica afecta el relacionamiento social los niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del municipio de Buenavista Córdoba?

Sub -preguntas de investigación:

¿Qué teorías y conceptos presentan el juego como estrategia lúdica para el relacionamiento social en niños y niñas de grado preescolar?

¿Qué instrumentos permiten recabar información acerca de estrategias lúdicas soportadas en el juego como relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar?

¿Qué factores no favorecen el uso de estrategias lúdicas para el relacionamiento social con base en el juego con niños y niñas de grado preescolar?

### **1.3. Objetivos**

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

Comprender a través del ejercicio pedagógico la influencia del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del Municipio de Buenavista - Córdoba.

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Revisar teorías y conceptos que tratan el juego como estrategia lúdica para el relacionamiento social en niños y niñas de grado preescolar.



- Elaborar instrumentos para la recolección de la información acerca de estrategias lúdicas soportadas en el juego como relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar.
- Analizar por experiencia los factores que no favorecen el uso de estrategias lúdicas para el relacionamiento social con base en el juego.

#### **1.4 Justificación**

La aplicación en el ámbito educativo de programas de formación con base en el juego social, atienden a la necesidad de tener una educación con un modelo de aprendizaje holístico que tenga la capacidad de responder de manera efectiva de cara a la realidad en la que subsisten las relaciones interpersonales.

En consonancia, la escuela debe entonces, ser el espacio que teja formas variadas de relacionamiento social que impacten de manera positiva en la convivencia escolar, a través del compañerismo, la solidaridad y el respeto por la diferencia, aspectos que contribuyen al fortalecimiento de la democracia y la calidad educativa en general.

Esta investigación propone, a partir de lo no convencional establecer una dinámica de relacionamiento social que esté fundamentado en métodos que priorice las necesidades e intereses del niño y la niña en edad preescolar como parte activa de un esquema de inclusión que les reconozca como sujetos de derechos enmarcado en la cotidianidad de sus acciones y la ley.

Por otra parte, el propósito pedagógico del proyecto busca comprender el juego como componente flexible del currículo que se corresponda con aquello que los niños y niñas esperan que sucedan con ellos en su camino formativo, es por tanto, una propuesta que analiza la experiencia en donde según Gen (2003) “los jugadores experimentan el aprendizaje crítico a través de la participación activa” (p.15).



Es necesario reseñar que el juego es un derecho que el Estado debe garantizar mediante la Implementación de programas lúdicos para resignificación curricular orientada a que los niños y niñas aprendan valores sociales en medio de sus diferencias y particularidades dado que, el juego no constituye un fin en sí mismo, sino que de acuerdo con Durston y Miranda (2002) es: un medio para alcanzar que otros eventos tengan un desarrollo exitoso y una confirmación plausible, en especial si se trata de abordar relaciones entre los problemas individuales y colectivos, funcionales y estructurales, como parte de la búsqueda de soluciones colectivas a los problemas enfrentados. (p.65).

## **2. Marco referencial**

### **2.1. Marco de antecedentes**

Este marco de antecedente abarca las investigaciones no mayores a cinco años de publicación, investigaciones que oscilan entre el 2015 y 2020) la investigación que se con este marco se relacionan comprende tres planos de consulta que son, el plano internacional, nacional y local. Todas en conjunto resaltan la importancia o necesidad del juego como instrumento de fomento al proceso de relacionamiento social de niños y niñas en edad preescolar, a continuación:

#### **Plano internacional**

En Perú, Olivares (2015) con la investigación denominada, “El juego social como instrumento para el desarrollo de habilidades sociales en niños de tercer grado de primaria de la institución educativa San Juan Bautista de Catacaos – Piura, tesis que le permitió optar al título profesional de licenciado en educación primaria, el investigador parte de la falta estrategias lúdicas que favorezcan, tanto la formación como el desarrollo de habilidades de relacionamiento social, que es la base para trabajo entre grupos, asimismo, ayuda al proceso de adaptación de niños y niñas con dificultad para interactuar con los demás.



El trabajo de Olivares, tiene como objeto, lograr el desarrollo de las habilidades sociales básicas en los niños y niñas de tercer grado de primaria de la Institución educativas San Juan Bautista – Catacaos, utilizando el juego social como estrategia educativa, enmarcado en la investigación, y con un diseño de estudio inscrito en la metodología Investigación Acción Participativa IAP por sus siglas en español.

Con la investigación permitió mejorar la interacción entre los compañeros en el aula, a partir de modelo simbólicos y reales en la solución efectiva de problemas, mediante la aplicación de estrategias como: la escuchar, seguir instrucciones, expresar sentimientos y saludar que permiten en los estudiantes una mayor interacción que contribuye en cada uno potenciar la autoestima.

En España, los investigadores de la Universidad de Cantabria; Gutiérrez y Ezquerro (2017) en un estudio denominado, “El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil” trabajo de investigación propuesto para la obtención del grado de maestro en Educación Infantil.

En dicho trabajo, los investigadores postulan la necesidad de tener un currículo soportado en el juego como herramienta para el fortalecimiento de habilidades sociales y de aprendizaje en niños y niñas en edad preescolar, dado que la escuela poco propicia espacios donde los infantes puedan por interacción social en medio de diferencias aceptarse y consolidar una comunidad.

Desde la perspectiva anterior, los investigadores propusieron como propósito de la investigación, indagar, acerca de la importancia que ofrece el juego al currículo como herramienta de apoyo para el fortalecimiento de las relaciones sociales y de aprendizaje de los niños y niñas en edad preescolar.

Una investigación de carácter cualitativo, que empleo la técnica de observación y la entrevista en profundidad para comprender los aportes del juego y la lúdica



como herramientas que propicia o motivan el desarrollo integral de los niños y niñas sin modificar la estructura social del contexto en la cual llevan a cabo las interacciones y desarrollan sus personalidades.

Por medio del estudio se determinó que, son muchos los docentes que no utilizan el juego en el aula, por su parte, otros simplemente lo utilizan como medio para entretener a los niños y niñas.

Finalmente en Ecuador, Choez (2017) con el Informe final de Trabajo de Graduación para la obtención del Grado Académico de Magister en Educación Infantil titulado, “La lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la unidad educativa fiscal cultura Machalilla, fundamento su estudio en la pregunta ¿Cómo influye la lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla?, teniendo en cuenta que le desarrollo personal del niño y la niña es de gran ayuda para construir un entorno protector que asegurar positivamente mejorar las relaciones de cuidado de los adultos en relación con los niños y niñas, aumento en ellos igualmente la autoestima, el cooperativismo y el trabajo colaborativo.

Es así que, el objetivo formulado por la investigadora pretende de manera general, Analizar la influencia de la lúdica en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial de la Unidad Educativa Fiscal Cultura Machalilla, enmarcado en la hipótesis alternativa “La aplicación de la lúdica influye en el desarrollo personal y social en niños y niñas de Educación Inicial” o en su defecto, la hipótesis nula, “La aplicación de la lúdica no influye en el desarrollo personal y social en niños y niñas de educación inicial” pudiendo, probar la validez de una de las dos por medio de un estudio de enfoque mixto de predominio cuanti-culitativo por cuanto tiene por objeto recabar información de la fuentes y, a través de un análisis, generar un teoría relativa que sirva de soporte a los hallazgos y permita comprender la realidad social del problema, como también, ampliar los conocimiento que sobre el fenómeno se tiene en una relación de causa – efecto.



De los resultados obtenidos de la investigación se concluyó que, la lúdica si influye positivamente en el desarrollo social y personal en los niños y en las niñas. Asimismo, la propuesta de contribuyó en el desarrollo personal y social, los niños demostraron una buena convivencia por lo que se puede afirmar que la propuesta aplicada si funcionó.

### **Plano nacional**

Desde este plano, existe una variada de propuesta pedagógicas orientadas a fomentar el juego como una estrategia lúdica para fortalecer la relación interpersonal y crear espacios que permitan a niño, niñas y adultos relacionarse mejor y aportar al fortalecimiento de estructuras curriculares para la superación de barrera sociales de participación. En este orden de ideas tenemos que.

En la ciudad de Medellín García, Herrera y Hoyos (2015), en su investigación “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar las relaciones interpersonales en los momentos de descanso con los estudiantes de los grados de pre escolar uno y primero uno de la institución educativa vida para todos del municipio de Medellín” trabajo para optar por el título de especialista en pedagogía de la lúdica, enmarcado en la preocupación de encontrar estudiante aislados, agresivos y violentos en las instituciones educativas, deciden a través de su estudio propiciar espacios lúdicos recreativos en los descansos pedagógicos como estrategia fundamental, para mejorar las expresiones negativas de agresividad y maltrato en las relaciones interpersonales de los estudiantes del grupo preescolar.

El enfoque sobre el cual descanso la investigación es cualitativo, dado que las experiencias se registran fenomenológicamente por medio del contacto con los sujetos beneficiarios de la experiencia y los investigadores de la mismas, hecho que favoreció construir de manera colectiva espacios de participación dirigida a fomentar una cultura de paz en el aula.



Esta investigación concluyó que es importante que los educadores del área de preescolar desarrollen proceso de acompañamiento a estudiante durante el período de descanso que permita la integración, potencie la comunicación afectiva y asertiva como medio para apropiar una cultura de sana convivencia.

Por otro lado, en la ciudad de Barranquilla, Samper y Muñoz (2019) con el trabajo de investigación “El juego como dispositivo para fortalecer las habilidades sociales en la convivencia escolar: una revisión teórica. Tesis para optar al título de magister en educación, parte de la realidad problema que afrontan la actual sociedad. Los conflictos. Que, desde el contexto escolar tiene relevancia y son situaciones que deterioran la convivencia si la institución educativa no aplica correctivos, diseña e implementa mecanismos para prevenirlos. El principal de todo, el juego.

Partiendo de lo anterior, los investigadores deciden Identificar la importancia del juego como herramienta para desarrollar y fortalecer habilidades sociales en los niños y niñas dentro de la convivencia escolar un propósito general del estudio que concede al juego su importe pedagógico como herramienta de cohesión social que facilita la integración y resolución de problemas ligado a las relaciones colegiadas a fin de poder de genera un sana convivencia en el microsistema que configura la escuela.

Para fundamentar metodológicamente el desarrollo de la investigación considerando el modelo de trabajo social - educativo de corte cualitativo y, particularmente fundamentada en la revisión bibliográfica descriptiva (Guirao, 2015) encaminada en examinar la relación entre el juego y las habilidades sociales de los niños y niñas, como la base formativa para construir un estado de armonía al interior de la escuela.

Para terminar, En Sánchez, Vizcaya y Zamora (2017) a través de su trabajo de investigación titulado “Habilidades sociales: Una mirada pedagógica desde los espacios de juego” trabajo de grado para optar por el grado de licenciado en pedagogía infantil consideran que la falta de control de los niños y niñas frente a



sus actos, aceptación de sus errores y comunicación asertiva, motivados por la ausencia de propósitos formativos centrados en el fortalecimiento social. Plantean, el desarrollo de una investigación cuya acción investigativa consistiera en realizar una descripción del desarrollo de las habilidades sociales de los estudiantes del grado transición, de la Institución Educativa Jardín Infantil Stanford, a través del objeto en mención, los investigadores, con un sentido humanista consideraron que el mejor enfoque para consolidar el propósito de la investigación es el diseño de Investigación Acción Participativa IAP de corte cualitativo, sobre la base procedimental focalizada en la observación, la reflexión de las situaciones propias del ambiente donde la investigación tuvo lugar. Por medio de esta investigación con la técnica de investigación se puso en evidencia que, para algunos estudiantes es inadecuado o poco correcto para el contexto educativo utilizar palabras sencillas para expresarse de manera cortés, lo anterior en la etapa diagnóstica, sin embargo, este hecho cambió sustancialmente en la medida que la investigación avanzó, así al final de esta, se observó una mayor cantidad de niños y niñas con buenos hábitos a la hora de expresarse o comunicarse con sus demás compañeros, utilizando palabras correctas respetuosas y amables para con los demás.

### **Plano Local**

En el Municipio de Sahagún Córdoba Fuentes y Arcia (2017) en su investigación, estrategias lúdicas en la enseñanza de las ciencias naturales para generar aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto grado de la institución educativa la Unión, informe final para optar por el título de licenciatura en ciencias naturales y educación ambiental, en ella los investigadores proponen la lúdica como una estrategia para generar procesos colaborativos para el aprendizaje y la democratización de saber, su trabajo significó intervención social – educativa por las características de su diseño centrado en acciones que denotan implementación y, a partir de esta conseguir los resultados necesarios para mitigar la problemática identificada.



Por ello, el objetivo general de la propuesta redunda en evaluar el impacto del desarrollo de las actividades lúdicas utilizadas como estrategia didáctica para el aprendizaje significativo de las Ciencias Naturales en los estudiantes de 4° de la Institución Educativa la Unión. Una propuesta de carácter mixto con elementos cuantitativos y cualitativos que permitió determinar que la utilización de la lúdica en la enseñanza de las ciencias naturales es de gran relevancia, dado que, favorecer la construcción social del conocimiento y favorece del mismo modo su transmisibilidad.

El municipio de Montería Arteaga, Humanez y Santana (2015) con la investigación “que tipo de estrategias lúdicas permiten el desarrollo de hábitos de estudio en estudiantes del grado 5° de la institución educativa INEM Lorenzo María Lleras del municipio de Montería Córdoba, consideran que falta construcción, de hábito de estudio y sobre todo los fundamentados en las actividades lúdicas. Consideran que la lúdica mejora el desempeño académico, pero, también es formativa, ayuda al desarrollo social e individual de la persona, en ese sentido contribuye ampliamente al modelo de participación y trabajo desde el concepto organizacional.

Desde esta óptica, la investigación, pretende, Brindar herramientas en el proceso de formación de los estudiantes de la Institución soportado a partir de la lúdica, desde un marco metodológico cualitativo que examina el comportamiento del individuo en relación con las normas y la ética misma del deber hacer las cosa de la manera apropiadas sin prejuicio que coadyuve a transforma las relaciones sociales frívola en acciones que satisfagan ambientes de sana convivencia y mutuo apoyo para alcanzar los propósitos que como comunidad se trazan. Los resultados conseguidos fueron favorables, pues con la investigación las instituciones flexibilizaron sus procesos curriculares enfocado en la lúdica como estrategia de para fomentar los valores sociales y con ellos la convivencia.



En Sahagún De la Ossa y Arrieta (2018) en su trabajo para optar el título de Licenciado en ciencias naturales y educación ambiental titulado “Lúdico-Pedagógicas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales en el Grado Quinto de la Institución Educativa Ranchería de Sahagún Córdoba” parte de la necesidad de implementar un currículo basado en la lúdica para mejorar el proceso de socialización, considerando que existe una distancia entre el docente y los estudiante que hay que acortar para que mejore los espacios de aprendizaje de manera significativa. Esta investigación, giró sobre el objetivo de poder Implementar estrategias Lúdico-Pedagógicas para la Enseñanza de las Ciencias Naturales en el Grado Quinto de la Institución Educativa Ranchería de Sahagún Córdoba.

Mientras que el esquema metodológico empleado para definir un entorno de procedimiento estuvo marcado por la investigación cualitativa y un paradigma cultural-humanista, ya que estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, sacando e interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas. Así de esta manera, se llegó a conclusión de con la implementación hubo una mayor motivación y atención de los estudiantes.

## **2.2. Marco Teórico**

La presente investigación corresponde al estado del arte el cual se laboró a partir de una minuciosa revisión de la literatura disponible la cual abarcó un barrido o consulta en diferentes bases de datos de universidades, y algunas bases de datos de libre acceso como le portal de consulta ERIC. De igual manera se consultó en revistas de divulgación científica como redalcy y Scielo especialistas en indexar artículos científicos confiables. La consulta comprende un período no mayor a ocho años, que va de 2012 hasta el 2018. A continuación, se relaciona el siguiente marco teórico para un mejor está dividido tres apartados, epistemológicas, del juego y lúdicas.

Dentro de este apartado encontramos en relación con la esencia del presente estudio.



## **Teoría constructivista**

Autores varios, han intentado definir que es el constructivismo, siguiendo el pensamiento del psicólogo ruso Lev vigotsky o del epistemólogo suizo jean Piaget por la solidez de sus aportes.

En este estudio el constructo soportado en la línea epistemológica de Vygotsky sostiene que el constructivismo es el conjunto de teorías en el que la se obtiene conocimiento, a través de un proceso de construcción propia del hombre que vive en sociedad (Rivera, 2016). En este sentido se infiere que, entre el sujeto y objeto de conocimiento se da una relación dinámica y no estática. El sujeto es activo frente a lo real e interpreta la relación proveniente del entorno.

## **Teoría del aprendizaje significativo**

En esta oportunidad se definirá la teoría del aprendizaje significativo desde el rudimento propio del autor, el psicólogo y pedagogo norteamericano David Ausubel. Según Ausubel (1983) “el aprendizaje significativo ocurre cuando los contenidos se relacionan de modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe” (p.18).

## **Teoría sociocognitiva**

Considerando que el conocimiento tiene un fundamento social, la teoría sociocognitiva en relación con la regulación de aprendizaje se propone Rodríguez (2017) explicar que:

El aprendizaje es un proceso mediante el cual el sujeto transforma sus habilidades mentales y creencias epistemológicas en habilidades concretas y conocimientos específicos. En este modelo teórico el individuo que aprende se



percibe dentro de un ambiente cambiante que lo obliga a realizar constantes esfuerzos metacognitivos de evaluación y realimentación para ajustar sus conductas y estrategias; consecuentemente, el aprendizaje es visto como una interacción entre elementos intrapersonales, conductuales y ambientales. (p. 49)

### **Constructo de juego**

Este apartado hace referencia a la teoría que asume el juego como un componente social que favorece el desarrollo del pensamiento.

#### **Teoría estructuralista del juego**

Según Tripero (2017) “Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación Tripero” p.35).

#### **Teoría del juego como recurso educativo**

Estas muchas acepciones que desarrolla esta teoría existe una que cala en concepción de la propuesta, es pues, la idea que al afirmar desarrolla Garrido (2010) “la actividad lúdica permite al niño explorar el mundo; desarrollar la motricidad, la imaginación, la inteligencia y la creatividad; socializarse; satisfacer las necesidades de orden afectivo; crecer en virtudes; y divertirse y disfrutar en su tiempo libre” (p.23).

Todas las teorías hasta ahora socializadas en este aparte de la propuesta se correlacionan entre sí, son el sustrato que identifica el juego como una actividad mediante el cual los individuos tienen la oportunidad de interrelacionarse y desarrollar múltiples habilidades, que van desde las que son de índole cognitivo



pasado por las motrices hasta las de carácter social que en cuestión fundamenta este estudio.

### **La teoría de los sistemas ecológicos de Urie Bronfenbrenner**

Consiste en un enfoque ambiental sobre el desarrollo del individuo a través de los diferentes ambientes en los que se desenvuelve y que influyen en el cambio y en su desarrollo cognitivo, moral y relacional.

#### **Constructo de lúdico**

Con este apartado se afirma la lúdica como una dimensión del juego.

#### **Enfoque lúdico**

Entendemos por enfoque lúdico todas aquellas actividades didácticas, amenas y placenteras desarrolladas en un ambiente recreativo y cuyo impacto pedagógico promueve el aprendizaje significativo que se planifica a través del juego. Manifiesta De Borja (1998) citado en Alcedo y Chacón (2011) “el juego no es sólo una mera actividad espontánea, sino que se pone a disposición del niño para que se cumplan unos objetivos y desarrollen todas sus potencialidades ya que el mismo permite la socialización de los niños en el entorno escolar, favorece el aprendizaje significativo, estimula la imaginación, potencia el pensamiento lógico, promueve el aprendizaje emocional, y propicia situaciones de aprendizaje con sentido crítico” (p. 156).

### **Teoría de la ficción de Eduard Claparède**

Según este psicólogo suizo, el juego viene definido por quién juega, en consecuencia, el juego es una actitud del niño hacia el mundo y la importancia de la actividad lúdica está en el modo de actuar del niño. Para él es a través del juego como se crea la personalidad del niño.



### **2.3. Marco conceptual**

A continuación, se relacionan una lista de conceptos que en conjunto contribuyen a la construcción de un marco de referentes conceptuales que permite la comprensión de la problemática que plantea la investigación, el cual está ligado al tema del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social en el contexto escolar. Desde esta perspectiva los conceptos relevantes que comprende el estudio se definen a continuación:

#### **La Educación**

Zayas y Rodríguez (2010) definen la educación como: un proceso institucional inscrito en todas las prácticas y relaciones de los individuos y los grupos sociales, en diferentes situaciones y contextos. Este proceso consiste en la transferencia, reproducción, producción, apropiación y resistencia de los significados culturales, expresados estos en términos de saberes, pautas de conducta, normas, valores; es un fenómeno producido en la actividad humana sobre las cosas del mundo y en las relaciones sociales establecidas por esa actividad entre los humanos, sus grupos y clases sociales. (p.3).

#### **Proyecto Educativo Institucional**

El Proyecto Educativo Institucional es una construcción colectiva que debe comprometer la intencionalidad de cada uno de los miembros de la comunidad educativa, esto es, maestros, alumnos, padres, la localidad en la cual se encuentra la escuela. Todo establecimiento educativo debe elaborar y poner en práctica, el Proyecto Educativo Institucional que es la ruta por el que la comunidad educativa fortalece los aspectos administrativos y pedagógicos que requiere una educación de calidad. (Ministerio de Educación Nacional [MEN], 2012, p. 3).



## **Currículo ambiental**

Osorio (2017) define el currículo ambiental como, “los objetivos básicos prefijados como elementos constitutivos en el programa educativo suficientes para educar en acorde con la realidad ambiental, así como promover la necesidad de pensar de manera crítica la solución de los problemas contenidos en tal realidad” (p.144).

## **Pedagogía**

Es el saber propio de las maestras y los maestros, ese saber que les permite orientar los procesos de formación de los y las estudiantes. Ese saber que se nutre de la historia que nos da a conocer propuestas que los pedagogos han desarrollado a lo largo de los siglos, pero que también se construye diariamente en la relación personal o colegiada sobre lo que acontece diariamente en el trabajo con alumnos, alumnas y colegas, sobre los logros propuestos y obtenidos, sobre las metodologías más apropiadas para conseguir desarrollo humano y la construcción de la nueva Colombia a medida que se desarrollan los proyectos pedagógicos y las demás actividades de la vida escolar (MEN,2020).

## **Interdisciplinaridad**

Rojas (2016) lo define como, “un proceso que permite a generar pensamiento flexible, desarrolla y mejora habilidades de aprendizaje, facilita el entendimiento, incrementa la habilidad de acceder al conocimiento adquirido y mejora habilidades para integrar contextos disímiles” (p.322).

## **Resolución de problema**

Tamayo (2014) define la resolución de problemas como: “un constituyente del pensamiento crítico que orientar acciones en función de cómo comprenden los estudiantes, la manera como resuelven los problemas, y como desde la autonomía



promueven la adquisición y dominio de saberes buscando el significado y comprensión del conocimiento necesario para el aprendizaje de una ciencia” (p.225).

### **Enseñanza:**

Caballero (2017) define la enseñanza como una actividad educativa específica, intencional y planeada para facilitar que determinados individuos se apropien y elaboren con creatividad cierta porción del saber o alternativas de solución de un problema en aras a su formación personal” (p.46).

### **Aprendizaje**

Aprender es una actividad inherente a la naturaleza humana. Aunque los animales también aprenden, al parecer, solamente el ser humano lo hace de manera consciente, voluntaria e intencional (Ceballos et al., 2018).

### **Aprendizaje Basado en Problema**

En el aprendizaje basado en problemas se trabaja a partir del planteamiento de un problema, lo que conduce a los estudiantes a generar conflictos cognitivos, buscar soluciones a la situación, la detección de necesidades en su aprendizaje que permitan resolverla, la investigación en torno al problema, su análisis y finalmente su resolución, lo que conduce a aprendizajes significativos que llevan al desarrollo de competencias académicas y profesionales (Magisterio, 2020)

### **Lúdica**

De acuerdo con Acosta (2017) la lúdica es concebida como, “una potencialidad creativa. Esto es, que el hombre no solo requiere de la lúdica para su desarrollo



armónico, sino que también puede y en verdad lo hace, producir satisfactores de dicha necesidad, durante su desarrollo histórico y social y personal (p.15).

## **Juego**

González (2017) sostiene que, “el juego es la principal actividad escolar, jugar es una necesidad, un impulso vital que motiva al niño a explorar el mundo conocerlo y dominarlo (p.8).

Por otro lado, el juego en Crisólogo (citado por González, 2017) es una de las actividades más trascendentes en la vida, no sólo de los niños sino de todas las personas. Los juegos educativos son ejercicios que contribuyen al desarrollo físico y mental y a los que el niño se entrega para jugar ya sea dentro fuera de la clase (p.14).

### **2.4. Marco legal**

El marco legal a presentar es un compendio jurisprudencial de acuerdo con la normatividad internacionales, naciones y local.

#### **Plano internacional**

La adopción de los derechos de infancia se da en el siglo XX con la Declaración de los Derechos del Niño por la Organización de Naciones Unidas en 1959 y en 1989, cuando la Asamblea General de la Organización acoge la Convención sobre los Derechos del Niño. Bajo este marco, los Estados Partes desarrollan políticas orientadas a la atención y protección de la infancia y a la promoción de sus derechos. Así mismo plantea que los derechos son indivisibles y tienen una estrecha relación de interdependencia, precisando que todos los derechos deben ser garantizados.



Un aspecto fundamental de este pilar universal acogido por más de 220 países, es la declaración de interdependencia y universalidad de los derechos, lo que indica que no es posible garantizar solo unos derechos a costa de otros, sino que todos tienen la misma importancia. Razón por la cual se aborda la integralidad, pues el “desarrollo de un ser humano no se da por partes, sino que implica una evolución compleja y sistémica en el tiempo” (Salazar y Barrero, 2012, p. 5).

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos del Niño, artículo 31. Los Estados partes reconocen el derecho del niño 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 (ONU, 1989). Al declararlo como derecho, se reafirma que se trata de una necesidad antropológica básica para el crecimiento y desarrollo del ser humano, individual y colectivamente.

En este sentido el acto de jugar es vital en el proceso de desarrollo del ser humano, “es una capacidad que nos viene dada por código genético y es una posibilidad natural que no se aprende, sino que es intrínseca al él” (Borja y Solé, 2006, p.3).

El juego se reconoce como necesidad vital, connatural al desarrollo de un niño o una niña y aspecto innegociable de su dignidad humana. De esta manera se identifican en este primer tratado sobre los derechos de los niños [Convención] cuatro aspectos: el abordaje integral de los derechos, ii) el tratamiento de los niños y las niñas como sujetos activos y participantes de su desarrollo, iii) la necesidad de una cogestión entre la familia, la sociedad y el Estado, y iv) el reconocimiento del juego como derecho fundamental y parte esencial del desarrollo pleno del niño y la niña. (Salazar et al., 2012, p. 6)

## **Plano nacional**



La ratificación que hace Colombia de los derechos del niño, se explicita en la Constitución Nacional de 1991 y particularmente en el artículo 44.

Constitución Nacional de 1991, artículo 44.

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

Derivada de la Constitución Política y luego de un amplio y profundo debate sobre la infancia en el país, se promulga en el 2006 la Ley 1098 – Código de la Infancia y de la Adolescencia que se fundamenta en principios como la protección integral y del interés superior del niño y la niña, lo que hace prevalentes sus derechos sobre los de los demás. “En el Código de la Infancia y la Adolescencia se consagra al juego como derecho fundamental e impostergable, expresando además su papel en el reconocimiento de la identidad del niño y la niña como sujeto y su efecto en el crecimiento y desarrollo vital” (Salazar, et al, 2012, p. 6). ARTÍCULO 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan. (Ley 1098 – Código de la Infancia y la Adolescencia, 2006).

LEY 1804 DE 2016. “Por la cual se establece la política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre y se dictan otras disposiciones”



Artículos 5. La educación inicial es un derecho de los niños y niñas menores de seis (6) años de edad. Se concibe como un proceso educativo y pedagógico intencional, permanente y estructurado, a través del cual los niños y las niñas desarrollan su potencial, capacidades y habilidades en el juego, el arte, la literatura y la exploración del medio, contando con la familia como actor central de dicho proceso.

Su orientación política y técnica, así como su reglamentación estarán a cargo del Ministerio de Educación Nacional y se hará de acuerdo con los principios de la Política de Estado para el Desarrollo Integral de la Primera Infancia de Cero a Siempre.

### **Plano local**

Documento Conpes Social N° 181

Consejo nacional de política económica y social república de Colombia departamento nacional de planeación sistema general de participaciones. Distribución de los recursos para la atención integral de la primera infancia. vigencia 2015 departamento nacional de planeación: subdirección sectorial, DDS, DIFP, DDTTS, OAJ ministerio de hacienda y crédito público ministerio de salud y protección social ministerio de educación nacional ministerio de cultura departamento administrativo para la prosperidad social instituto colombiano de bienestar familiar departamento administrativo del deporte, la recreación, la actividad física y el aprovechamiento del tiempo libre presidencia de la república, consejería de primera infancia versión aprobada Bogotá, D.C., 26 de junio de 2015.

### **Enfoque pedagógico**



El enfoque que emplea esta investigación, es el humanístico, dado que, con ello, el docente permite que los alumnos aprendan mientras impulsa y promueve todas las exploraciones, experiencias y proyectos que éstos preferentemente inicien o decidan emprender a fin de conseguir aprendizajes vivenciales con sentido (Rodríguez, 2013, p.41)

### **3. Marco metodológico**

#### **Paradigma**

Esta investigación está sustentada en el paradigma crítico – social que según Ricoy (citado por Ramos, 2015) “la intervención y colaboración desde la reflexión personal crítica en la acción contextualiza en una práctica investigativa caracterizada por una acción-reflexión, que implica que el investigador busque generar un cambio y liberación de opresiones en un determinado contexto social. La búsqueda de transformación social se basa en la participación” (p. 13).

#### **Enfoque**

Esta investigación está enmarcada en el enfoque cualitativo, dado que, busca la comprensión de los fenómenos en su ambiente usual, desarrollando la información basada en la descripción de situaciones, lugares, periódicos, textos, individuos, etc. Este enfoque, suele ser utilizado para el descubrimiento y refinamiento de preguntas de investigación (Cuenya y Ruetti, 2010)

#### **3.1. Tipo de estudio**

#### **3.2. Población**

Para Arcadio (2014) el proceso de caracterización de la población permite, “caracterizar una población determinado para ello las condiciones que distinguen su estructura social, política y económica; también tiene como objetivo elaborar un



diagnóstico de la realidad social de la población teniendo en cuenta además de su organización actual, el estudio de sus transformaciones” (p. 3).

La población de esta investigación lo conforman el total de estudiantes que a la fecha están matriculados en el grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima la cual se ubica en el corregimiento de Villa Fátima jurisdicción del Municipio de Buenavista en el departamento de Córdoba, cuenta con una población de 5 estudiantes, que no presentan discapacidad o necesidades especiales para el aprendizaje. Estudiantes que oscilan entre 4 y 5 años de edad.

### **La muestra**

En cuanto a la muestra, esta investigación siguiendo el principio de enfoque de investigación cualitativa parte de una invitación a participar al número de individuos de la población. Una cantidad, de acuerdo con Martínez (2012) “puede trabajar unidades pequeñas de observación, o puede involucrar un número elevado de participantes. Cada unidad – o conjunto de unidades es, intencionalmente seleccionada por sus posibilidades de ofrecer información profunda y detallada sobre el asunto de interés para la investigación” (p.615).

La muestra, entonces, está constituida por equivalente de 5 estudiantes que de manera libre decidieron participar en la investigación. El grupo de participantes se discrimina de acuerdo género en 3 estudiantes de sexo masculino y 2 estudiantes de sexo femenino, sin discapacidad o necesidades especiales alguna que afectará sus aprendizajes, además, se reconocen étnicamente como población mayoritaria y sus edades oscila entre 4 y 5 años. Como criterio de inclusión se contempló la participación de estudiantes debidamente matriculados en grado nivel de formación preescolar y, de expresar el interés de participar en la investigación, esta fase contó con el consentimiento de los padres de familia y cuidadores de los menores de edad.



## **Muestreo**

El procedimiento empleado es conocido como “muestreo selectivo, de juicio o intencional, dado que el interés fundamental no es la medición, sino la comprensión de los fenómenos y los procesos sociales en toda su complejidad” (Martínez, 2012, p.615).

Esta muestra de 5 estudiantes con edades que oscila entre los 4 y 5 años de vida cuyo género se discriminan así: 3 estudiantes de sexo masculino y 2 estudiantes de sexo femenino. Todos reconocidos como población mayoritaria y sin ningún tipo de discapacidad o necesidad especial que demande de una atención diferencial o adaptaciones curriculares especiales para en el proceso formativo y/o académico.

### **3.3. Procedimiento**

La presente investigación se adelantará acorde con las siguientes etapas. Cada una de estas etapas está sujeta a una actividad y personal responsables de su ejecución. A continuación, se detallan:

#### **Etapas 1. Planeación.**

Nombre de la actividad: revisión de la literatura.

Descripción de la actividad: Se hizo una revisión de teorías y conceptos que tratan el juego como estrategia lúdica para el relacionamiento social en niños y niñas de grado preescolar.

Esta actividad se llevó a cabo en la segunda semana de agosto de 2020.

#### **Etapas 2. Implementación y ejecución**

Nombre de la actividad: elaboración y aplicación de una entrevista semiestructurada.



Descripción de la actividad: Se elaboraron instrumentos para la recolección de la información acerca de estrategias lúdicas soportadas en el juego como relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar, instrumentos que posteriormente fueron aplicados a la muestra constituida por equivalente de 5 estudiantes que de manera libre decidieron participar en la investigación. Esta actividad se llevó a cabo en la tercera semana de octubre de 2020.

### Etapa 3. Cierre.

Nombre de la actividad: reflexión sobre la información recogida.

Descripción: se hizo un análisis por experiencia de los factores que no favorecen el uso de estrategias lúdicas para el relacionamiento social con base en el juego, terminando con la transcripción y codificación de la información recogida.

Esta actividad se llevó a cabo en la segunda semana de noviembre de 2020.

Tabla 1. Tabla de Procedimiento.

Objetivos	Actividades	Instrumentos	Responsables	Fecha
Revisar teorías y conceptos que tratan el juego como estrategia lúdica para el relacionamiento social en niños y niñas de grado preescolar	Búsqueda de referentes bibliográficos. Elaboración del marco referencial.	1. Rejilla bibliográfica	Maribel Valverde Pértuz, Nelver Pérez Verbel	14 de agosto de 2020
Elaborar instrumentos para la recolección de la información acerca de estrategias lúdicas soportadas en el juego como relacionamiento social con niños y niñas	Definición de la Categoría y sub-categorías. Construcción de un guion. Contacto con la población.	Formato de guion. Consentimiento informado.	Maribel Valverde Pértuz, Nelver Pérez Verbel	23 de octubre de 2020



de grado preescolar.	Recolección de la información.			
Analizar por experiencia los factores que no favorecen el uso de estrategias lúdicas para el relacionamiento social con base en el juego	Transcripción. Codificación.	Tabla de Codificación.	Maribel Valverde Pértuz, Nelver Pérez Verbel	8 de noviembre de 2020

### **3.4. Técnicas para la recolección de la información**

Según Arias (2006) “las técnicas de recolección de datos son las distintas formas o manera de obtener la información [...] señala el autor que, los Instrumentos son un medio material para recoger y almacenar datos” (p.146).

Las técnica e instrumento para la recolección de datos que emplea esta investigación es la entrevista en profundidad, considerando que, esta sigue el modelo de diálogo entre iguales, “encuentros reiterados cara a cara entre el investigador y los informantes” (Taylor y Bogdan, 1990 p. 101); por su parte, Cicourel (citado en Robles,2011) afirma, “la entrevista en profundidad permite adentrarse al mundo privado y personal de extraños con la finalidad de obtener información de su vida cotidiana” (p.40).

Con esta técnica, “el entrevistador es un instrumento de análisis, explora, detalla y rastrea por medio de preguntas, cuál es la información más relevante para los intereses de la investigación, conoce a la gente lo suficiente para comprender qué quieren decir, y con ello, crear una atmósfera en la cual es probable que se expresen libremente” (Taylor y Bogdan, 1990, p.108).

### **3.5. Técnicas para el análisis de la información**



La técnica de estudio que acarrea esta investigación de corte fenomenológico - hermenéutico, que como sostiene Fuster (2019):

Surge como un análisis de los fenómenos o la experiencia significativa que se le muestra a la conciencia. Se aleja del conocimiento del objeto en sí mismo desligado de una experiencia. Para este enfoque, lo primordial es comprender que el fenómeno es parte de un todo significativo y no hay posibilidad de analizarlo sin el aporte holístico en relación con la experiencia de la que forma parte. (p.229).

Para el caso específico de la entrevista, después de su aplicación se realiza el proceso de transcripción, y con ello el proceso de análisis, a través de la técnica de codificación axial, que acorde con la Teoría Fundamentada que según Strauss (citado por Gaete, 2014) afirma, “se establece relaciones entre las categorías y sus respectivas sub-categorías, así como con otras categorías identificadas dentro de la investigación” (162).

### **3.6. Consideraciones éticas**

La presente investigación de carácter social y educativa aplicada por personas a niños y niñas en una búsqueda continua que consienta para el proceso educativo. Por tratarse de una investigación en la que participan seres humanos, esta debe minimizar toda situación que ponga en riesgo la dignidad y bienestar de cada individuo, siguiendo la lógica y considerando el estado de emergencia en salud decretado por gobierno nacional ante la pandemia generada por COVID - 19, el Ministerio de Educación como medida preventiva tomó la decisión de suspender las jornadas de clases de manera presencial, adoptando en reemplazo provisional programas de formación en línea, es decir que, las organizaciones educativas en el ejercicio de su autonomía y siguiendo lineamientos de orden nacional, en estos momentos acompañan manera remota el aprendizaje de niños, niñas y adolescente salvaguardando con esta acción la vida el cual es derecho inalienable.

En este sentido, y siendo consecuente con la realidad descrita, esta investigación para la etapa de implementación, ha optado por el uso de herramienta



tecnología para la interacción promoviendo de este modo el distanciamiento social, contemplado por epidemiólogos y comunidad médica en general como una medida para evitar contagios y, salvar vidas humanas.

Por otro lado, y como muestra de respeto a la privacidad del participante y al núcleo familiar al que le circunscribe, esta investigación para la recolección de datos e imágenes aplica el principio de Habeas Data contemplado en el artículo 15 de la constitución política de 1991, la ley 1581 de 2012 y la resolución 000924 de 2020 que fue expedida por el Ministerio de Las Tecnologías de la Información y comunicaciones. En cumplimiento de lo anterior, el investigador hace uso del formato para el tratamiento y protección de datos el cual es firmado por el participante de la muestra y un adulto responsable a cargo del menor de edad.

Por otra parte, como política de responsabilidad para la conformación tanto de la población como de la muestra a cada aspirante será informado sobre las ventajas, riesgos y demás situaciones inherentes a la investigación para que conociendo tengan la oportunidad de consentir a participar de manera voluntaria en la experiencia tal y como lo establece la resolución 008430 de 1993.

Finalmente, aparecen dos aspectos esenciales que debe ser abordado con objetividad, el primero es la escuela que como organización debe garantizar y cuidar de los procesos misionales, por tanto, ejerce una función autónoma de control para la buena prestación y gestión de los servicios educativos. En este sentido, para la implementación del proyecto el rector de la institución es informado de la propuesta para que, de manera formal avale la realización de la misma. Como segundo, lo constituye la investigación en referencia a la revisión de la literatura, copia y/o reproducción de contenidos para las contribuciones intelectuales tanto de realización como de diseño. Para este caso se aplica la ley de derechos de autor y propiedad intelectual, ley 1955 de 25 de mayo de 2019 y la aplicación de la Norma APA que por su sigla en inglés se corresponde con American Psychological Association.



## 4. Análisis de resultados

### 4.1. Microanálisis y codificación abierta

A la luz de las teorías que enmarcan el objeto de la presente investigación y, pretendiendo desde definir un constructo que permita ser la respuesta a la interrogante, ¿Cómo desde la práctica pedagógica la falta de juego como estrategia lúdica afecta el relacionamiento social los niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del municipio de Buenavista Córdoba?

Se ha identificado por medio de la técnica de la codificación abierta la existencia de 17 códigos de interés que son la base discursiva que fundamenta teleológicamente el propósito de este estudio.

Para un estudio pertinente y de fácil comprensión, los códigos identificados están, a partir de la entrevista distribuidos en categorías de conceptos denominada familias de códigos que, por transcripción de la misma, a continuación, se muestra, a través del cuadro de distribución de códigos.

Tabla 2. Distribución de Código.

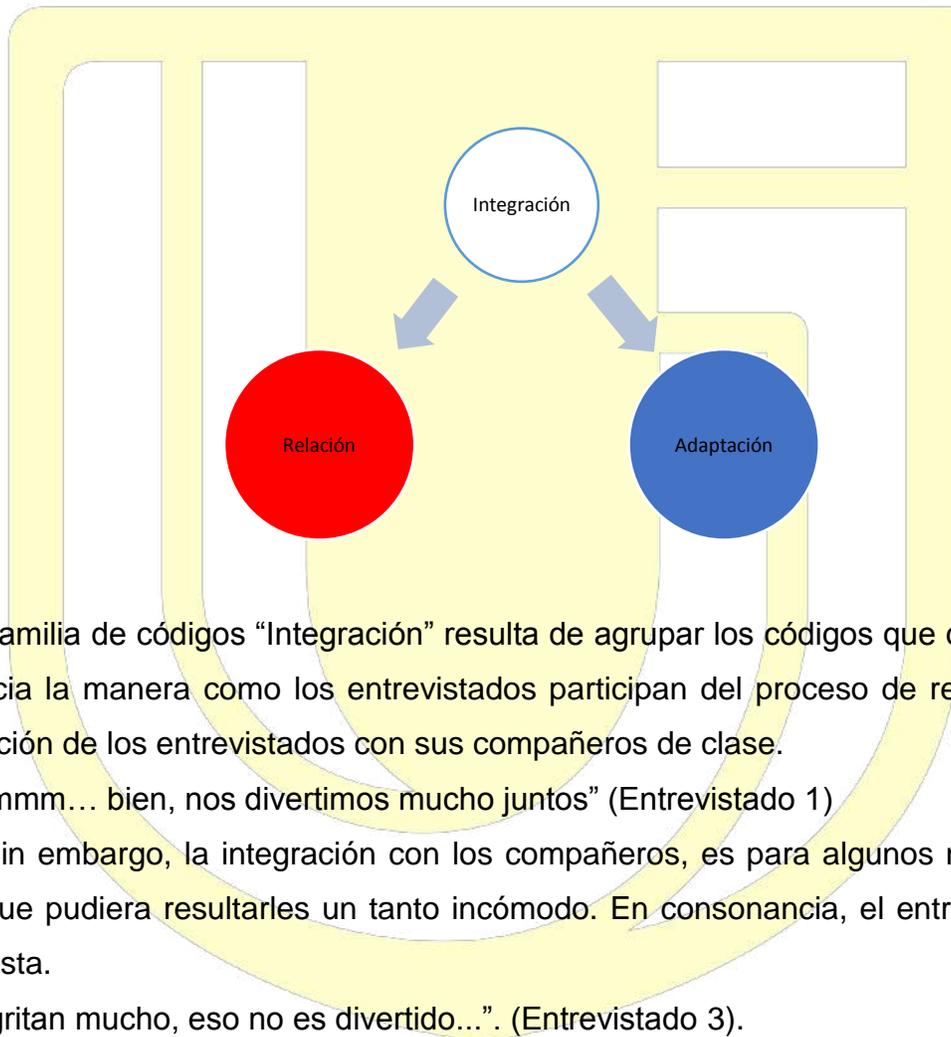
<b>Códigos</b>	<b>Total de códigos</b>	<b>Familias de Código</b>
<b>Relación.</b>	3	Integración
<b>Adaptación.</b>	4	
<b>Comunicación.</b>	6	Habilidades sociales
<b>Interacción.</b>	5	
<b>Frecuencia</b>	3	Juego
<b>Intensidad</b>	1	
<b>Creatividad</b>	1	
<b>Disposición</b>	6	
<b>Reflexión.</b>	5	Aprendizaje
<b>Interpretación.</b>	2	



Fuente: elaboración de los autores (2020).

De esta manera, se muestra la frecuencia de código, así como a la familia de códigos que lo contiene, así los entrevistados logran tener una mayor y mejor aprehensión de su realidad social entorno al fenómeno objeto de la investigación. Desde esta perspectiva se ofrece una descripción de cada familia de códigos.

### **Integración.**



La familia de códigos “Integración” resulta de agrupar los códigos que dejan en evidencia la manera como los entrevistados participan del proceso de relación y adaptación de los entrevistados con sus compañeros de clase.

“... mmm... bien, nos divertimos mucho juntos” (Entrevistado 1)

Sin embargo, la integración con los compañeros, es para algunos niños un tema que pudiera resultarles un tanto incómodo. En consonancia, el entrevistado manifiesta.

“... gritan mucho, eso no es divertido...”. (Entrevistado 3).

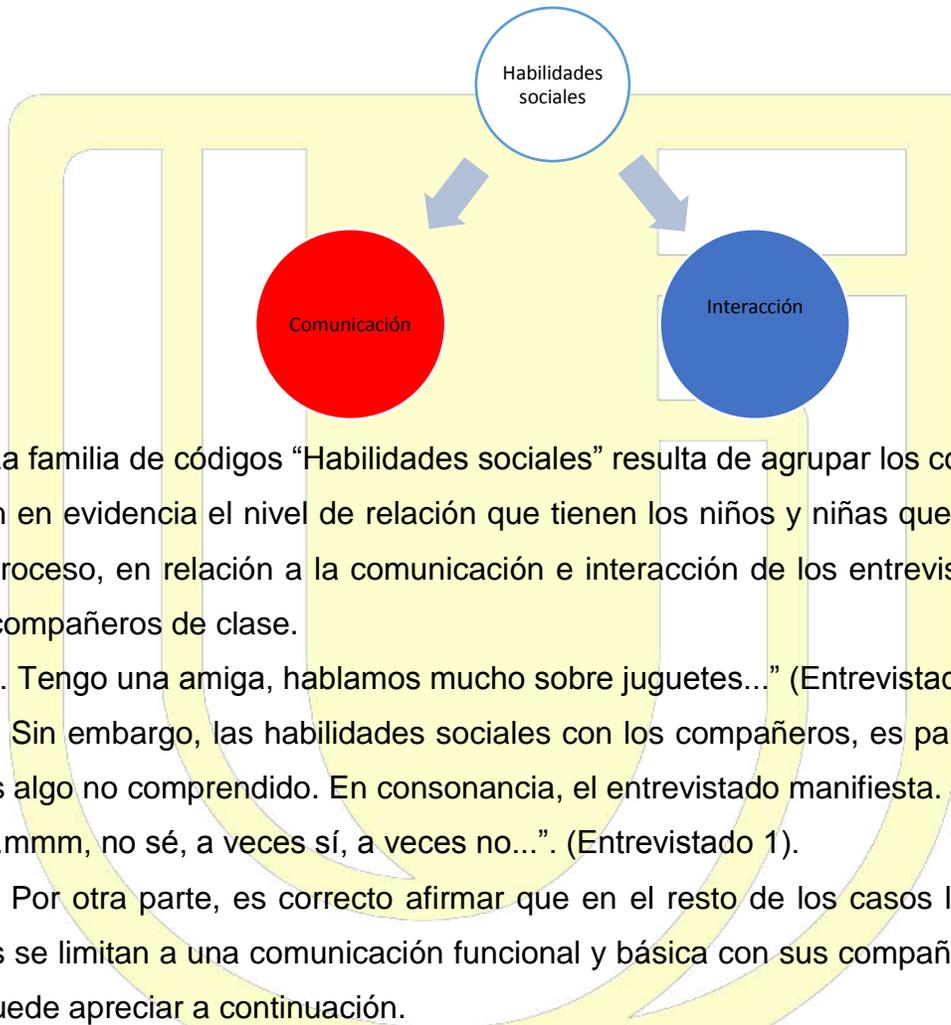
Por otra parte, es correcto afirmar que en el resto de los casos los niños y niñas se sienten cómodos con sus compañeros, como se puede apreciar en las siguientes intervenciones.

“... son muy divertidos, nos reímos mucho...” (Entrevistado 2).



“... bien, me divierto con ellos...” (Entrevistado 4).

### **Habilidades sociales.**



La familia de códigos “Habilidades sociales” resulta de agrupar los códigos que dejan en evidencia el nivel de relación que tienen los niños y niñas que participan del proceso, en relación a la comunicación e interacción de los entrevistados con sus compañeros de clase.

“... Tengo una amiga, hablamos mucho sobre juguetes...” (Entrevistado 3)

Sin embargo, las habilidades sociales con los compañeros, es para algunos niños algo no comprendido. En consonancia, el entrevistado manifiesta.

“...mmm, no sé, a veces sí, a veces no...”. (Entrevistado 1).

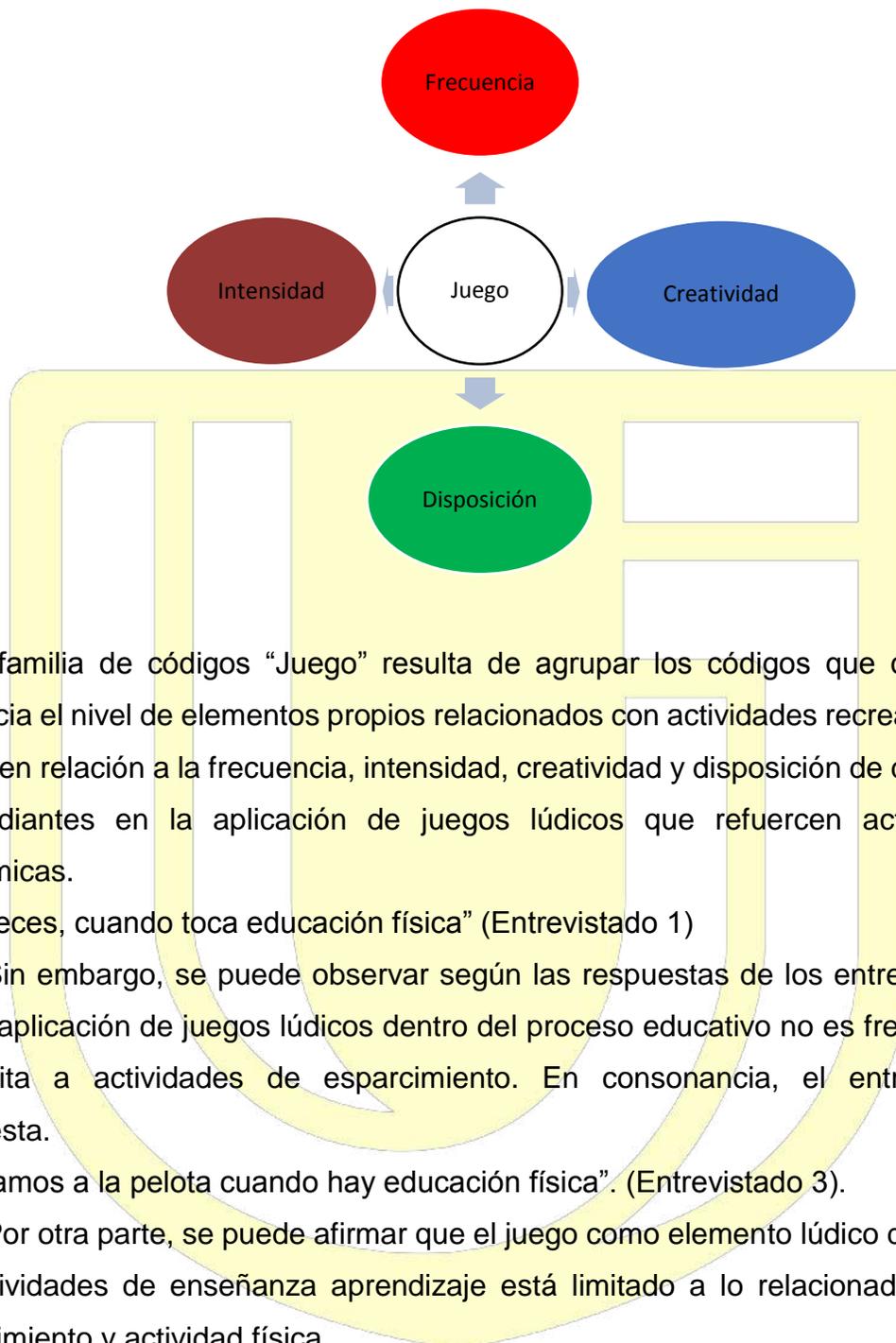
Por otra parte, es correcto afirmar que en el resto de los casos los niños y niñas se limitan a una comunicación funcional y básica con sus compañeros como se puede apreciar a continuación.

“... a veces cuando necesito que me presten un color...” (Entrevistado 2).

“no mucho, yo solo los escucho” (Entrevistado 5).



## Juego



La familia de códigos “Juego” resulta de agrupar los códigos que dejan en evidencia el nivel de elementos propios relacionados con actividades recreativas en grupo, en relación a la frecuencia, intensidad, creatividad y disposición de docentes y estudiantes en la aplicación de juegos lúdicos que refuercen actividades académicas.

“A veces, cuando toca educación física” (Entrevistado 1)

Sin embargo, se puede observar según las respuestas de los entrevistados que la aplicación de juegos lúdicos dentro del proceso educativo no es frecuente y se limita a actividades de esparcimiento. En consonancia, el entrevistado manifiesta.

“jugamos a la pelota cuando hay educación física”. (Entrevistado 3).

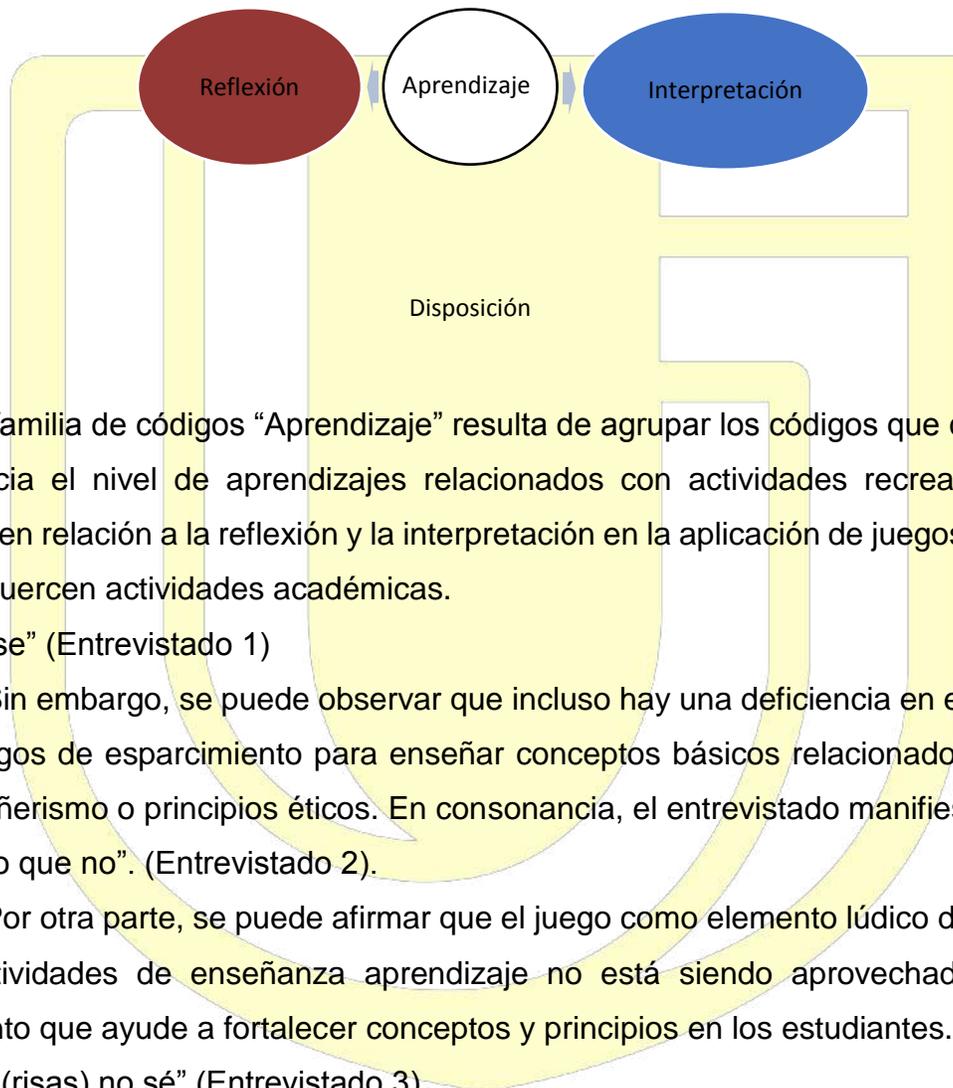
Por otra parte, se puede afirmar que el juego como elemento lúdico dentro de las actividades de enseñanza aprendizaje está limitado a lo relacionado con el esparcimiento y actividad física.

“jugamos cuando salimos a recreo, con la profe cantamos y aprendemos” (Entrevistado 2).

“no jugamos mucho, cantamos y aprendemos y a veces jugamos a la pelota.” (Entrevistado 4).



## Aprendizaje



La familia de códigos “Aprendizaje” resulta de agrupar los códigos que dejan en evidencia el nivel de aprendizajes relacionados con actividades recreativas en grupo, en relación a la reflexión y la interpretación en la aplicación de juegos lúdicos que refuercen actividades académicas.

“no se” (Entrevistado 1)

Sin embargo, se puede observar que incluso hay una deficiencia en el uso de los juegos de esparcimiento para enseñar conceptos básicos relacionados con el compañerismo o principios éticos. En consonancia, el entrevistado manifiesta.

“creo que no”. (Entrevistado 2).

Por otra parte, se puede afirmar que el juego como elemento lúdico dentro de las actividades de enseñanza aprendizaje no está siendo aprovechado como elemento que ayude a fortalecer conceptos y principios en los estudiantes.

“eh, (risas) no sé” (Entrevistado 3).

“saber que le gusta a mis compañeros... no sé qué más” (Entrevistado 4).



## **4.2. Codificación axial**

### **4.3. Análisis final**

Este estudio empleó la codificación abierta y axial enmarcado en el constructo teórico lúdico como la base para el análisis holístico de experiencias de aulas orientadas al desarrollo de capacidades individuales, desde el proceso lúdico por medio de juegos en el proceso de enseñanza aprendizaje, una acción que podría ayudar a desarrollar y fortalecer capacidades individuales como el relacionamiento social.

En el plano de aproximación al problema, la investigación hizo uso de la entrevista semiestructurada, como instrumento para recabar información empleando preguntas de orden, medianamente estructuradas buscando encontrar en las respuestas códigos previamente identificados en el marco conceptual.

El ejercicio de entrevista, permitió que los entrevistado expresaran espontáneamente sus percepciones frente a la manera como en la clase se hacen uso de elementos lúdico recreativos dentro del proceso enseñanza aprendizaje. La entrevista se desarrolló por vía telefónica, cinco estudiantes de cinco posibles, el cual constituyó la muestra fueron contactados y la conversación grabada, previo consentimiento. Para posteriormente ser transcrita y codificada.

Precisamente, la codificación abierta y la codificación axial aplicada al instrumento sirvieron, fue la base para el análisis de la información. A través de estos se detectó que, el problema con mayor frecuencia lo constituyó en específico La ausencia de Actividades lúdico-recreativas dentro del proceso de enseñanza aprendizaje.

Por otro lado, se codificó que, la ausencia de estas actividades lúdicas recreativas en los procesos de enseñanza se ve reflejado en la timidez y temor a expresarse de los niños y niñas entrevistados.



Finalmente, mediante la teoría fundamentada, todos los datos analizados por inducción, lo permitió al tener una teoría explicativa que estuvo presente en todo el estudio a través de cada concepto desarrollado hasta tener una respuesta efectiva para la pregunta de investigación.

## **5. Discusiones y conclusiones**

A continuación, se presentan las discusiones y consideraciones generadas a partir de investigativo.

### **5.1. Conclusiones**

Para obtener resultado y dar respuesta a la pregunta de investigación del capítulo uno, esta investigación formuló tres objetivos que fundamentados, que consistieron en una revisión de la teóricas y conceptos que sustentan con relevancia y significado la influencia del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar. Ver capítulo 1 numeral 1.1

En segundo lugar, se elaboró y aplicó un instrumento de recolección de información para obtener experiencias de aula acerca de estrategias lúdicas soportadas en el juego como relacionamiento social con niños y niñas del grado preescolar. Ver capítulo 1 numeral 1.1.1

Y, por último, se analizó desde la experiencia de aula los factores relacionados con el uso de juegos o actividades lúdico recreativas como estrategia de enseñanza dentro del proceso educativo en niños y niñas de 4 a 5 años de edad. Ver capítulo 1 numeral 1.1.1

En cuanto al marco de referencia se abordaron tres apartados: Marco de antecedentes, marco teórico, marco conceptual, marco legal, marco metodológico. En el marco de antecedentes se consultó trabajos anteriores que estuvieran directa o indirectamente relacionados con la temática en cuestión en este proyecto. En el marco teórico se abordan aspectos relacionados con teorías que fundamenta el



sentido crítico reflexivo como medio para interpretar, a partir de la interpretación de texto la finalidad de pensamiento filosóficos, estas teorías fueron, la Teoría del juego como recurso educativo, cognitiva, de la argumentación, de aprendizaje significativo y la constructivista. Ver capítulo 2 numeral 2.1

Para el marco conceptual, se abordaron temas motivados en la naturaleza social – educativos de la investigación, conceptos como, pedagogía, juego, relacionamiento, lúdicos e interacción, que posteriormente sirvieron de base para el origen de códigos, y una teoría explicativa en el análisis final. Ver capítulo 2 numeral 2.2

El marco legal, recogió toda la legislación disponible en tres planos internacional, nacional y local que norma, la existencia de un currículo fundamentado en la crítica. Ver capítulo 2 numeral 2.3

Por su parte, el marco metodológico, definió un enfoque cualitativo, un tipo de investigación acción participante, soportada en la observación, el contacto, la reflexión en la naturalidad del contexto de estudio, sin afectación o manipulación de los patrones de comportamiento de los participantes de la misma. Ver capítulo 3 numeral 2.1

Para la muestra investigativa, esta investigación contó con la participación de 5 estudiantes de grado undécimo, con edades de 4 a 5 años, cuatro masculino y uno femenino. Que consintieron de manera voluntaria hacer parte de este ejercicio. Ver capítulo 3 numeral 2.1

El procedimiento de la investigación se realiza con base en los objetivos específicos que buscaron el cumplimiento del objetivo general, esta investigación hizo uso de una rejilla bibliográfica donde se consignaron los constructos teóricos y antecedente de la investigación, seguido de la elaboración del guion, transcripción y



codificación de la información para el análisis fenomenológico de la experiencia percibidas. Ver capítulo 3 numeral 2.1

Seguidamente, con la información recogida, a través de una entrevista semiestructurada, se recabó información del participante en relación a cómo los estudiantes perciben en la práctica de aula el uso de juegos como elementos lúdicos para reforzar conceptos y fortalecer el relacionamiento. Ver capítulo 3 numeral 3.4

De esta manera, y por medio de codificación abierta se establecieron las respuestas de los participantes con correspondiente código emergente de concepto que previamente abordó la investigación, se creó así, las familias de códigos que posteriormente, sirvieron para la elaboración de la codificación axial, donde a la luz de las respuestas codificada y la teoría del juego como fortalecedor del relacionamiento que recoge en la diversidad las demás teorías, se elaboró un análisis pertinente y de cumplimiento en relación con cumplimiento de objetivo. Ver capítulo 4 numeral 4.1

A partir de todo lo anterior y ante las respuestas de cuáles son las experiencias se puede decir que experiencias son, la dificultad para la interacción con otros individuos, el alto nivel de timidez, la poca capacidad de expresar pensamientos y emociones. Ver capítulo 4 numeral 4.2. Considera el equipo investigativo que con el ejercicio el objetivo de la investigación se cumplió y se pudo desde la experiencia de aula hacer precisiones que ayudaron a entender que, tanto el proceso de enseñanza como el de aprendizaje debe estar alineados si lo que se intenta es consolidar en la práctica un intento por generar espacio pedagógico relevante, donde los juegos se tengan en cuenta como elementos que pueden tener un efecto positivo en el proceso enseñanza aprendizaje y en el desarrollo de los niños y niñas. Ver capítulo 4 numeral 4.3

## **5.2. Discusiones**



Una de las experiencias que limitó la investigación, fue la restricción al contacto físico con la población debido a la emergencia sanitaria generada por el SARS-CoV-2 o más conocido como la COVID-19, que obligó al gobierno nacional a decretar el aislamiento social preventivo.

Abordando el objeto de estudio, el equipo investigativo encontró que, a partir de la investigación, la ausencia del juego como práctica pedagógica para fortalecer el relacionamiento social en los niños y niñas de la Institución Educativa (I.E.) Nuestra Señora de Fátima del municipio de Buenavista (Córdoba) puede a futuro, realizar una investigación que favorezca comprender la funcionalidad del juego como fortalecedor del relacionamiento en niños y niñas de grado preescolar.

A la luz de la teoría del juego como fortalecedor del relacionamiento, esta investigación y desde una perspectiva holística se observa que trabajar la interpretación de textos filosóficos a través de un proceso lúdico recreativo, los estudiantes pueden mejorar sus capacidades individuales relacionadas con el relacionamiento, permitiéndoles el desarrollo de esta habilidad de una forma más efectiva. Un aspecto fundamental que es objeto de atención en todo el ciclo del desarrollo evolutivo del ser humano.

En lo personal, esta experiencia de investigación, es una invitación a continuar consolidando un proyecto de vida sistémico que me ayude a desarrollar capacidades colectivas e individuales en los niños.

Como docente, me lleva a reflexionar acerca de la importancia de desarrollar una dinámica de trabajo fundamentada en el uso de juegos, actividades lúdicas recreativas que fomenten en los niños el desarrollo de capacidades individuales y colectivas que les sirvan en su vida adulta.

A raíz del trabajo, entendemos la necesidad de transformar las prácticas de aula respecto al uso de juegos dentro del plan pedagógico, asimismo, desarrollar



experiencia de aprendizaje que dinamice la rígida estructura, a partir de la lúdica y juegos, lo anterior para reducir, el desinterés estudiante en por aprender.

Si, a los estudiantes de 4 a 5 años de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima se le sigue enseñando de manera convencional y se sigue construyendo sobre una estructura pedagógica obsoleta, los niños desarrollaran falencias en procesos y niveles futuros que limitaran sus capacidades colectivas e individuales.





## 6. Referencia bibliográfica

García, M. (2009). El juego como estrategia facilitadora en para la socialización del niño. (Tesis para optar el título de pregrado). Universidad Pedagógica Nacional. México. D.F. Recuperado de: <http://200.23.113.51/pdf/26872.pdf>

González, C., Solovieva, X., & Quintanar, L. (2014). El juego temático de roles sociales: aportes al desarrollo en la edad preescolar en Psicología Latinoamericana. Vol. 32, pp. 287-308. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n2/v32n2a08.pdf>

Gutiérrez, D., & Pérez, Eduardo. (2015). Estrategias para generar la convivencia escolar. Revista Ximhai, vol. 11, núm. 1, pp. 63-81. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/461/46139401004.pdf>

López, Jesús Reseña "Teoría del juego social" (2013) de Carlos Matus Cuadernos del CENDES, vol. 30, núm. 83, pp. 154-155. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/403/40329473013.pdf>

Hernández, R., Fernández, C., & Batista, M. (2014). Metodología de Investigación. McGraw-Hill Interamericana Editores. México. Recuperado de: <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Serrano, J., & Pons M. (2011). El Constructivismo hoy: enfoques constructivistas en educación REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa, vol. 13, núm. 1, pp. 1-27. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/155/15519374001.pdf>

Simkin, H., & Becerra, G. (2013). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial Ciencia, Docencia y Tecnología, vol. XXIV,



núm. 47, 2013, pp. 119-142. Recuperado de:  
<https://www.redalyc.org/pdf/145/14529884005.pdf>

Stefani, G., Oanes, E. (2014). Transformaciones lúdicas. un estudio preliminar sobre tipos de juego y espacios lúdicos Interdisciplinaria, vol. 31, núm. 1, pp. 39-55. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/180/18031545003.pdf>

Ospina, M. (2015). Juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar (título de pregrado). universidad del Tolima, Ibagué. Recuperado de:

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

Rodríguez, J. (2013). Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista. Revista Presencia Universitaria No. 5, pp. 36-45. Recuperado de: [http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una\\_mirada\\_a\\_la\\_pedagog%C3%ADa\\_tradicional\\_y\\_humanista.pdf](http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional_y_humanista.pdf)

## 7. Anexos

### Anexo A. Rejilla bibliográfica.

Título de la investigación	Fecha de publicación	Autor(es)	Objetivo	Metodología	Referencia bibliográfica	Portal de consulta
Metodología científica y la investigación educativa	Recibido: 23 de septiembre de 2012 Aceptado: 29 de enero de 2013	Méndez Coca, D	describir cómo es esa realidad, qué elementos la forman y cuáles son sus características	Cualitativa de acción participante	Méndez Coca, D. (2013). La metodología científica y la investigación educativa Acta Universitaria, vol. 23, núm. 1, pp. 23-30. Recuperado de: <a href="https://www.redalyc.org/pdf/416/41626112004.pdf">https://www.redalyc.org/pdf/416/41626112004.pdf</a>	www.redalyc.org
Lenguaje y conocimiento	Año 2003	Morales, Manuel José.	Comprender el alcance del lenguaje	Cualitativa	Morales, Manuel José. (2004).	www.redalyc.org



común y especializado			como herramientas funcional para la comunicación especializada		LENGUAJE Y CONOCIMIENTO COMÚN Y ESPECIALIZADO Revista Interamericana de Bibliotecología, vol. 27, núm. 1, pp. 45-72	
Las habilidades del pensamiento crítico durante la escritura digital en un ambiente de aprendizaje apoyado por herramientas de la web 2.0	Año 2014	Calle Álvarez, Gerzon Yair	Comprender los procesos escriturales apoyados por las tecnologías de la información y la Comunicación en la educación media.	El enfoque asumido en el estudio fue mixto, participaron 32 estudiantes de grado once	Calle Álvarez, Gerzon Yair. (2014). Las habilidades del pensamiento crítico durante la escritura digital en un ambiente de aprendizaje apoyado por herramientas de la web 2.0 Encuentros, vol. 12, núm. 1,	www.redalyc.org

					pp. 27-45. Recuperado de: <a href="https://www.repositorio.cebs.org/pdf/476655657002.pdf">https://www.repositorio.cebs.org/pdf/476655657002.pdf</a>	
--	--	--	--	--	--	--

Fuente. Autores del proyecto.



## Anexo B. Consentimiento informados

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE ESPECIALIZACIÓN EN DESARROLLO DE LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA.  
FORMATO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN INVESTIGACIONES

INVESTIGACIÓN: INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA ORIENTADA AL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO PREESCOLAR.

Ciudad y fecha: \_\_\_\_\_

Yo, \_\_\_\_\_ una vez informado sobre los propósitos, objetivos, procedimientos de intervención y evaluación que se llevarán a cabo en esta investigación y los posibles riesgos que se puedan generar de ella, autorizo a \_\_\_\_\_, docente de la Universidad Autónoma de Manizales, para la realización de los siguientes procedimientos:

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

Adicionalmente se me informó que: • Mi participación en esta investigación es completamente libre y voluntaria, estoy en libertad de retirarme de ella en cualquier momento. • No recibiré beneficio personal de ninguna clase por la participación en este proyecto de investigación. Sin embargo, se espera que los resultados obtenidos permitirán mejorar los procesos de evaluación de pacientes con condiciones clínicas similares a las mías. • Toda la información obtenida y los resultados de la investigación serán tratados confidencialmente. Esta información será archivada en papel y medio electrónico. El archivo del estudio se guardará en la Universidad Autónoma de Manizales bajo la responsabilidad de los investigadores. • Puesto que toda la información en este proyecto de investigación es llevada al anonimato, los resultados personales no pueden estar disponibles para terceras personas como empleadores, organizaciones gubernamentales, compañías de seguros u otras instituciones educativas. Esto también se aplica a mi cónyuge, a otros miembros de mi familia y a mis médicos. Hago constar que el presente documento ha sido leído y entendido por mí en su integridad de manera libre y espontánea.

\_\_\_\_\_  
Firma

Documento de identidad \_\_\_\_\_

No. \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_



#### **Anexo 4. Carta solicitud permiso institución.**

Planeta Rica Córdoba 20 de marzo del 2021

Esp. Gustavo Bula Jaller.  
Rector de la I. E. Nuestra Señora de Fátima  
E. S. M.

Cordial saludo.

Con la presente misiva, solicito respetuosamente aval para llevar a cabo en la institución que usted representa como rector, el proyecto de investigación titulado: **INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA ORIENTADA AL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO PREESCOLAR.**

A cargo de los docentes Nelver Nicolás Pérez Verbel identificado con c.c. 15051601 de Sahagún Córdoba y Maribel Valverde Pertuz identificada con c.c. 50869798 de Planeta Rica Córdoba.

Es de resaltar que, el propósito de de esta investigación es: Comprender a través del ejercicio pedagógico la influencia del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del Municipio de Buenavista - Córdoba.

Como proceso de investigación se espera un impacto positivo en el mejoramiento del componente lúdico para el desarrollo de las clases para grado preescolar.

Gracias por la atención prestada, esperamos pronta respuesta.

---

Nelver Nicolás Pérez Verbel  
c.c. 15051601 de Sahagún Córdoba.

---

Maribel Valverde Pertuz  
c.c. 50869798 de Planeta Rica Córdoba.



---

Recibido



Libertad y Orden

REPUBLICA DE COLOMBIA  
DEPARTAMENTO DE CORDOBA  
MUNICIPIO DE BUENAVISTA  
INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE FÁTIMA  
NIT N° 812002919-8 DANE N° 223079000905  
VILLA FÁTIMA, BUENAVISTA- CÓRDOBA

Creada mediante acuerdo municipal n° 047 de febrero 28 de 1994  
Resolución de integración N° 0001298 de 20 septiembre de 2002

Resolución de aprobación y reconocimiento oficial N° 000438 de octubre 25 de 2007 y Resolución de ratificación de reconocimiento oficial N° 00152 del 8 de junio de 2011 de carácter mixto.



Buenavista. Marzo 28 del 2021.

Señor(es)  
CORPORACION UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA  
Bogotá- Colombia

En mi calidad de representante, de manera atenta informo que:

Nuestra entidad tiene conocimiento y avala el desarrollo del trabajo de grado titulado: INFLUENCIA DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA LÚDICA ORIENTADA AL FORTALECIMIENTO DE HABILIDADES DE RELACIONAMIENTO SOCIAL EN NIÑOS Y NIÑAS DE GRADO PREESCOLAR, que adelanten los señores: Nelver Nicolás Pérez Verbel identificado con c.c. 15051601 de Sahagún Córdoba y Maribel Valverde Pertuz identificada con c.c. 50869798 de Planeta Rica Córdoba. En calidad de estudiantes del programa académico de especialización en Desarrollo de la infancia y adolescencia de la CORPORACION UNIVERSITARIA IBEROAMERICANA.

Cordialmente

  
GUSTAVO BULA JALLER  
RECTOR  
C.C 10-891.727 DE PUEBLO NUEVO CORDOBA

Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima, 24 años construyendo tejido social y moral.  
[ee\\_22307900090502@hotmail.com](mailto:ee_22307900090502@hotmail.com)

Fuente. Autores del proyecto (2020)



Anexo 5. Guion entrevista

Fecha: 12 / 08 / 2020.



Nombre y Apellido del estudiante: \_\_\_\_\_

Institución Educativa: Nuestra Señora de Fátima

Muy buen día apreciado estudiantes, lo invito me colabore respondiendo la siguiente entrevista cuyo objetivo es:

OBJETIVO GENERAL		
Comprender por experiencia de aula los procesos lúdicos en estudiantes de preescolar de 4 a 5 años de edad de la institución educativa Nuestra señora de Fátima en el fortalecimiento de habilidades de relacionamiento social en niños y niñas de grado preescolar		
Categoría	Subcategoría	Pregunta
Integración	Interacción	1. ¿Cómo es tu relación con tus compañeros?
Habilidades sociales	Comunicación	2. ¿Hablas mucho con tus compañeros?
	Diálogo	3. ¿De qué te gusta hablar con tus compañeros?
Juego	Lúdico	4. ¿Cada cuánto juegan con la docente?
	Lúdico	5. ¿Cuál es el juego que más te gusta?
	Colaborativo	6. ¿Prefieres los juegos en grupo o individuales?
Aprendizaje	Interpretación	7. ¿Crees que por medio de los juegos has aprendido cosas?

Fuente: autores del proyecto (2020)



## Anexo 6. Transcripción de las entrevistas

TRANSCRIPCIÓN DE LA ENTREVISTA		
PREGUNTAS	RESPUESTAS	
1. ¿Cómo es tu relación con tus compañeros?	Entrevistado 1. ... mmm... bien, nos divertimos mucho juntos. <b>(Adaptación)</b>	
	Entrevistado 2. ... son muy divertidos, nos reímos mucho... <b>(Adaptación)</b>	
	Entrevistado 3. ... gritan mucho, eso no es divertido... <b>(Comunicación)</b>	
	Entrevistado 4. ... bien, me divierto con ellos... <b>(Adaptación)</b>	
	Entrevistado 5. ... me gusta cuando jugamos nos divertimos mucho <b>(Adaptación)</b>	
	2. ¿Hablas mucho con tus compañeros?	Entrevistado 1. ...mmm, no sé, a veces sí, a veces no... <b>(Comunicación)</b> .
		Entrevistado 2. ... a veces cuando necesito que me presten un color... <b>(Interacción)</b>
		Entrevistado 3. ... Tengo una amiga, hablamos mucho sobre juguetes... <b>(Comunicación)</b> .
Entrevistado 4. sí, hablamos de caricaturas, juguetes y juegos... <b>(Interacción)</b>		
Entrevistado 5. no mucho, yo solo los escucho <b>(Comunicación)</b>		
3. ¿De qué te gusta hablar con tus compañeros?		Entrevistado 1. me gusta hablar de juguetes y juegos, es divertido <b>(Interacción)</b>
		Entrevistado 2.



	de caricaturas, me gustan mucho las caricaturas( <b>Comunicación</b> )
	Entrevistado 3.
	de juegos en el teléfono, porque son muy entretenidos( <b>Interacción</b> )
	Entrevistado 4.
	me gusta hablar de las caricaturas, son muy divertidas( <b>Comunicación</b> )
	Entrevistado 5.
	de películas, me gustan mucho las películas( <b>Interacción</b> )
4. ¿Cada cuánto juegan con la docente?	Entrevistado 1.
	a veces, cuando toca educación física( <b>Frecuencia</b> )
	Entrevistado 2.
	jugamos cuando salimos a recreo, con la profe cantamos y aprendemos( <b>frecuencia</b> )
	Entrevistado 3.
	jugamos a la pelota cuando hay educación física( <b>Frecuencia</b> )
	Entrevistado 4.
	no jugamos mucho, cantamos y aprendemos y a veces jugamos a la pelota.( <b>Intensidad</b> )
	Entrevistado 5.
	Casi no jugamos, pero si cantamos canciones( <b>Creatividad</b> )
5. ¿Cuál es el juego que más te gusta?	Entrevistado 1.
	Futbol( <b>disposición</b> ).
	Entrevistado 2.
	el escondido( <b>disposición</b> )
	Entrevistado 3.
	la lleva( <b>disposición</b> )
	Entrevistado 4.
	el avion( <b>disposición</b> )
	Entrevistado 5.
	pelota( <b>disposición</b> )



6. ¿Prefieres los juegos en grupo o individuales?	Entrevistado 1.
	jugar solo no es divertido( <b>relación</b> )
	Entrevistado 2.
	me gusta más jugar con mis compañeros( <b>relación</b> )
	Entrevistado 3.
	no me gusta jugar solo ( <b>relación</b> )
	Entrevistado 4.
	con amigos, es más divertido( <b>relación</b> )
	Entrevistado 5.
con amigos, pero si juego en el teléfono no, no me gusta que me molesten porque pierdo( <b>disposición</b> )	
7. ¿Crees que por medio de los juegos haz aprendido cosas?	Entrevistado 1.
	no se( <b>reflexión</b> )
	Entrevistado 2.
	creo que no( <b>reflexión</b> )
	Entrevistado 3.
	eh, (risas) no se( <b>reflexión</b> )
	Entrevistado 4.
	saber que le gusta a mis compañeros... no sé qué más( <b>reflexión, interpretación</b> )
	Entrevistado 5.
divertirnos sin pelear( <b>reflexión, interpretación</b> )	

Fuente: autores del proyecto (2020).



## **Anexo 7. Maqueta de investigación.**

### **1. Tema:**

El juego como práctica pedagógica para el fortalecimiento del relacionamiento social.

### **2. Problema de investigación:**

la ausencia del juego como práctica pedagógica para el fortalecer el relacionamiento social en los niños y niñas de la Institución Educativa (I.E.) Nuestra Señora de Fátima del municipio de Buenavista (Córdoba).

### **3. Pregunta:**

¿Cómo desde la práctica pedagógica la falta de juego como estrategia lúdica afecta el relacionamiento social los niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del municipio de Buenavista Córdoba?

### **4. Objetivo General:**

Comprender a través del ejercicio pedagógico la influencia del juego como estrategia lúdica en el relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar de la Institución Educativa Nuestra señora de Fátima del Municipio de Buenavista - Córdoba.

### **5. Objetivos específicos:**

- Revisar teorías y conceptos que tratan el juego como estrategia lúdica para el relacionamiento social en niños y niñas de grado preescolar.
- Elaborar instrumentos para la recolección de la información acerca de estrategias lúdicas soportadas en el juego como relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar.
- Analizar por experiencia los factores que no favorecen el uso de estrategias lúdicas para el relacionamiento social con base en el juego.

### **6. Preguntas sistémicas:**



- ¿Qué teorías y conceptos presentan el juego como estrategia lúdica para el relacionamiento social en niños y niñas de grado preescolar?
- ¿Qué instrumentos permiten recabar información acerca de estrategias lúdicas soportadas en el juego como relacionamiento social con niños y niñas de grado preescolar?
- ¿Qué factores no favorecen el uso de estrategias lúdicas para el relacionamiento social con base en el juego con niños y niñas de grado preescolar?

7. ¿Qué aspectos dificultan el juego como practica para fortalecimiento del relacionamiento en niños y niñas? Temas:

Constructo lúdico

La educación

Currículo ambiental

Pedagogía

Interdisciplinariedad

Resolución de problemas

Enseñanza

Aprendizaje

Aprendizaje basado en problema

Lúdica

Juego

8. Teoría:

Teoría constructivista.

Teoría del aprendizaje significativo.

Teoría sociocognitiva.

Teoría estructuralista del juego.



Teoría del juego como recurso educativo.

Teoría de los sistemas ecológicos de Urie Bronfenbrenner.

Constructo lúdico.

Enfoque lúdico.

Teoría de la ficción de Eduard Claparede

Investigación Acción Participativa

9. Metodología:

Cualitativa

10. Técnica de análisis de datos:

Holística.

11. Instrumento de recolección:

Entrevista semiestructurada.