

# 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

*PEDAGOGICAL PROPOSAL BASED ON PLAY THAT PROMOTES  
SIGNIFICANT EXPERIENCES AND DIRECTS THE INTERACTION BETWEEN  
EDUCATIONAL AGENTS AND CHILDREN OF THE FOUNDATION  
AMOR Y ESPERANZA*

*Kelly N. Ospina<sup>1</sup>, Angélica M. Pabón<sup>1</sup>,  
Paola A. Tibaduiza<sup>1</sup>*

## 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 de su entorno, sin embargo, la mayoría de instituciones lo consideran como una acción recreativa, por esta razón, se aborda esta temática, 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; implementar 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. 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 experiencia pedagógica. 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

---

<sup>1</sup> Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB. Facultad de Ciencias Sociales Humanidades y Artes. Licenciatura en Educación Infantil. Bucaramanga, Colombia.

vida de cada uno de ellos, en donde el rol del agente es de gran relevancia para potenciar la creatividad e imaginación, fortalecer el lenguaje y la comunicación ampliando el vocabulario, reforzar las habilidades sociales en el momento en el que conviven, escuchan, ceden el turno, hablan y comparten con sus demás compañeros.

**PALABRAS CLAVE:** El juego, aprendizaje significativo, experiencias pedagógicas, rol del agente educativo.

## ABSTRACT

Play is of great importance today for early childhood education, since it promotes the integral development of children by enabling them to know themselves and their environment, but most institutions consider it a recreational action, for this reason, this topic is addressed, in which the main objective of the research was to design a pedagogical proposal based on the game that promotes meaningful experiences of interaction between the educational agents and the children of the Foundation Amor y Esperanza. Specific objectives were set, to inquire into the interests of those attending the Happy Zone; to implement activities based on play; to determine the effectiveness of the pedagogical proposal and finally to elaborate a digital booklet of didactic and pedagogical tools that direct the work of the agents. By means of the qualitative paradigm and with the methodological design of systematization of experiences made a critical analysis in practice about the importance of implementing the game as a pedagogical experience. 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 agent is of great importance for enhancing creativity and imagination, strengthening language and communication by broadening vocabulary, reinforcing social skills at the time when they live together, listen, give up their turn, They speak and share with their peers.

**KEY WORDS:** Play, meaningful learning, pedagogical experiences, role of the educational agent.

## INTRODUCCIÓN

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.

Finalmente, se tuvo como objetivo: 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.

## **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.

### **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, a pesar de ser 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.

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.

### **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 nue-

vos 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, 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 DE 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 en el momento de desarrollo era el niño quien decidía por sí mismo a qué jugar, tomaba la iniciativa para ser parte de una situación imaginaria donde, de manera autónoma, utilizaba los rincones de juego a su disposición, y también la posibilidad de convertirse en alguien más, 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, qué les había gustado y qué 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 para los agentes educativos para que implementen estas experiencias a través del jue-

go, 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

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

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, asimismo, 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 de un juego en específico, allí utilizan su imaginación, exploración, curiosidad, creatividad al jugar; entre otros aspectos importantes.

Para la recolección de información se decide utilizar el grupo focal 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.

El diario 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 y tenía la siguiente estructura: La pregunta generadora, los indicadores de observación, la descripción de lo observado, que se dividía en la trama académica y la trama oculta; por último, estaba la consideración.

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.

## RESULTADOS

Para responder a cada uno de los objetivos específicos planteados en la presente investigación, se estableció relación 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; todo ello vinculado con la situación problema la cual se evidenció en el escenario de práctica.

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, evidenciando un mayor interés 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 en 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.

Teniendo en cuenta, el tercer objetivo específico que consiste en determinar la efectividad de la propuesta de investigación de acuerdo a las subcategorías de análisis, se presenta la siguiente tabla que aborda los resultados de cada una de las experiencias pedagógicas que fueron desarrolladas en el escenario de práctica.



Tabla 1  
EFFECTIVIDAD DE LA PROPUESTA

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías	
Me divierto en el circo	Estructura de las actividades	<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, la 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>
	Aprendizaje significativo	<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: ¿Qué es un circo?, ¿Alguna vez han ido a un circo?, ¿Qué hay en los circos? o ¿Qué creen que hay en los circos?, ¿Qué personas trabajan en los circos?</p> <p>Algunas de las respuestas fueron: - “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> <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>
	Juego como experiencia pedagógica	<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>

Tabla 1 (Cont.)

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías	
Disfruto en mi restaurante favorito	Estructura de las actividades	<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 dio vida a un personaje, creando sus diálogos a partir de su imaginación lo cual permitió 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.</p> <p>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>
	Aprendizaje significativo	<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: ¿Qué es un restaurante?, ¿Qué hay en los restaurantes?, ¿Quiénes trabajan en los restaurantes?</p> <p>Y algunas de sus respuestas fueron: - “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> <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>

Tabla 1 (Cont.)

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías	
Juego como experiencia pedagógica	<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: - ¿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> <p>Algunas de sus respuestas fueron: - “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> <p>Realizar este grupo focal permitió conocer cómo fue la experiencia vivida por parte de los niños y las niñas.</p>	
Me divierto en la feria	Estructura de las actividades	<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 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>

Tabla 1 (Cont.)

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías
Aprendizaje significativo	<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: - ¿Saben que es una feria? - ¿Alguna vez han ido a una feria? - ¿Qué se hace en las ferias?</p> <p>Algunas de las respuestas dadas por los niños fueron: - “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> <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>
Juego como experiencia pedagógica	<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: - ¿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> <p>Algunas de las respuestas dadas por los niños fueron: - “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”. - “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>

Tabla 1 (Cont.)

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías	
Un mundo de científicos	Estructura de las actividades	<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, 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>
	Aprendizaje significativo	<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: - ¿Qué es un científico? - ¿Han escuchado algo acerca de un científico? - ¿Qué hace un científico?</p> <p>Algunas de sus respuestas fueron: - "Einstein fue un científico". - "Si, el hizo muchos descubrimientos".</p> <p>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?</p> <p>Mientras observaban detalladamente en el primer experimento ellos responden: - "Se deshace el color". - "El agua hace que los colores se mezclen".</p> <p>Para el segundo experimento estas fueron sus respuestas: - "El agua y el aceite no se mezclan". - "Hay muchas burbujas". - "Las burbujas son porque la pastilla se deshizo en el agua".</p> <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>

Tabla 1 (Cont.)

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías
Juego como experiencia pedagógica	<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: - ¿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> <p>Algunas de las respuestas de ellos fueron: - "Me divertí mucho" - "Aprendimos a ser científicos, a observar". - "Me gustó mezclar el agua con aceite" - "Me gustó observar las burbujas" - "Me gustó como se deshacía el color" - "Me encantó ser un científico" - "Me gustó hacer los experimentos".</p> <p>Realizar el grupo focal permitió evaluar la efectividad de la propuesta, conociendo así como fue la experiencia vivida de cada uno de los niños y las niñas al participar en los juegos de roles.</p>
Jugando a ser un alfarero muy original	<p>Estructura de las actividades</p> <p>Esta actividad se desarrolló de acuerdo a la estructura establecida por Bartolomé et al. (1997). 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, que era un material desconocido para ellos, de igual manera, interpretaron una profesión artística como la de un alfarero, en donde tuvieron en cuenta algunas características principales, pues es una labor desconocida para muchos, así mismo estuvo 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>

Tabla 1 (Cont.)

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías
Aprendizaje significativo	<p>Esta actividad se desarrolló a partir de los conocimientos previos de los niños los cuales se conocieron por medio las siguientes preguntas: - ¿Sabes qué es un alfarero? - ¿Qué creen o qué piensan que hace un alfarero?</p> <p>Sus respuestas fueron: - "No sé qué es un alfarero" - "Nunca había escuchado esa palabra" - "Hacen algo de barro".</p> <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>
Juego como experiencia pedagógica	<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: - ¿Cuál fue el momento que más te gustó? - ¿Te gustó trabajar con arcilla? - ¿Cuál fue tu experiencia al participar de esta actividad? ¿Cuál fue el momento en donde hubo mayor dificultad? - ¿Cuál fue el material que más les llamó la atención?</p> <p>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".</p> <p>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.</p>

Tabla 1 (Cont.)

Nombre de la actividad	Resultados según subcategorías	
Manos a la jardinería	Estructura de las actividades	<p>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>
	Aprendizaje significativo	<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: - ¿Qué hacen los jardineros? - ¿En dónde trabajan los jardineros? - ¿Con qué trabajan los jardineros?</p> <p>Las respuestas de la niña fueron: - "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> <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>
	Juego como experiencia pedagógica	<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: - ¿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> <p>Las respuestas fueron: - "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> <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>



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 diseñó 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.

Link directo de la cartilla digital “El clan del juego”: [https://www.canva.com/design/DAD7KCtbDhA/YWou69NINR6dIgjns3UnjA/view?utm\\_content=DAD7KCtbDhA&utm\\_campaign=designshare&utm\\_medium=link&utm\\_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAD7KCtbDhA/YWou69NINR6dIgjns3UnjA/view?utm_content=DAD7KCtbDhA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton)

## 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 (1966, como se cita en Elezailde, Parra, Palomino, Reyna, Trujillo, 2010,) 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 1996, y Santrok, 2004).

## CONCLUSIONES

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.

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.

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

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. New York: Grune & Stratton
- Ausubel, D.P, Novak, JD y Hanesian, H (1983). *Psicología Educativa. Un punto de vista congncoscitivo*. México: Trillas.
- 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>
- Grellet, C (2017). *Psicóloga clínica infantil de la U. Diego Portales 1,2,3 por mi y por todos todos mis compañeros*. MINEDUC 2017
- Laguía, M., & Vidal, C. (2001). *Rincones de actividad en la escuela infantil:(0-6 años)*. Barcelona: Graó.
- Lizasoáin, O. y Polaino-Lorente, A. (1996) *La Pedagogía Hospitalaria como un conceptounívoco e innovador*. *Revista Comunidad Educativa*. Madrid, 231 , 14-16.
- Malajovich, A (2000). *Recorridos didácticos en la educación inicial*.
- Pitluk, L. (2006). *La planificación didáctica en el jardín de infantes*. Argentina: HomoSapiens.
- 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*.
- Santrok, J.W. (2004). *Psicología de la Educación*. Mexico: McGraw-Hill.
- Sprinthall, N. y Sprinthall, R. (1996). *Psicología de la Educación*. España: McGrawHill.
- 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>