

EL JUEGO Y LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL
DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE PRIMERO “A” DE LA ESCUELA
NORMAL SUPERIOR OCAÑA EN LOS ENFOQUES COGNITIVO Y SOCIO-AFECTIVO

HUGO ALEJANDRO MORALES BARBOSA

JULIÁN ENRIQUE BECERRA ALEY

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

OCAÑA

2020

EL JUEGO Y LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA MEJORAR EL
DESARROLLO INTEGRAL DE LOS NIÑOS DE PRIMERO “A” DE LA ESCUELA
NORMAL SUPERIOR OCAÑA EN LOS ENFOQUES COGNITIVO Y SOCIO-AFECTIVO
DE

HUGO ALEJANDRO MORALES BARBOSA

JULIÁN ENRIQUE BECERRA ALEY

Proyecto presentado como requisito para obtener el título de “Normalistas Superior”

DIRECTORA

Esp. NANCY CASTRO ARÉVALO

INSTITUCION EDUCATIVA ESCUELA NORMAL SUPERIOR

PROGRAMA DE FORMACION COMPLEMENTARIA

OCAÑA

2020

NOTA DE ACEPTACIÓN

Jurado 1

Jurado 2

Jurado 3

Fecha y hora

DEDICATORIA

Principalmente quiero agradecer a Dios por haberme permitido realizar este gran proyecto el cual me ha brindado entendimientos y múltiples capacidades para poder terminar esta etapa de mi vida.

También, quiero agradecerles a mis padres Hugo Alfonso Morales Bayona y Yobana María Barbosa Quintero por todo el apoyo incondicional que me brindaron durante todo el camino, agradecido con su dedicación, sin el apoyo de mis padres esto no podría haber sido posible.

Agradecerle a mi compañero Julián Enrique Becerra Aley por el apoyo y la ayuda mutua que nos brindamos en este proceso a pesar de todas las dificultades que atravesamos individualmente antes de realizar este proyecto.

Finalmente, quiero agradecerles a todos los maestros que me ayudaron y asesoraron para poder culminar este proyecto, gracias a ellos por ser mis guías y por todos los conocimientos y la sabiduría transmitida.

Gracias.

Hugo Alejandro Morales Barbosa papacito rico

Este proyecto lo dedico especialmente a mi familia y personas que sin ningún interés de por medio me ayudaron con sus palabras de apoyo, compañía, preocupación, muestra de interés y deseo de ayudarme a sacar adelante mis proyectos y mis sueños, creyendo en mí y en mis capacidades como futuro profesional; que con mucho esfuerzo y dedicación las metas salen a flote y éste es uno de los resultados.

Gracias.

Julián Enrique Becerra Aley

AGRADECIMIENTOS

A la comunidad educativa de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, por el apoyo y la confianza, por estar siempre en mi vida y contribuir enormemente, marcando grandes momentos durante todo el proceso permitiendo los momentos pertinentes para la implementación del proyecto.

Por último, darle gracias a la profesora Nancy Castro, por el apoyo y la asesoría para la elaboración del proyecto, y a la contribución con sus ideas y conocimiento en la revisión del mismo.

Hugo Alejandro Morales Barbosa

Agradezco especialmente a mis padres y a mi hermana por apoyarme a seguir adelante en este proceso de mi vida y ser siempre un apoyo constante durante toda mi formación a lo largo de mis estudios como Normalista Superior.

Le agradezco a las circunstancias que me han permitido llegar hasta este punto de mi formación académica y profesional; agradezco de igual forma a la Escuela Normal Superior de Ocaña, por la formación que me brindaron a lo largo de estos años, por los procesos de enseñanza y aprendizaje que adquirí, a los docentes por todas sus enseñanzas, tendré muy en cuenta todos esos conocimientos obtenidos y serán de gran ayuda para enfrentarme a la sociedad y al diario vivir.

Julián Enrique Becerra Aley

TABLA DE CONTENIDO

Contenido

RESUMEN:	12
ABSTRACT	13
INTRODUCCIÓN	14
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	15
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	15
1.2. FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	17
1.3. JUSTIFICACIÓN	17
1.4. OBJETIVOS	18
1.4.1. Objetivo general.....	18
1.4.2. Objetivos específicos	19
1.5. DELIMITACIÓN	19
1.5.1. Delimitación espacial:.....	19
1.5.2. Delimitación temporal:	19
1.5.3. Delimitación temática:	19
2. MARCO REFERENCIAL	20
2.1. ANTECEDENTES	20
2.2. MARCO TEÓRICO	31
2.2.1. Características y necesidades de los niños de 5 a 7 años	31

2.2.2.	Cambios físicos de los niños de 5 a 7 años.....	32
2.2.3.	Cambios emocionales en los niños de 5 a 7 años	32
2.2.4.	Cambios sociales en los niños de 5 a 7 años.....	33
2.2.5.	Desarrollo integral: dimensión cognitiva.....	33
2.2.6.	Desarrollo integral: dimensión socio-afectiva	33
2.2.7.	Teoría de Vygotsky “teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores”	34
2.2.8.	Teoría de Piaget “teoría estructuralista”	34
2.2.9.	Dimensiones del desarrollo integral.....	35
2.2.10.	Importancia del juego en el desarrollo del niño	36
2.2.11.	Rol del docente en preescolar.....	38
2.3.	MARCO LEGAL	39
2.3.1.	CÓDIGO DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA COLOMBIA LEY 1098 DE 2006	39
2.3.2.	Constitución Política de Colombia de 1991.....	40
2.3.3.	Ley 115 de febrero 8 de 1994	40
2.4.	MARCO CONCEPTUAL	40
3.	DISEÑO METODOLÓGICO	42
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	42
3.2.	ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.....	42

	10
3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	43
3.3.1. POBLACIÓN.....	43
3.3.1.1. Población de estudiantes	43
3.3.2. MUESTRA	43
3.3.2.1. Muestra de estudiantes	43
3.4. Técnicas de recolección de información.....	43
3.5. Instrumentos de recolección de información.....	44
3.5.1. Observación directa:	44
3.5.2. Observación participante:	44
3.5.3. Diario de campo:.....	44
3.6. Línea de investigación	44
3.7. Cronograma de actividades.....	46
4. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN	47
4.1. INSTRUMENTO N°1: OBSERVACIÓN DIRECTA APLICADA A DOCENTE Y ESTUDIANTES.....	47
Tabla 1.	48
Grafica 1.	50
Gráfica 2.	51
Grafica 3.	52
4.2. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN.....	54

4.2.2 ACCIONES PEDAGÓGICAS	56
CONCLUSIONES	86
BIBLIOGRAFÍA	88
WEBGRAFÍA:	89

RESUMEN:

En la presente investigación se tiene como fin hacer la implementación del juego y la lúdica como estrategia para mejorar el desarrollo integral de los niños de primero “A” de la Escuela Normal Superior de Ocaña en los enfoques cognitivo y socio-afectivo, dando a conocer tanto al estudiante como al docente una posibilidad de aprender disfrutando y sobre todo que tenga comprensión acerca de lo que está realizando.

Con esta estrategia se pretende que los niños y niñas adopten mejores respuestas frente a las clases que ven día a día, demostrando su interés por el trabajo que se realice y evitando comportamientos como las malas relaciones entre compañeros en el desarrollo de actividades lúdicas, el trabajo grupal inadecuado y la poca innovación al momento de realizar las actividades lúdicas; también dando a conocer una propuesta en la cuál se presentan diversas actividades las cuáles toman en cuenta diferentes áreas fundamentales que a veces no son del gusto de los niños, pero que gracias a este método las hacen más llamativas para los niños y que se aprenda mientras se juega, fortaleciendo también un ambiente educativo sano; llevando a que tomemos la implementación del juego y la lúdica en el aula de clase como una alternativa de intervención para los problemas que se presentan en esta investigación, como a los que se observan diariamente en las distintas aulas de clase haciendo que estas dos herramientas tomen un papel importante a la hora de realizar una clase tanto para los docentes actuales como para los futuros docentes obteniendo así experiencias únicas que enriquecerán ese espíritu educativo que tanto se necesita en todas las instituciones educativas.

ABSTRACT

The purpose of this research is to implement the game and play as a strategy to improve the integral development of children from first grade of the Escuela Normal Superior de Ocaña in the cognitive and socio-affective approaches, making known both the student and the teacher a possibility of learning while enjoying and above all that they have understanding about what they are doing.

With this strategy it is intended that boys and girls adopt better responses to the classes they see every day, demonstrating their interest in the work that is done and avoiding behaviors such as bad relationships between colleagues in the development of recreational activities, inadequate group work and little innovation when carrying out recreational activities; also making known a proposal in which various activities are presented which take into account different fundamental areas that sometimes are not to the liking of children, but thanks to this method they make them more attractive to children and that they learn while playing, also strengthening a healthy educational environment; leading us to take the implementation of the game and play in the classroom as an alternative intervention for the problems presented in this research, as well as those observed daily in the different classrooms, making these two tools play an important role when conducting a class for both current teachers and future teachers, thus obtaining unique experiences that will enrich that educational spirit that both it is needed in all educational institutions.

INTRODUCCIÓN

La problemática que se presenta en este proyecto, es que se puede evidenciar que la actitud y las actividades lúdicas que se realizan en el grupo no son del interés de los niños, y a la hora de realizar actividades grupales la mayoría de niños no trabajan en orden, esto causa que se interrumpa el desarrollo integral en los niños en los ámbitos cognitivo y socioafectivo, y esto causaría daños para los niños los cuales en un futuro serían difíciles de reparar, es por esto que nace la idea de este proyecto en conocer qué actitud toman los niños al utilizar el juego y la lúdica como un método de aprendizaje para el mejoramiento de su desarrollo integran las dimensiones cognitiva socioafectiva en su diario vivir en el salón de clase.

Para abordar este tema, se tomarán como punto de partida estrategias lúdicas y del juego para realizar esta investigación, ya que mediante este medio se ayudarán beneficiosamente a los niños de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña en su desarrollo integral en los ámbitos cognitivo y socioafectivo; estas nuevas estrategias generarán mucha curiosidad en los estudiantes a la hora de relacionarlos con la participación de las actividades que se realizan a diario para que se formen integralmente.

Para terminar, con este proyecto se pretende investigar formas en las que los niños puedan aprender por medio de actividades lúdicas que sean de su total interés mejorando su relación la docente, ya que, al tener un desarrollo integral en los enfoques cognitivo y socioafectivo pleno, ayuda de gran manera en su proceso de aprendizaje y en su vida como tal.

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El problema o en enfoque de esta investigación es conocer qué actitud toman los niños al utilizar el juego y la lúdica como un método de aprendizaje y mejoramiento de su desarrollo integral en las dimensiones cognitiva y socio-afectiva en su diario vivir en el salón de clase.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Hoy en día consternadamente estamos en una época en la que en muchas de las escuelas, la mayoría de docentes no avanzan en sus métodos de enseñanza para un mejor desarrollo integral de sus estudiantes, y esto plantea que debemos aceptar una realidad abierta a lo desconocido, pero algunos docentes no lo realizan, se quedan estancados en los métodos antiguos, en este caso, el conocido “método tradicional”, el cual es entendido que el docente es el que únicamente tiene el derecho a la palabra, mientras los estudiantes deberían tener una escucha activa hacia este, haciendo que estos empiecen a tener un desinterés por las clases desde niños en su educación inicial.

Hoy en día en nuestro país este fenómeno es muy común en muchos aspectos, ya que los docentes y sus métodos no van con las transformaciones de la sociedad y de las nuevas generaciones, tanto las que ya están, los llamados “generación T” (Son niños que conocen el mundo a través de una pantalla digital y lo que es más importante, táctil) como las generaciones próximas.

“La educación inicial entiende la educación como una acumulación de conocimientos. Pero lo que hoy en día se buscan son personas creativas, capaces de adaptarse a nuevas situaciones flexibles, que sepan cooperar en equipo, con auto-confianza y esto la educación tradicional no los propicia” (Ane Larranga Otal. pag 5)

En la observación realizada en la Escuela Normal Superior de Ocaña, sede El Llano en el grado primero “A” se puede evidenciar qué tan visible era el problema que se está tratando, dentro de la cual pude observar varios aspectos los cuales me proporcionan datos y evidencias (comportamientos y actitudes que están por fuera del desarrollo de la clase) muy relevantes para esta investigación, también se tuvo la oportunidad de hablar con

algunos niños y niñas para realizarles algunas preguntas como ¿qué opinión tenía sobre las clases?, y si eran de su agrado, para ayudar a verificar qué tan evidente es el problema en el aula de clase.

La mayoría de los estudiantes dieron una respuesta que hicieron ver que el problema es más profundo y evidente de lo que se pensaba, pues en algún momento del desarrollo de la clase la profesora empieza a hablar dictar su clase común y corriente mientras sólo ellos escuchan, haciendo que algunos niños tomen una actitud de desinterés y aburrimiento.

Con estos comportamientos (molestar deliberadamente a otros alumnos, actitudes de desobediencia, hablar cuando interviene el profesor, etc.) de los niños se puede evidenciar que estos en algún momento durante del desarrollo de la clase empiezan a estar desinteresados por la misma al dejar de prestar atención, y aquí es donde entra el papel del juego ya que, al estar desinteresados por la clase, el niño empieza a buscar algún medio para entretenerse, y la mayoría de las veces es jugando con algún objeto que tenga a la mano, o también jugando con otro compañero que esté cerca de él.

Por eso es importante que a la hora de dar la clase se haga uso tanto del juego como de la lúdica, ya que se entiende que “El juego es un derecho fundamental de la infancia que, desde sus características de goce, disfrute y libertad de jugar o no, se sitúa en coherencia y complementariedad con el derecho a la educación para conseguir, a partir de la aplicación de ambos, el desarrollo integral de la niñez.” (Corporación Día de la Niñez (CDN), 2008); por otro lado, entendiendo a la lúdica como “actividad que favorece en la infancia a la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales.” (Corporación Día de la Niñez (CDN), 2008); si se implementan estos dos aspectos a las clases se podría mejorar la atención del niño durante el desarrollo de la clase, sin ninguna distracción ya que, si la clase se da a cabo con juegos y actividades lúdicas de por medio, el ambiente del salón va a tener una mejora significativa obteniendo un excelente desarrollo integral en el niño.

- ¿Qué impacto tiene en la clase el uso de juegos y actividades lúdicas para los niños de transición “A” de la institución educativa escuela Normal Superior de Ocaña?

- ¿Cuál es el impacto que tienen el uso de juegos y actividades lúdicas en el desarrollo integral en la dimensión cognitiva y socio-afectiva de los niños de transición “A” de la institución educativa escuela Normal Superior de Ocaña?
- ¿Cómo hacer una buena implementación del juego y actividades lúdicas en la clase para mejorar el desarrollo integral en la dimensión cognitiva y socio-afectiva de los niños de transición “A” de la institución educativa escuela Normal Superior de Ocaña?

1.2. FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿De qué manera afecta el juego y las actividades lúdicas en la clase y en el desarrollo integral en la dimensión cognitiva y socio-afectiva de los niños de primero “A” de la institución educativa escuela Normal Superior de Ocaña?

1.3. JUSTIFICACIÓN

El método tradicional que muchas veces es utilizado en las clases diariamente por muchos docentes, el cual ya tiene que ser desechado, por ser un método en el que la mayoría de los estudiantes y otra cantidad de docentes que ya son conscientes de ello, dicen que es muy tedioso y aburridor.

Hoy en día, se considera que dentro de las estrategias de aprendizaje que determinan principios básicos relacionados con el proceso natural de los individuos, el juego prevalece, dado que permite desplegar el complejo de habilidades, destrezas y competencias a nivel cognitivo, motriz, afectivo, social, espiritual, ético, estético y de la comunicación; por lo cual el juego contribuye a reconocer y aceptar el mundo, facilitando los medios para que el niño vaya ajustándose a los entornos desde los cuales interactúa.

Mientras que, por otros aspectos, a la lúdica se le da una utilización en la que implican estrategias pedagógicas y didácticas haciendo que se convierta en una posibilidad más dinámica de crear escenarios, espacios y momentos de mayor entendimiento y comprensión entre la comunidad educativa, ya que además de fomentar cambios en el desarrollo del niño,

también lo hace en sus actitudes y comportamiento haciendo saber que la escuela es el reflejo de lo que pasa en la comunidad, haciendo posible que también se pueda trabajar en aspectos como el artístico, recreativo, deportivo y pedagógico, como estrategia de trabajo dinámicas.

Se decidió realizar una investigación la cual produzca un aporte valioso en la institución educativa y a su vez a los docentes que hacen parte de ella, ya que es un tema de interés para todos, para el docente es necesario conocer qué y por qué el niño se distrae y toma esos comportamientos, y cómo puede aportar a su vida desde el aula de clase; realizando esta tarea, toda la comunidad en general se beneficia.

La investigación se enfoca en los niños del grupo de primero “A” de la Institución Educativa Escuela Normal Superior, en la cual se quiere hacer influencia y aplicar diferentes métodos en las clases en los que se incluyan el juego y la lúdica para así tener un mejor desarrollo integral del niño como se ha mencionado anteriormente y así poder mejorar la problemática. El no realizar y aplicar la investigación en la institución implicaría una falta de conocimientos y métodos para los docentes y no conocer uno de los efectos que puede causar el bajo desempeño, un mal desarrollo integral, el comportamiento y actitudes inadecuadas en los niños. Esperamos que toda la comunidad educativa tenga un interés sobre el tema y pueda traer grandes beneficios en el aula de clase y al mismo tiempo a toda la comunidad educativa.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. Objetivo general

- Desarrollar el juego y la lúdica como estrategias que favorecen el desarrollo integral en la dimensión cognitiva y socio-afectiva los niños de los niños de primero “A” de la Escuela Normal Superior.

1.4.2. Objetivos específicos

- Consultar las características, intereses y necesidades que tienen los niños de 5 a 7 años del grado primero “A” de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña
- Implementar el juego y la lúdica como estrategias pedagógicas que aporten a una mayor motivación en los niños en el desarrollo de la clase
- Evaluar a nivel individual y grupal, los comportamientos y las actitudes de los estudiantes mientras se utiliza el juego y la lúdica.
- Mejorar el desarrollo integral en la dimensión cognitiva y socio-afectiva en los estudiantes de primero “A” de la Institución Educativa Escuela Normal Superior.
- Socializar con la comunidad educativa de la Escuela Normal Superior los resultados que se obtuvieron durante la investigación.

1.5. DELIMITACIÓN

1.5.1. Delimitación espacial:

La investigación es realizada en la sede primaria de la Escuela Normal Superior Ocaña de Norte Santander, situada en la Cra 20 #07-19, barrio El Llano Echávez. Esta Sede limita al Norte con la cancha del 20 de julio, al Sur con el barrio Santa Marta, hacia el Este con las llanadas y hacia el Oeste con la cárcel la modelo.

1.5.2. Delimitación temporal:

La investigación se realizará en 4 semestres desde enero del 2019 hasta diciembre del 2020.

1.5.3. Delimitación temática:

La presente investigación centra la atención en el uso de juegos y la lúdica para mejorar el desarrollo integral de los niños primero “A” de la Escuela Normal Superior Ocaña.

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES

Existen muchos documentos en los cuales se puede evidenciar cómo las dos palabras claves de este proyecto se trabajan muy extensamente (el juego y la lúdica), estas dos siempre van de la mano, una complementando a la otra, y esto está registrado en muchos documentos, como también recalcan la importancia que tienen en el niño. A continuación, se presentarán cinco antecedentes donde se expone la importancia estas dos palabras de forma clara y concisa.

APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO, REFORZAR EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO EN LOS PROGRAMAS DE EDUCACIÓN EN LA PRIMERA INFANCIA; UNICEF (2018)

Las investigaciones científicas realizadas en los últimos 30 años nos han enseñado que el período más importante del desarrollo humano es el que comprende desde el nacimiento hasta los ocho años de edad. Durante esos años, el desarrollo de las competencias cognitivas, el bienestar emocional, la competencia social y una buena salud física y mental forma una sólida base para el éxito incluso bien entrada la edad adulta. Aunque el aprendizaje tiene lugar durante toda la vida, en la primera infancia se produce con una rapidez que luego nunca se igualará. Los años correspondientes a la educación preescolar constituyen la parte central del período de la primera infancia, y son los que fundamentan el éxito tanto en la escuela como después de esta.

Este período normalmente coincide con los primeros cursos de la escuela primaria. El aprendizaje basado en el juego sigue teniendo una importancia crucial, pero a menudo se descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos. Sin embargo, en este período, los enfoques de aprendizaje activo basado en el juego pueden transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje.

Los educadores se están replanteando el modo de enseñar a los niños pequeños a aprovechar su enorme potencial de aprendizaje. El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón,

las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces.

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

Si observamos cómo juegan los niños, normalmente veremos que se implican profundamente en el juego, a menudo combinando la actividad física, mental y verbal.

Cuando los niños deciden jugar, no piensan: “Voy a aprender algo de esta actividad”, pero su juego crea potentes oportunidades de aprendizaje en todas las áreas de desarrollo. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias. Esto ocurre con frecuencia durante las “actividades en los rincones de juego” o las “actividades de juego en el centro”, en el contexto de los programas de aprendizaje temprano o educación preescolar. Las actividades en los rincones de juego, cuando están bien planificadas, fomentan el desarrollo y las competencias de aprendizaje del niño de forma más eficaz que ninguna otra actividad preescolar. Al elegir jugar con lo que les gusta, los niños desarrollan competencias en todas las áreas del desarrollo: intelectual, social, emocional y físico. Por ejemplo, mientras los niños juegan, pueden aprender nuevas competencias sociales (como compartir los juguetes o ponerse de acuerdo acerca de cómo trabajar juntos con los materiales), y a menudo afrontan tareas cognitivas estimulantes (como resolver el modo de realizar una construcción con piezas más pequeñas cuando no disponen de las más grandes). Los niños aprenden de una manera “práctica”: adquieren conocimientos mediante la interacción lúdica con los objetos y las personas, y necesitan mucha práctica con objetos sólidos para entender los conceptos abstractos. Por ejemplo, jugando con bloques geométricos entienden el concepto de que dos cuadrados pueden formar un rectángulo

y dos triángulos pueden formar un cuadrado. Bailando según una pauta consistente en dar un paso adelante, un paso atrás, girar, dar una palmada y repetir, pueden empezar a aprender las características de los patrones que constituyen el fundamento de las matemáticas. Los juegos de simulación o “simbólicos” (como jugar a la familia o al mercado) resultan especialmente beneficiosos: en este tipo de juegos, los niños expresan sus ideas, pensamientos y sentimientos; aprenden a controlar sus emociones, a interactuar con los demás, a resolver conflictos y a adquirir la noción de competencia. El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción. En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad. Estos son recursos clave en un mundo basado en el conocimiento, y nos ayudan a afrontar las cosas, a ser capaces de disfrutar y a utilizar nuestra capacidad imaginativa e innovadora. De hecho, Las aptitudes esenciales que adquieren los niños a través del juego en el período preescolar forman parte de lo que en el futuro serán los elementos constitutivos fundamentales de las complejas “competencias del siglo XXI”.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO EN EL AULA; MELISSA AREVALO BERRIO Y YONELYS CARREAZO TORRES; UNIVERSIDAD DE CARTAGENA (CREAD) PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL, CARTAGENA DE INDIAS D.T.Y C. (2016)

El juego es el primer acto creativo del ser humano. Comienza cuando el niño es bebé, a través del vínculo que se establece con la realidad exterior y las fantasías, necesidades y deseos que va adquiriendo. Cuando un niño toma un objeto cualquiera y lo hace volar, está creando un momento único e irrepetible que es absolutamente suyo. Porque ese jugar no sabe de pautas

preestablecidas, no entiende de exigencias del medio, no hay un "hacerlo bien". ¿Todos los juguetes conducen a un juego? El juguete es el medio que se utiliza para jugar: incluye desde una sabanita, hasta una muñeca, una pelota, una hormiga, o una computadora. Todos estos elementos pueden también ser utilizados con fines educativos. Pero si se vuelven una herramienta didáctica, pierden su entidad de juego. Muchos papás, cuando se sientan a jugar con su hijo, confunden el jugar con el enseñar. Y el niño que quería jugar de igual a igual, sin exigencias, sin aprender nada, se frustra. Se puede aprender con gusto, creando un vínculo de sabiduría y afecto, entre el que enseña y el que aprende.

La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto, los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Éste juega un papel predominante en el preescolar, pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica primaria y secundaria. Sin embargo, aún durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos. Los estudios sobre el juego reconocen su valor en el desarrollo socioemocional de los niños. A través del juego los niños aprenden a interactuar con sus pares a través del intercambio de ideas y la negociación. La convivencia social requiere que sus miembros se ajusten a las normas que la sociedad establece. A través del juego los niños aprenden a ajustarse ellas ya que todo juego establece unas reglas necesarias para su desenvolvimiento.

Las teorías y planteamientos expuestos por diferentes autores que de una u otra manera cimientan con sus aportes este proyecto ya que son fundamentales para la realización de la misma. Entre los que cabe señalar a Bruner (1977), el cual considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven. El entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.

Por su lado Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo. Y Relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

Por último, para Vygotsky, en el acto del juego el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras.

Es indispensable que el maestro planee de manera consciente los juegos a utilizar de tal manera que éstos puedan potenciar el alcance de sus objetivos. Durante su planeación debe tener en cuenta que diferentes tipos de juego favorecen diferentes áreas del desarrollo.

Se hace necesario abarcar la lúdica la cual hace referencia a la necesidad del ser humano de comunicarse, sentir, expresarse, produciendo en estos una serie de emociones orientadas al entrenamiento, la diversión, y el esparcimiento que nos lleve a gozar, gritar, reír, e incluso llorar convirtiéndose así en una fuente generadora de energía. La lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la formación de la personalidad, y valores que pueden orientarse a la adquisición de saberes. Ya que es una estrategia de trabajo compleja, centrada en el alumno, a través de la cual el docente prepara y organiza previamente las actividades, propicia y crea un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo de la misma y detecta las dificultades y los progresos, evalúa y hace los ajustes convenientes. Metodológicamente se utiliza al juego como instrumento de generación de conocimientos, no como simple motivador, en base a la idea de que, el juego, por sí mismo, implica aprendizaje. Se interiorizan y transfieren los conocimientos para volverlos significativos, porque el juego permite experimentar, probar, investigar, ser protagonista, crear y recrear. Se manifiestan los estados de ánimo y las ideas propias, lo que conlleva el desarrollo de la inteligencia emocional. El docente deja de ser el centro en el proceso de aprendizaje. Se reconstruye el conocimiento a partir de los acontecimientos del entorno. Es decir, se Define la clase lúdica como un espacio destinado para el aprendizaje. Las actividades lúdicas son acciones que ayudan al desarrollo de habilidades y capacidades que el alumno necesita para apropiarse del conocimiento. El salón

es un espacio donde se realiza una oferta lúdica, cualitativamente distinta, con actividades didácticas, animación y pedagogía activa.

CORPORACIÓN DÍA DE LA NIÑEZ; METODOLOGÍA NAVES: PARA JUGAR AL DERECHO; Bogotá, D.C. (2008)

La Metodología Naves contiene un proceso de formación desde el juego y con el juego, como fin en sí mismo y derecho fundamental; en esta medida, no requiere justificación para realizarlo, más allá del goce, del disfrute y de la libertad con la que se asume o rechaza. La formación se comprende, según lo plantea el chileno Humberto Maturana, “como un proceso de transformación del ser humano en su relación consigo mismo y con el otro, reconociéndolo como legítimo en la convivencia”. En este contexto, el juego facilita la construcción de espacios para la convivencia y la expresión de emociones, además de ser un elemento que cohesionan socialmente y promueve la participación desde los acuerdos, las reglas, los consensos e incluso los disensos.

Las ludotecas en el mundo se definen de manera particular, de acuerdo con el sentido, funciones y contexto en el cual se implementan y que también son orientados por unos ludotecarios y ludotecarias asignadas que sirven de orientadores para los niños. Las ludotecarias y los ludotecarios conocen las características generales de la población infantil y las particulares de quienes asisten a la ludoteca, que les permiten adaptar las herramientas metodológicas a la realidad de sus usuarios y usuarias, y en el momento del registro de las categorías de la sistematización comprender las representaciones y comportamientos de los niños, las niñas y sus familias, para plantear acciones interinstitucionales y familiares desde el juego.

Es un espacio para el juego que trasciende la función de guardar juguetes hacía una propuesta pedagógica y formativa mucho más profunda, en la que sus primeros beneficiarios son los niños y las niñas, y, en segunda instancia, sus familias, a las que es indispensable vincular.

Entre sus beneficiarios a niños y niñas de diversas regiones del país y sus familias, así como a poblaciones en situación de pobreza y vulnerabilidad: niños y niñas desescolarizados, niños

y niñas trabajadores, en desplazamiento y, en general, quienes no cuentan con alternativas para su desarrollo integral.

Teniendo en cuenta la diversidad de las condiciones de la infancia en Colombia y la importancia de promover el derecho al juego en condiciones de equidad para niños, niñas y familias, el modelo CDN de Ludotecas Naves también ha avanzado en operar y ajustarse a diversas modalidades de Ludotecas Naves como municipal, escolar, rodante y hospitalaria.

Por tanto, la Metodología Naves propicia la lúdica como generador de procesos desde la libertad y el disfrute del ser humano, en los cuales se privilegie la expresión de emociones y sentimientos, que permiten construir y reflexionar sobre las particulares formas de ser y estar, además de generar autonomía y desarrollo humano. Entonces el juego y la lúdica no pueden estar por separado, pues se conjugan de forma determinante, pero sin duda la lúdica se amplía hacia otras manifestaciones como la literatura, la danza, el teatro y todos los lenguajes de expresión artística.

Se plantean para la sistematización los conceptos de juego y lúdica en conexión directa con el desarrollo de habilidades y potencialidades cognitivas, sociales, psicomotrices y emocionales en los seres humanos; de la misma forma, como dimensión humana, permiten expresar, recrear y transformar la realidad de quienes lo viven; generar movilización de pensamiento o cambiar situaciones y comportamientos, lo que se plantea desde las representaciones hechas por los niños y las niñas. También se verifica la participación y la organización, a partir de la valoración del papel y visibilización del rol de los niños y de las niñas en los diferentes contextos e instancias de participación.

La Ludoteca Naves, por la acción del juego y el espacio lúdico, promueve la autonomía en los niños y las niñas, la autorregulación y la asimilación de normas y reglas dadas por la apropiación colectiva de conductas y de posibilidades de interactuar en un lugar de y para ellos y ellas, en el que se expresan por medio del juego, plantean sus posiciones, sus perspectivas y de manera privilegiada genera otros aprendizajes que les permiten integrarse y asumir actitudes convivientes en las relaciones sociales, como parte de una socialización integral, que respeta las características y necesidades individuales.

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EN EL AULA;
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES NÚCLEO UNIVERSITARIO RAFAEL RANGEL
CENTRO DE INVESTIGACIÓN PARA EL DESARROLLO INTEGRAL
SUSTENTABLE TRUJILLO; CARMEN MINERVA TORRES Y MARÍA ELECTA
TORRES PERDOMO (2007)**

El juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. De allí que a los niños no debe privárseles del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego, tomado como entretenimiento, suaviza las asperezas y dificultades de la vida, por este motivo elimina el estrés y propicia el descanso. El juego en el aula sirve para fortalecer los valores: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y también propiciar rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención -debe estar atento para entender las reglas y no estropearlas-, la reflexión, la búsqueda de alternativas o salidas que favorezcan una posición, la curiosidad, la iniciativa, la imaginación, el sentido común, porque todos estos valores facilitan la incorporación a la vida ciudadana.

El juego como actividad de aprendizaje formal fue introducido en Alemania en 1840 por Federico Froebel quien produce toda una revolución en la educación infantil ya que ataca al dogmatismo, la pasividad y la memorización como factor de aprendizaje, así como la falta de alegría y de amor los cuales eran la característica de las instituciones dedicadas a la instrucción en esa época. Su pedagogía para la formación del niño o de la niña se centra en la realización de actividades a través del juego donde se tomaban en cuenta las diferencias individuales, inclinaciones e intereses del niño en un medio apropiado para su desarrollo físico, intelectual y moral (Santos Mendoza y Torres, 1989: 9) Como puede notarse solamente en preescolar se han mantenido estas orientaciones.

Las enseñanzas de Pestalozzi tuvieron también gran influencia en Froebel porque tomaba en cuenta los intereses del niño, buscaba que las tareas no mataran la alegría desbordante de sus años ya que no puede existir aprendizaje que valga nada si desanima o roba esa alegría.

Retomando esto, Froebel pensó que el juego era la forma de preparación para la vida al suministrar medios precisos para el desarrollo integral del niño. La manifestación libre y espontánea de su interior produce alegría, paz, libertad y armonía (Prieto Figueroa, 1984: 214).

Al no tomar la educación estas enseñanzas o consejos pestalozzianos, ésta -la educación- coarta la manifestación libre de los niños, lo cual está repercutiendo en la educación.

Froebel crea el kindergarten donde las madres y los maestros se integran para orientar la formación y el crecimiento humano de los niños. Para el caso, se basa en el uso de juegos y juguetes que denomina "dones pedagógicos".

Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, a las expectativas, a la edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan interés a su realización. En la primera etapa se recomiendan juegos simples, donde la motricidad esté por delante. Los juegos de imitación y cacería y persecución deben predominar en esta etapa. En la segunda, deben incluirse las competencias y los deportes. Es frecuente que el niño pierda interés en la clase cuando se somete a períodos largos de trabajo donde se demande atención y poco movimiento. El docente se esfuerza porque los estudiantes lo escuchen. Se cree que el participante es desatento y mal educado, no obstante, no se reflexiona sobre el tipo de actividad que realiza o si solamente oye, por eso: molesta al vecino, lanza papelitos al aire o cualquier otra forma de perturbar el orden. También le dice sin palabras al docente lo aburrido que se siente en esa clase.

El niño o la niña ni está preparado ni le gusta oír largo tiempo las explicaciones, sin embargo, el docente está consciente que el alumno asimila más o menos el 20% de su clase, pero no cambia sus estrategias, continúa apegado a lo tradicional. En el aula el participante necesita actividades que le produzcan emociones vivas, placenteras, llenas de armonía y colorido, explicaciones y acciones combinadas estratégicamente donde él -participante- ponga de manifiesto su iniciativa, sus competencias, su cooperación, su respeto, su tolerancia, su espíritu de sacrificio y otras tantas cualidades que pueden observarse en un ambiente ameno, pero los docentes se estancan con sus clases expositivas, donde a lo sumo usan pizarrón y tiza.

El juego permite descanso y relajación –ni desorden ni indisciplina- porque esos altos –descansos- equilibran las actividades mentales con las físicas y en muchos casos descansar no significa acostarse a dormir o sentarse, sino cambiar de actividad.

En la primera etapa estudiantil es inhumano hacer que los niños permanezcan sentados largo tiempo. Es aconsejable que cada cierto tiempo se levanten de sus asientos y que den una vuelta alrededor del círculo que tienen para atender al docente, que den pequeños saltos, que levanten las manos, que imiten algún animal y luego vuelvan a sus puestos de trabajo. Es importante resaltar que al introducir estos juegos se propicia la construcción del conocimiento y, de hecho, el aprendizaje adquirido así es más significativo.

**LA LÚDICA COMO INSTRUMENTO PARA LA ENSEÑANZA –APRENDIZAJE;
MARIO ALONSO MONSALVE MÁRQUEZ, RUBÉN DARÍO FORONDA Y
SAMUEL EGIDIO MENA CÓRDOBA; MEDELLÍN (MARZO 2016)**

Es importante abordar las estrategias de aprendizaje como la lúdica, ya que estas estrategias requieren un nuevo planteamiento en el aula de clase y en la acción de la docente dirigida a todos los estudiantes, las cuales se contemplen todos los niveles de avance en el aprendizaje, procurando un modo de trabajo eficaz; para afrontar esta problemática y minimizar el impacto de la desmotivación, utilizando la lúdica como estrategia metodológica en el aprendizaje significativo y autónomo.

Por varias décadas los procesos de enseñanza-aprendizaje han estado direccionados a la reproducción mecánica y de transcripción de contenidos, evidenciándose la falta de diferentes estrategias por parte de algunos docentes hacia la adquisición de aprendizajes significativo y autónomo de los estudiantes, de acuerdo a los diferentes ritmos que ellos manifiestan. Es por ello, que se hace necesario la implementación de nuevas y motivadoras metodologías en la enseñanza - aprendizaje de todos los procesos, que permitan adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, promoviendo el desarrollo del pensamiento y la creatividad en ellos.

La implementación de estrategias pedagógicas estimula la creatividad y genera motivación en los estudiantes a partir de sus intereses y expectativas. Es por esto, que la lúdica es

importante para que ellos se acerquen con agrado, confianza y actitud positiva al desarrollo de los contenidos temáticos de las áreas de formación.

Las nuevas estrategias planteadas facilitan en el estudiante la asimilación de nuevos conocimientos, generando un nuevo significado a sus ideas y le da sentido a lo que están viviendo en el aula de clase o fuera de ella; además de surgirle otros tipos de planteamientos para relacionarlos con otros conceptos previamente construidos.

Así mismo, la utilización de diferentes juegos didácticos para el aprendizaje de los contenidos en las áreas que generan dificultades y desinterés como: matemáticas, humanidades y lengua castellana, ciencias naturales, ciencias sociales, entre otras; que al cambiar la metodología tradicional que se ha utilizado en el aula de clase, generen en los estudiantes motivación y propicien la construcción de aprendizajes significativos de acuerdo a sus propios intereses y expectativas, logrando así una interacción con el contexto, con el mundo tecnológico y científico; ya que la variedad de herramientas didácticas y de metodologías, despierta en ellos el deseo por conocer y descubrir el saber hacer, generando así el ¿qué?, ¿cómo?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿por qué? y ¿para qué?

La lúdica como instrumento para la enseñanza – aprendizaje, conduce a la reflexión en varios escenarios de acuerdo con las influencias y la relación que sin duda, brinda la posibilidad didáctica y pedagógica para fortalecer los procesos de formación, ya que con el ser humano generan entornos educativos, que amplían las posibilidades de asimilación de los conceptos, no solo de tipo educativo, sino de transmisión de conocimientos y desarrollo de habilidades y destrezas, potenciando el aprendizaje y los procesos de investigación a nivel internacional, Nacional, Regional en las Instituciones oficiales y privadas.

Existen varias investigaciones en las cuales se evidencian la importancia de la lúdica como instrumento para la enseñanza-aprendizaje de conceptos, habilidades, destrezas y desarrollo del pensamiento hacia la construcción del conocimiento, y algunas de ellos son:

Zúñiga (1998), quien manifiesta que la lúdica como pedagogía es una opción para comprender el contexto y los contenidos de procesos académicos y didácticos, los cuales fueron planteados en el (v) congreso nacional de recreación realizado en col deportes caldas.

Echeverri & Gómez (2009.) En su investigación manifiesta que lo lúdico como componente pedagógico, cultural, y en las dimensiones del ser humano; manifiestan que la lúdica nos conduce a reflexionar en varios escenarios de acuerdo con la época y los autores que han hecho aportes al concepto y su influencia en relación con el ser humano; de donde esta concepción parte de la postura asumida por los autores en sus producciones literales como en las investigaciones que se han desarrollado en el país y por fuera de él; al igual que los criterios que se han publicados en revistas, páginas virtuales y seminarios.

Oswaldo (2009). Considera la lúdica como instrumento fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en la que ésta fomenta la participación, la colectividad y otros principios del ser humano.

Bernasd (2009). Plantea que los entornos lúdicos potencian el aprendizaje, al considerar que: Aprendemos el 20 % de lo que escuchamos, el 50% de lo que vemos y el 80% de lo que hacemos. A través del entorno lúdico en base a la metodología experiencial que Potenciamos 80% de la capacidad de aprendizaje.

2.2. MARCO TEÓRICO

“El juego infantil es un recurso natural inagotable que permanece dentro de cada persona y que estará a su disposición siempre que lo necesite. Sin embargo, es un pozo que requiere llenarse en pocos años, y la calidad del juego que se deposite será la que alimentará ese valioso recurso durante toda la vida” (Tina Bruce)

2.2.1. Características y necesidades de los niños de 5 a 7 años

- Comienzan a mostrarse independientes
- Muestran mayor coordinación y control en sus movimientos corporales
- Tienen clara su identidad sexual

- Aun son egocéntricos
- Reconocen las emociones y sentimientos de los demás
- Quieren ser autónomos
- Participan en juegos con otros niños
- Necesitan sentirse importantes para las personas de su entorno
- Aumentan significativamente su lenguaje
- Quiere conocer todo lo que les sea posible
- Se entusiasma en hablar con personas mayores
- Es capaz de decir su nombre completo
- Tiene mayor conocimiento de su esquema corporal
- Tiene clara su identidad sexual
- Aumenta la motricidad fina en sus dedos
- Progreso significativo en su desarrollo motriz
- Muestran más independencia de los padres y la familia.
- Comienzan a pensar en el futuro.
- Entienden mejor el lugar que ocupan en el mundo.
- Prestan más atención a las amistades y al trabajo en equipo.
- Desean ser queridos y aceptados por sus amigos.

2.2.2. Cambios físicos de los niños de 5 a 7 años

En el aspecto físico muestran mayor coordinación y control en sus movimientos corporales, tienen conocimiento de su esquema corporal. El niño de esta etapa conoce perfectamente todas las partes externas de su cuerpo y muestra interés por algunas internas (corazón, estómago, cerebro, etc.). Es muy necesario el juego y el deporte.

2.2.3. Cambios emocionales en los niños de 5 a 7 años

Emocionalmente siguen en un periodo de estabilidad y son capaces de expresar con claridad sus sentimientos y también reconocen las emociones que expresan las demás personas, les gusta sentirse halagados, les gusta que los elogien cuando hacen las cosas bien y empiezan a darse cuenta de que se equivocan y cometen errores.

2.2.4. Cambios sociales en los niños de 5 a 7 años

A esta edad los niños todavía son egocéntricos porque aún no tienen la posibilidad de entender el punto de vista de los demás. Pero ya son capaces de compartir juegos y juguetes con otros amigos o compañeros. También debe tener identificada su sexualidad, ya que por esto ellos compartan con el sexo opuesto o su mismo sexo. Se vinculan en juegos con otros niños de su misma edad y se sienten agrados al estar jugando junto a ellos.

2.2.5. Desarrollo integral: dimensión cognitiva

Los procesos cognitivos, en general, como el pensamiento original creativo y productivo, no son acciones ais-ladas en las personas, sino que impregnan toda la personalidad; es decir, no son algo que se toma o se deja, que se entrena o se adquiere en un momento, como en un “taller para enseñar a pensar”, en un “taller de creatividad”, en una “semana de la creatividad” y cosas por el estilo. El verdadero proceso cognitivo, la verdadera creatividad, son procesos favorecidos y propiciados por un clima permanente de libertad mental, una atmósfera general, integral y global que estimula, promueve y valora el pensamiento original, divergente y autónomo, la discrepancia razonada, la oposición lógica, la crítica fundada.

2.2.6. Desarrollo integral: dimensión socio-afectiva

Se evidencia la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años, este se desarrolla en el reconocimiento, la comprensión y la expresión de emociones y de sentimientos, en las relaciones con los demás y en la construcción de comunidad y en la maduración de la sexualidad. Esta dimensión de relaciona con La identidad de género de las personas, los procesos de socialización de los seres humanos que se dan en la familia, la escuela, el medio social y la cultura, entre otros, las relaciones con los demás, el reconocimiento de sí mismo (autoconcepto y autoestima) y la vivencia de la sexualidad.

2.2.7. Teoría de Vygotsky “teoría sociocultural de la formación de las capacidades psicológicas superiores”

“El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (Lev Vygotski)

La teoría de Vygotsky (1933) considera que el símbolo lúdico está impregnado de elementos socioculturales de los que la criatura toma sus símbolos personales. Además, dicho autor afirma que, en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por él propuestas: la natural y la sociohistórica. Esta teoría afirma el hecho de que el desarrollo humano es resultado de una construcción histórica, fruto de la interacción humana. Los procesos psicológicos superiores se forman primero en el plano social, y solo pasan a un plano individual, después de un proceso de interiorización. Ese proceso se produce gracias a la interacción infantil, con adultos y compañeros más capaces, en la zona de desarrollo próximo; que es aquella zona óptima entre el nivel de desarrollo ideal y potencial del sujeto, sobre la cual debemos actuar.

Para Vygotski, el juego infantil presenta una serie de características particulares, de las que destaca las siguientes:

- El juego es una necesidad.
- La clave explicativa del juego es el símbolo.
- Todo juego tiene reglas internas que le dan sentido.
- El juego crea una Zona de Desarrollo Potencial (ZDP).
- Estructura y contenido del símbolo lúdico.

2.2.8. Teoría de Piaget “teoría estructuralista”

Para Piaget el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa. En los juegos la función cognitiva es, en alguna medida un proceso de mucho menos rigor adaptativo que en la actividad seria, y, en ese sentido, un proceso cognitivo imperfecto.

Piaget realizó dos grandes aportaciones teóricas al tema. En la primera de ellas, en 1932, Piaget relacionó los juegos infantiles con el desarrollo del conocimiento que los niños tienen sobre la sociedad y las normas convencionales y morales. En la segunda formulación teórica Piaget (1946) atribuye al juego la función de ser un mecanismo de relajación de la infatigable actividad manipuladora e investigadora que los niños realizan sobre las cosas y las situaciones en las que se ven envueltos. Los juegos son procesos cognitivos relajados y personales en los que importa más divertirse que adecuarse a la realidad objetiva.

2.2.9. Dimensiones del desarrollo integral

El ser humano es un suprasistema altamente complejo, pero más o menos integrado. El nivel de integración armónica determina el grado de desarrollo y madurez de su personalidad. Todo esto impone a la educación una tarea o misión sumamente ardua y difícil, en la cual frecuentemente fracasan muchos educadores y otros profesionales que trabajan en el desarrollo humano. El llevar a un ser humano a su pleno desarrollo y madurez, en su realidad integral, constituye la empresa más difícil y ambiciosa que pueda proponerse una persona, una institución e, incluso, una sociedad completa. Sin embargo, caminar en esa dirección, abriendo horizontes e iluminando caminos, es la meta que se propone, en general, toda verdadera educación y desarrollo pleno del ser humano. La amplitud y complejidad del desarrollo humano ha propiciado que múltiples disciplinas se hayan abocado a estudiar y tratar de desentrañar su realidad y enigmática naturaleza. La filosofía de la educación, la pedagogía, la biología genética, la psicología del desarrollo, la sociología educativa y muchas otras han dado aportes muy valiosos para guiar la acción práctica de las profesiones de ayuda. Para el desarrollo integral se enfocan en los siguientes aspectos:

- a) Desarrollo neurofisiológico**
- b) Desarrollo cognitivo, inteligencia y creatividad**

Los procesos cognitivos, en general, como el pensamiento original creativo y productivo, no son acciones ais-ladas en las personas, sino que impregnan toda la personalidad; es decir, no son algo que se toma o se deja, que se entrena o se adquiere en un momento, como en un “taller para enseñar a pensar”, en un “taller de creatividad”, en una “semana de la creatividad” y cosas por el estilo. El verdadero proceso cognitivo,

la verdadera creatividad, son procesos favorecidos y propiciados por un clima permanente de libertad mental, una atmósfera general, integral y global que estimula, promueve y valora el pensamiento original, divergente y autónomo, la discrepancia razonada, la oposición lógica, la crítica fundada.

c) Desarrollo psicológico, afectivo y social

La comprensión de la dimensión socio-afectiva hace evidente la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años.

El desarrollo socio-afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, auto imagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones.

d) Desarrollo moral, ético y de valores

e) Desarrollo profesional y vocacional

2.2.10. Importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego constituye cualquier factor básico en la vida de cualquier infante, que también de divertido resulta primordial para su desarrollo. Los chicos requieren estar activos para crecer y desarrollar sus habilidades, el juego es fundamental para el aprendizaje y desarrollo integral de los chicos pues aprenden a conocer la vida jugando. Los niños y niñas requieren hacer las cosas constantemente antes de aprenderlas, por lo cual, los juegos poseen carácter formativo al hacerlos confrontar constantemente, situaciones las cuales van a poder dominarlas o ajustarse a ellas. Además, los juegos tienen la posibilidad de ser de toda clase: de mesa, deportivos, etc. Por medio del juego buscan, exploran, prueban y hallan el planeta por sí mismos, siendo una herramienta eficaz para la enseñanza.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para así lograr desarrollar diferentes habilidades como lo son:

- **Físicas:** para jugar los chicos se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo que desarrollan su coordinación psicomotora junto con la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo humano, músculos, huesos, pulmones, corazón, etcétera., por el ejercicio que hacen, además de permitirles descansar bien a lo largo de la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental:** Por medio de la distinción de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- **Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y además como la resolución de conflictos emocionales al saciar sus necesidades y anhelos que en la vida real no van a poder darse ayudándolos a afrontar situaciones diarias.
- **Creatividad e imaginación:** el juego les despierta y desarrolla.
- **Forma hábitos de cooperación,** para poder jugar se necesita de un compañero.
- **El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo,** los límites de él y su entorno.

Los chicos deben gozar de sus juegos y recreaciones y deben ser orientados en camino a objetivos educativos para de esta forma lograr el más alto beneficio. En un principio, los chicos sólo se desenvuelven por la percepción rápida del caso, realizan lo primero que se les viene a la mente, empero esta clase de acción tiene sus fronteras más que nada cuando hay inconvenientes; por medio del juego el infante aprende a desempeñarse en el ambiente de la mente, usando el raciocinio para ir más allá de todo el mundo externo concreto, pudiendo dirigir su conducta por el sentido del caso obligándolo y motivándolo a desarrollar tácticas para la solución de sus inconvenientes.

Ejemplificando, cuando el infante desee hacer que su torre de bloques logre ser más alta, utilizará su pensamiento para hallar que debería situar los bloques mayores en la base, o hacer una base con diversos bloques mayores en la base, o hacer una base con diferentes bloques pequeños y lograr hacer una torre más alta que si lo hiciera apilando cualquier bloque tras otro.

2.2.11. Rol del docente en preescolar

El papel del educador en la Enseñanza de Preescolar o de la Primera Infancia radica en conseguir que los niños y niñas aprendan y puedan desarrollarse integralmente. Por esto, permite la ejecución de ocupaciones y media vivencias significativas, vinculadas con las necesidades, intereses y potencialidades de los mismos.

Cualquier criterio importante que debería manejar el maestro en su rol de mediador y facilitador es el del área de desarrollo próximo. Tiene relación con: "la distancia entre el nivel real de desarrollo determinado por la capacidad de resolver problemas de forma independiente y el nivel de desarrollo potencial determinado por la resolución de problemas con la colaboración de un compañero más capaz o con la guía de un adulto" (Vigotski, 1.967). Se relaciona con el papel de participación que ejecuta el maestro para llevar a los niños y niñas a su grado de desarrollo potencial, cuando no es capaz de llegar por su cuenta.

La característica más relevante de cualquier maestro que trabaja con cualquier currículo cognitivo es su rol de facilitador y mediador. Esto significa que el maestro:

- Sirve como una especie de catalizador produciendo una interacción cognitiva fundamental entre los chicos y sus vivencias.
- Ayuda a los niños y niñas a comprender el sentido generalizado de sus vivencias, de nuevos aprendizajes y relaciones.

El objetivo de la intervención con el infante es:

- Sustraer de cada vivencia que los chicos tengan el aprendizaje más alto de principios generalizadores.
- Utilizar tácticas sobre cómo percibir el planeta.
- Profundizar en el raciocinio sistemático, claro y efectivo de aprender y solucionar inconvenientes.

2.3. MARCO LEGAL

2.3.1. CÓDIGO DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA COLOMBIA LEY 1098 DE 2006

Artículo 9°. Prevalencia de los derechos. En todo acto, decisión o medida administrativa, judicial o de cualquier naturaleza que deba adoptarse en relación con los niños, las niñas y los adolescentes, prevalecerán los derechos de estos, en especial si existe conflicto entre sus derechos fundamentales con los de cualquier otra persona.

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.

Parágrafo 1°. Para armonizar el ejercicio de este derecho con el desarrollo integral de los niños, las autoridades deberán diseñar mecanismos para prohibir el ingreso a establecimientos destinados a juegos de suerte y azar, venta de licores, cigarrillos o productos derivados del tabaco y que ofrezcan espectáculos con clasificación para mayores de edad.

Artículo 39. Obligaciones de la familia. La familia tendrá la obligación de promover la igualdad de derechos, el afecto, la solidaridad y el respeto recíproco entre todos sus integrantes. Cualquier forma de violencia en la familia se considera destructiva de su armonía y unidad y debe ser sancionada.

2.3.2. Constitución Política de Colombia de 1991

Artículo 44: Son derechos fundamentales de los niños la vida, la integridad física, la salud, la educación, la cultura y la recreación entre otros.

Artículo 67: La Educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz, y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del medio ambiente.

2.3.3. Ley 115 de febrero 8 de 1994

Sección segunda, educación preescolar

ARTICULO 15. Definición de educación preescolar. La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

ARTICULO 16. Objetivos específicos de la educación preescolar. Son objetivos específicos del nivel preescolar:

- f) La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos

2.4. MARCO CONCEPTUAL

- **Juego:** El juego es un hecho motriz implícito en la práctica habitual del niño. Se considera el mejor medio educativo para favorecer el aprendizaje, fortaleciéndose con él todo el desarrollo físico y psicomotor, el desarrollo intelectual, el socio afectivo, etcétera. el niño se va apropiando del mundo que le rodea y en el que vive, realizando así sus propias construcciones reales- imaginadas.
- **Actividad:** Puede definirse como el conjunto de tareas o acciones realizadas por un ser vivo, que las desarrolla impulsado por el instinto, la razón, la emoción, o la voluntad,

hacia un objetivo, en este caso para crecer en el desarrollo integral fortaleciendo así todos los aspectos que conllevan este.

- **Lúdica:** Es todo aquello relativo al juego, recreación, ocio, entretenimiento o diversión, que se puede realizar en el tiempo libre con el objetivo de liberar tensiones, salir de la rutina diaria y para obtener un poco de placer, diversión y entretenimiento.
- **Desarrollo integral del niño:** Se emplea el término desarrollo integral para englobar todas las capacidades (emocional, afectivo, social, comunicativo, intelectual, físico y creativo) que el niño explyaya a lo largo de su vida.
- **Desarrollo integral: Enfoque Cognitivo:** Es la posibilidad que tiene el ser humano de aprehender conceptualmente la realidad que le rodea formulando teorías e hipótesis sobre la misma, de tal manera que no sólo la puede comprender, sino que además interactúa con ella para transformarla.
- **Desarrollo integral: Enfoque Socioafectivo:** Es el conjunto de posibilidades que tiene la persona de relacionarse consigo mismo y con los demás; de manifestar sus sentimientos, emociones y sexualidad, con miras a construirse como ser social.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El tipo de investigación en este proyecto es cualitativo, Según Oswaldo Mesías la investigación cualitativa “...rechaza la pretensión racional de solo cuantificar la realidad humana, en cambio da importancia al contexto, a la función y al significado de los actos humanos, valora la realidad como es vivida y percibida, con las ideas, sentimientos y motivaciones de sus actores; se caracteriza por ser descriptivo, inductivo, holístico, fenomenológico, estructural-sistémico y ante todo flexible, destaca más la validez que la replicabilidad, trata ante todo de identificar la naturaleza profunda de las realidades y su estructura dinámica.”.

Teniendo en cuenta la idea que tiene el autor anteriormente mencionado sobre el tipo de investigación cualitativa, podemos decir que esta presenta una variedad de características tales como que, el investigador ve al escenario y a las personas de manera holística, causando que sean sensibles a la influencia que estos hagan sobre las personas las cuales se les está aplicando el estudio, siendo para este también valiosas todas las perspectivas en las que se fije.

3.2. ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN

El enfoque de esta investigación es descriptivo el cual se define en buscar y especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que se sometido a análisis. En un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, de forma tal de describir los que se investiga. Este tipo de estudio puede ofrecer la posibilidad de llevar a cabo algún nivel de predicción (aunque sea elemental).

La descripción consiste en poder responder las siguientes cuestiones al final de la investigación: ¿Qué es?, ¿cómo es?, ¿dónde está?, ¿qué actores están involucrados?, ¿qué elementos lo componen?

Según el autor Frank Morales este tipo de investigación: “consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a

la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.”

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

3.3.1. POBLACIÓN

3.3.1.1. Población de estudiantes

La población de estudiantes está conformada por un total de 75 del grado primero; en el grupo de primero “A” hay 32 alumnos, en el grupo de primero “B” hay 34 alumnos y en primero “C” hay 33 alumnos; de estos datos se tomará como muestra al grado primero “A”.

3.3.2. MUESTRA

3.3.2.1. Muestra de estudiantes

La muestra de estudiantes está conformada por un total de 32 del grupo primero “A”, que lo conforman 21 niñas y 11 niños.

3.4. Técnicas de recolección de información

La recolección de datos se refiere al uso de una gran diversidad de técnicas y herramientas que pueden ser utilizadas por el analista para desarrollar los sistemas de información, los cuales pueden ser la entrevistas, la encuesta, el cuestionario, la observación, el diagrama de flujo y el diccionario de datos.

Todos estos instrumentos se aplicarán en un momento en particular, con la finalidad de buscar información que será útil a una investigación en común.

Los analistas utilizan una variedad de métodos a fin de recopilar los datos sobre una situación existente, como entrevistas, cuestionarios, inspección de registros (revisión en el sitio) y observación. Cada uno tiene ventajas y desventajas. Generalmente, se utilizan dos o tres para complementar el trabajo de cada una y ayudar a asegurar una investigación completa.

3.5. Instrumentos de recolección de información

3.5.1. Observación directa:

El método de observación directa es un método de recolección de datos que consiste básicamente en observar el objeto de estudio dentro de una situación particular. Todo esto se hace sin necesidad de intervenir o alterar el ambiente en el que se desenvuelve el objeto.

3.5.2. Observación participante:

La observación participante como el primer método usado por los antropólogos al hacer trabajo de campo. El trabajo de campo involucra "mirada activa, una memoria cada vez mejor, entrevistas informales, escribir notas de campo detalladas, y, tal vez lo más importante, paciencia.

3.5.3. Diario de campo:

El diario de campo es un instrumento utilizado por los investigadores para registrar aquellos hechos que son susceptibles de ser interpretados. En este sentido, el diario de campo es una herramienta que permite sistematizar las experiencias para luego analizar los resultados.

3.6. Línea de investigación

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: EDUCACIÓN Y PEDAGOGÍA

El objetivo de esta línea de investigación es valorar significativamente el papel pedagógico de la Escuela en la formación integral del individuo, mediante prácticas

pedagógicas que se integren a la diversificación de la educación en esta tarea común. Siendo también algo primordial para esta línea revalorar significativamente el papel pedagógico de la Escuela en la formación integral del individuo, mediante prácticas pedagógicas que se integren a la diversificación de la educación en esta tarea común, pudiéndolo relacionar con el enfoque de esta investigación en la cual se quiere incentivar el juego y la lúdica como recursos y estrategias para poder cambiar y mejorar el desarrollo y la formación integral de los niños, ya que a través de estas dos estrategias se está innovando en la utilización de métodos pedagógicas para enseñar, con esta línea también se puede incentivar en el crecimiento tanto personal como en el ámbito escolar, en los que también están implicados en este proyecto de investigación.

4. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

4.1. INSTRUMENTO N°1: OBSERVACIÓN DIRECTA APLICADA A DOCENTE Y ESTUDIANTES

Fecha: 31 / 01 / 2020

Grupo: 1°A

Titular: Martha Lobo **N° de estudiantes:** 32

Objetivo: Identificar las actividades de juego y lúdica que la docente utiliza para desarrollar las dimensiones socio-afectiva y cognitiva en los niños de 1°A de la Escuela Normal Superior en el proceso de aprendizaje

Recursos Institucionales: Aula de clase, tablero

Humanos: 32 estudiantes, dos investigadores, docente observado

Materiales: Fichas, videos, canciones, dinámicas.

Tecnológicos: Televisión

Maestro investigador: Hugo Alejandro Morales Barbosa

Julián Enrique Becerra Aley

INDICADORES DE OBSERVACIÓN:

1. EL DOCENTE:

a) Metodología empleada

La metodología de la clase es tradicional, donde se puede observar cómo la docente inicia saludando y tomando la lista de asistencia para nota quién faltó a la clase, para comenzar, utiliza una canción para que los niños se interesen y se cree un buen ambiente para el desarrollo de la clase, pero se pudo notar que algunos niños no querían seguir la dinámica, no quería parase a cantar y a bailar, simplemente se quedaban sentado o hacían otra cosa para su interés. Durante el resto de la clase no se utilizan más métodos para hacer que los niños se entretengan y se

desenvuelvan en su desarrollo integral; específicamente en sus dimensiones socio-afectiva y cognitiva.

b) Material Pedagógico empleado en el desarrollo de las clases

Los materiales pedagógicos que la profesora utiliza con mayor frecuencia para dar las clases son videos, algunas canciones, bailes y fichas para desarrollar o colorear, pero en muchas ocasiones estas no logran desarrollar las dimensiones socio-afectiva y cognitiva de todos los niños en el aula.

c) Actividades de juego y lúdica que implementa para motivar a los niños:

La profesora implementa actividades para motivar a los niños como los videos, juegos y fichas de trabajo, las cuales no cumplen el fin de lograr un desarrollo integral evidente en los niños, en este caso, en las dimensiones socio-afectiva y cognitiva

2. EL ESTUDIANTE

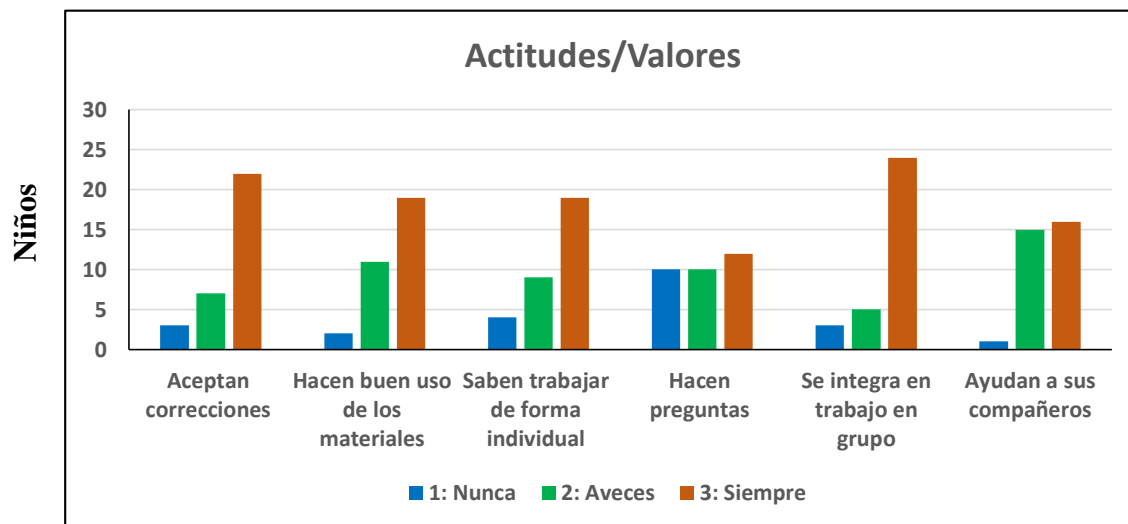
a) Seguimiento a las actitudes y comportamiento que muestran los estudiantes en la clase

Tabla 1.

FICHA DE OBSERVACIÓN PARA SEGUIMIENTO DE LA CLASE					
Grado de desarrollo alcanzado: 1: Nunca 2: A veces 3: Siempre		GRADO DE DESARROLLO ALCANZADO			OBSERVACIONES
		1	2	3	
Actitudes, valores, trabajo en el aula, estrategias de trabajo y hábitos de cooperación					
1	Aceptan correcciones del docente e intenta mejorar.	3	7	22	Un gran número de niños aceptan agradablemente las correcciones respectivas.
2	Hacen buen uso de los materiales que requiere la actividad lúdica.	2	11	19	La mayoría de niños hacen buen uso de los materiales para la realización de actividades.
3	Saben trabajar de forma individual en el aula.	4	9	19	En gran parte los niños trabajan de forma individual en el aula
4	Hacen preguntas sobre alguna duda al docente en el aula.	10	10	12	Se presenta una variedad de niños que presentan dudas y otros que no al momento de una actividad.

5	Se integra en el momento de realizar un trabajo por parejas o en grupo, utilizando materiales de trabajo.	3	5	24	Una buena parte de los niños se integra al momento de realizar un trabajo grupal
6	Ayudan a sus compañeros en caso de necesidad.	1	15	16	Algunos niños ayudan a sus compañeros en caso de necesitar ayudar en las actividades a realizar.
Valoración: 1. Nunca 2. A veces 3. Siempre		VALORACIÓN ALCANZADA			OBSERVACIONES
Desarrollo integral: Dimensión cognitiva					
7	Resuelve con facilidad problemas propuestos por la maestra en actividades lúdicas.	15	12	5	La gran mayoría de niños no resuelven con facilidad problemas propuestos por la maestra al momento de realizar actividades lúdicas.
8	Es novedoso e innovador al momento de realizar las actividades lúdicas.	17	14	1	En gran parte los niños no son novedosos a la hora de realizar las actividades.
9	Se toma tiempo para pensar cómo llevar a cabo la actividad lúdica antes de realizarla.	14	2	16	Casi la mitad de los niños se toman tiempo para pensar antes de realizar una actividad lúdica.
10	Maneja un lenguaje coherente a la hora de expresarse.	5	12	15	Un gran porcentaje de niños maneja un lenguaje coherente al momento de hablar.
Valoración: 1. Nunca 2. A veces 3. Siempre		VALORACIÓN ALCANZADA			OBSERVACIONES
Desarrollo integral: Dimensión socio-afectiva					
11	Trabajan adecuadamente de forma grupal.	17	10	5	La mayoría de niños no sabe trabajar en orden de forma grupal.
12	Disfruta de las actividades lúdicas implementadas por la profesora.	6	23	3	En ciertas actividades lúdicas los niños disfrutaban más al momento de realizarla.
13	Comparte los recursos que se utilizan para las actividades lúdicas con sus compañeros.	7	18	7	Algunos niños les agrada compartir sus materiales con sus compañeros de trabajo.
14	Mantiene una buena relación con sus compañeros en el desarrollo de las actividades lúdicas.	16	8	8	La mayoría de niños no mantiene una buena relación con sus compañeros, presentándose peleas.
REALIDAD OBSERVADA		En el grado 1ºA de la Escuela Normal Superior de Ocaña sede el Llano, pocos estudiantes logran prosperar las dimensiones cognitiva y socio-afectiva para llevar a cabo un buen desarrollo integral.			

Grafica 1. Actitudes y comportamientos observados en los estudiantes del grado 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña en actividades de juego lúdica realizadas por la docente en el aula de clase:



Análisis de la Gráfica.

En la gráfica se evidencia en el primer aspecto observado, que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 3 niños que corresponden al 9% nunca aceptan correcciones del docente para intentar mejorar; que 7 niños (22%), a veces aceptan correcciones y 22 niños (69%), siempre aceptan correcciones de la docente para intentar mejorar.

En el segundo aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 2 niños (6%), nunca hacen buen uso de los materiales que requiere la actividad; que 11 niños (34%), a veces hacen buen uso de los materiales y 19 niños (60%), siempre hacen buen uso de los materiales que requiere la actividad.

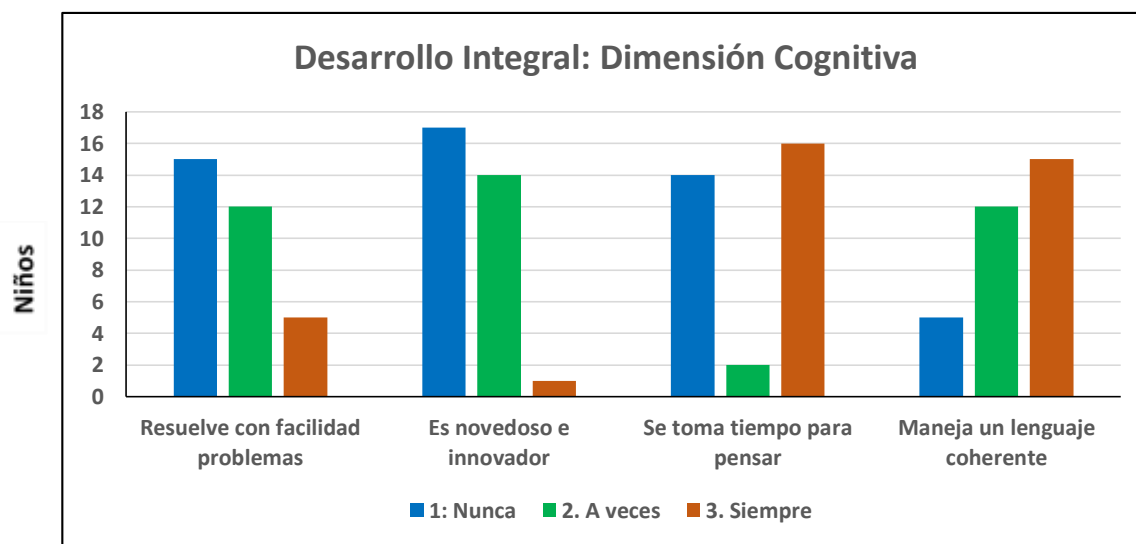
En el tercer aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 4 niños (13%), nunca saben trabajar de forma individual en el aula; que 9 niños (el 28%), a veces saben trabajar de forma individual y 19 niños (el 59%), siempre saben trabajar de forma individual en el aula.

En el cuarto aspecto se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 10 niños (el 32%), nunca hacen preguntas sobre alguna duda al docente en el aula; que 10 estudiantes (el 32%), a veces hacen preguntas y que 12 niños (el 36%), siempre hacen preguntas sobre alguna duda al docente en el aula.

En el quinto aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 3 niños (el 9%), nunca se integran en el momento de realizar un trabajo por parejas o en grupo, utilizando materiales de trabajo; que 5 niños (el 16%), a veces se integran en los trabajos en grupo y 24 niños (el 75%), siempre se integra en el momento de realizar un trabajo por parejas o en grupo, utilizando materiales de trabajo.

En el sexto aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 1 niño (el 3%) nunca ayuda a sus compañeros en caso de necesidad; que 15 estudiantes (el 47%), a veces ayudan a sus compañeros y 16 estudiantes (el 50%), siempre ayudan a sus compañeros en caso de necesidad.

Gráfica 2. Actitudes y comportamientos observados en los estudiantes del grado 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña que representa el progreso en la dimensión cognitiva para su desarrollo integral:



Análisis de la Gráfica

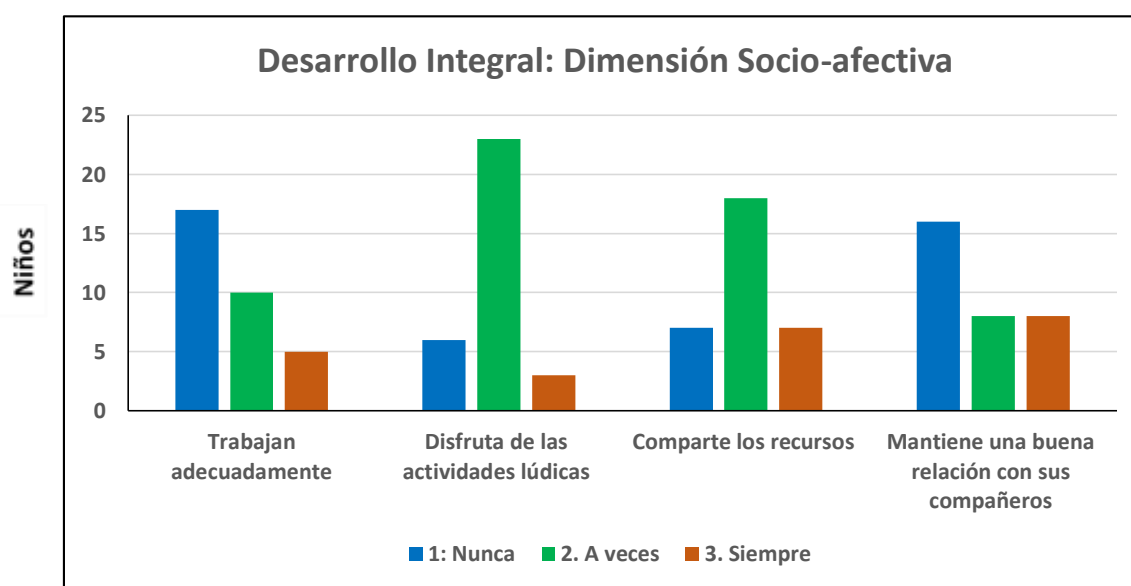
En la gráfica se evidencia en el primer aspecto que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 15 niños (el 47%), nunca resuelve con facilidad problemas propuestos por la maestra en actividades lúdicas; que 12 niños (el 37%), a veces resuelve con facilidad problemas y 5 niños (el 16%), siempre resuelven con facilidad problemas propuestos por la maestra en actividades lúdicas.

En el segundo aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 17 niños (el 53%), nunca son novedosos e innovadores al momento de realizar las actividades lúdicas; que 14 niños (el 44%), a veces son novedosos e innovadores al momento de realizar las actividades lúdicas y 1 niño (el 3%), siempre son novedosos e innovadores al momento de realizar las actividades lúdicas.

En el tercer aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 14 niños (el 44%), nunca se toman tiempo para pensar cómo llevar a cabo la actividad lúdica antes de realizarla; que 2 niños (el 6%), a veces se toman tiempo para pensar cómo llevar a cabo la actividad lúdica antes de realizarla y 16 niños (el 50%), siempre se toman tiempo para pensar cómo llevar a cabo la actividad lúdica antes de realizarla.

En el cuarto aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 5 niños (el 16%), nunca manejan un lenguaje coherente a la hora de expresarse; que 12 niños (el 37%), a veces manejan un lenguaje coherente a la hora de expresarse y 15 niños que (el 47%), siempre manejan un lenguaje coherente a la hora de expresarse.

Grafica 3. Actitudes y comportamientos observados en los estudiantes del grado 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña que representa el progreso en la dimensión socio-afectiva para su desarrollo integral:



Análisis de la Gráfica.

En la gráfica se evidencia en el primer aspecto, que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 17 niños (el 53%), nunca trabajan adecuadamente de forma grupal; que 10 niños (el 31%), a veces trabajan adecuadamente de forma grupal y 5 niños (el 16%), siempre trabajan adecuadamente de forma grupal.

En el segundo aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 6 niños (el 19%), nunca disfrutan de las actividades lúdicas implementadas por la profesora; que 23 niños (el 72%), a veces nunca disfrutan de las actividades lúdicas y 3 niños (el 9%), siempre nunca disfrutan de las actividades lúdicas implementadas por la profesora.

En el tercer aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 7 niños (el 22%), nunca comparten los recursos que se utilizan para las actividades lúdicas con sus compañeros; que 18 niños (el 56%), a veces comparten los recursos que se utilizan y 7 niños (el 22%), siempre comparten los recursos que se utilizan para las actividades lúdicas con sus compañeros.

En el cuarto aspecto, se evidencia que de los 32 estudiantes de 1°A de la Escuela Normal Superior de Ocaña, 16 niños (el 50%), nunca mantienen una buena relación con sus compañeros en el desarrollo de las actividades lúdicas; que 8 niños (el 25%), a veces mantienen una buena relación con sus compañeros y 8 niños (el 25%), siempre mantienen una buena relación con sus compañeros en el desarrollo de las actividades lúdicas.

Análisis General

Con base a los resultados del instrumento el cual fue aplicado al grado 1°A de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña sede El Llano, pudimos evidenciar que la mayoría de los niños presentaban actitudes y comportamientos que mostraban su poco entendimiento y desinterés por los juegos y actividades lúdicas que la profesora proponía, agregando también, que la clase en la que se desarrollaban este tipo de actividades se volvía una clase tipo tradicional causando estas respuestas en los niños, poniendo así dificultades para que los niños puedan prosperar en su desarrollo integral en las dimensiones cognitiva y socio-afectiva.

4.2. PROPUESTA DE INVESTIGACIÓN

Jugar “es la razón de ser de la infancia”, pero también “ofrece al docente un medio de conocer mejor el niño y renovar los métodos pedagógicos”. Sin embargo, aún hoy, su presencia causa algún recelo en el aula, porque en la mayoría de veces el maestro de primero lo descuida en favor de enfoques educativos centrados en objetivos académicos, minimizando su importancia en pro de lo que el juego y la lúdica podrían transformar las experiencias educativas de los niños en los primeros cursos de primaria y fortalecer tanto su motivación como los resultados de aprendizaje. El otro aspecto y el otro aspecto que es digno de resaltar, es el hecho de la no aceptación del juego y la lúdica que propone el docente cuando éstos no llenan las expectativas, intereses y necesidades de los niños.

Para el caso, los niños de 1° A de la Escuela Normal Superior Ocaña, quienes en la mayoría de actividades académicas donde se proponen el juego y la lúdica, éstos asumen comportamientos negativos evidenciados en el poco interés que demuestran en el desarrollo de dichas actividades.

Los resultados obtenidos del primer instrumento aplicado con este objetivo, demostró que los niños no se sienten motivados e interesados en las clases porque los juegos que se les propone, no generan motivación, alegría y entusiasmo que los impulse a aprender activamente, sino que generalmente se sustentan en la clase tradicional que normalmente se observa en el desarrollo de los contenidos y se pierde el verdadero sentido de implementarlos para el desarrollo de la dimensión cognitiva y socio-afectiva que es el propósito de esta investigación.

En este sentido, los investigadores proponen el trabajo académico articulado a circuitos donde el niño experimente el juego y la lúdica como estrategia para el desarrollo de estas dimensiones, dado que en ciertos momentos de la jornada escolar se pueden establecer estos circuitos con actividades que siendo lúdicas desarrollen lo cognitivo y fortalezcan los socio-afectivo.

Durante el desarrollo de la propuesta, los investigadores aplican técnicas e instrumentos de recolección de información, que muestren los resultados de la misma después de sus respectivos análisis, logrando reconocer la eficacia de la propuesta y los avances en el desarrollo cognitivo y socio-afectivo de los niños de 1° A. Para ello, será aplicada la

observación y como instrumento la observación participante, que consiste en el hecho de que la persona que observa recoge los datos en el medio natural y está en contacto con los propios sujetos observados, la implicación supone participar socialmente y compartir las actividades fundamentales que realizan las personas que forma parte de la actividad. Para aplicar el instrumento implica la selección del escenario social, el acceso a ese escenario, normalmente una organización o institución (en este caso La Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña). Con la implementación del juego lúdico, se pretende fomentar una mayor motivación de los niños durante la clase, logrando un buen desarrollo integral en las dos dimensiones, cognitiva y socio-afectiva observar cuáles son las nuevas actitudes, comportamientos y opiniones que demuestran los niños al realizarles nuevos juegos y actividades lúdicas con las que así están saliendo de la rutina diaria y lograr que estos tengan un buen desarrollo integral en las dos dimensiones, cognitiva y socio-afectivo.

Se espera que esta propuesta, sea un incentivo tanto para maestros investigadores como maestros en ejercicio, para que se promueva en ellos la necesidad de hacer cambios significativos en sus prácticas pedagógicas, al igual se espera que esta propuesta alcance logro significativos en las dimensiones cognitiva y socio-afectiva de los niños de 1º A, lo que representaría buenos y mejores aprendizajes.

4.2.2 ACCIONES PEDAGÓGICAS



Institución Educativa
ESCUELA NORMAL SUPERIOR
Ocaña



ACCIÓN PEDAGÓGICA 1. “CIRCUITO LÓGICO”

Estrategia: Juego.

Fecha:

Tiempo: 2 horas

Lugar: Aula Máxima y Patio de la IE, Escuela Normal Superior Ocaña. Sede El Llano Echavez

Actores: 32 estudiantes de 1º A; 2 Maestros Investigadores

Maestros Investigadores: Hugo Alejandro Morales Barbosa

Julián Enrique Becerra Aley

Objetivo: Potenciar el desarrollo cognitivo y socio afectivo de los estudiantes a partir de los pre saberes

Recursos: Institucionales: Aula máxima, Patio de la Institución

Humanos: 32 estudiantes, 2 maestros investigadores

Materiales: Marcadores, colores, lápiz, cartulina, hojas bon, imágenes, cinta

“Circuito Lógico”

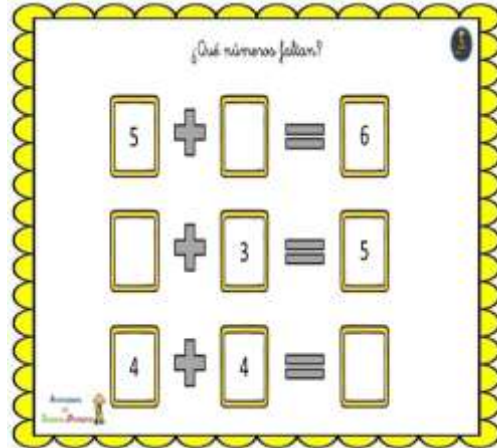
Un circuito lúdico es una serie de actividades en las que se desarrollan diferentes aspectos mediante juegos o situaciones que se presentan en las estaciones que el circuito comprende. Un circuito puede estar determinado por ciertas reglas tanto de tiempo como en sus actividades; las actividades que se desarrollen en las estaciones favorecen diferentes aspectos para los participantes de estas. La importancia de un circuito es fundamental a la hora de poner en práctica el desarrollo integral en las dimensiones cognitivas y socioafectiva, siendo evidente en este circuito en el cual se pone a prueba al niño para que ponga en práctica sus conocimientos previos y se desenvuelva mucho mejor realizando todos los ejercicios de forma grupal junto a sus compañeros de clase. En este ámbito en el que se desarrollarán actividades que influyan en el desarrollo integral de los niños, en los ámbitos cognitivo y socioafectivo, reforzando también con diferentes actividades 4 materias fundamentales como lo son Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

Normas de Convivencia

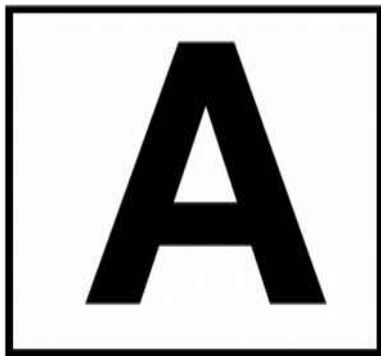
- *Espero mi turno*
- *Escucho a mis compañeros y compañeras*
- *Trabajo en el aula*
- *Cumplo con las actividades*
- *Colaboro con el buen clima del aula*
- *Digo respetuosamente mis opiniones*
- *Levanto la mano para hablar*

Estación 1 – Sumas Incompletas

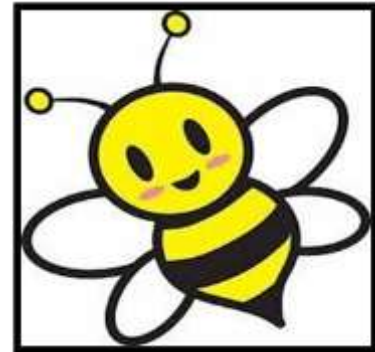
En esta actividad se les presentará a los niños un cartel el cual está compuesto por diferentes sumas que están incompletas, el propósito de la actividad es que los niños completen con el número correcto, la suma en el menor tiempo posible. Un ejemplo del cartel con las sumas incompletas sería el siguiente.



Estación 2 – Lengua Castellana





Para realizar la Estación 2 de Lengua Castellana se le dará a cada niño del grupo una hoja bon, los maestros investigadores pegarán una letra en la pared, y esta letra será fundamental ya que los niños deberán realizar un dibujo de algún objeto el cual comience con la letra que se pegó en la pared. Un ejemplo de la actividad es el siguiente:



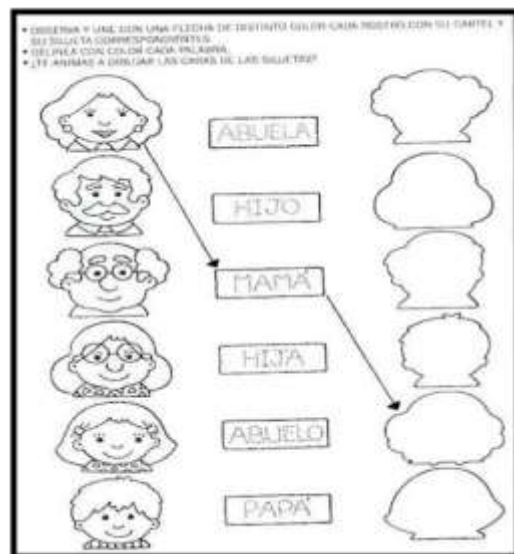
Estación 3 – Ciencias Naturales

Para realizar la actividad de la estación de Ciencias Naturales, se les presentará a los niños una cartelera en la cual habrá un cuadro comparativo que está clasificado en comidas saludables y comidas no saludables. A los niños, se les dará una serie de imágenes con diferentes alimentos tanto buenos (frutas y verduras) como malos (comidas chatarras, caramelos), y ellos deben clasificar estos alimentos en el cuadro correspondiente, ya sean comidas saludables o comidas no saludables, habrá un tiempo estimado para hacer la actividad, si este termina, los niños deben dejar de realizar la actividad para calificarla. Un ejemplo de la actividad sería el siguiente:

Comida Saludable	Comida No Saludable
	

Estación 4 – Ciencias Sociales

Para realizar la actividad se le entregará a cada niño una ficha en donde encontrarán varios rostros que corresponden a personas que son integrantes de una familia, ellos deben unir con una flecha de distinto color cada rostro con su cartel y su silueta correspondiente, también debe delinear con color cada palabra de cada integrante de la familia que también aparecerá en la guía, y, por último, también deben dibujar las caras de las siluetas de los integrantes de la familia. El ejemplo de la actividad es el siguiente:



Los niños estarán en cada estación por 25 minutos, si en este tiempo los niños no logran completar la estación, automáticamente deberán proseguir con las actividades de la siguiente estación.

Proceso Metodológico:

El Circuito Lógico, como actividad de juego pone en marcha habilidades cognitivas del niño, en cuanto le permiten comprender su entorno y desarrollar su pensamiento. El desarrollo cognitivo le hará comprender, controlar su entorno físico y social y actuar sobre la realidad

y en la esfera socio-afectiva, brinda experiencias emocionales, socializadoras y motivacionales que permiten al niño relacionarse con los otros, respondiendo a determinadas costumbres, creencias, normas de convivencia y modelos de interacción.

Para desarrollar el Circuito, los maestros investigadores organizan cuatro estaciones que corresponden a juegos y actividades lúdicas relacionadas con cuatro áreas del conocimiento (Matemáticas, Lengua Castellana, Ciencias sociales y Ciencias Naturales).

Se inicia el Circuito con la toma de asistencia y la división del grupo en cuatro subgrupos, quienes pasan al patio a ubicarse en una estación con la orientación de los maestros investigadores.

Cada *Estación (4)*, se ubica en un lugar determinado del patio. Cada subgrupo dispone de determinado tiempo para el desarrollo de las actividades de cada *estación*.

Cuando los maestros investigadores, den la señal, cada subgrupo desarrolla las actividades en el tiempo determinado, al cabo del cual los maestros investigadores vuelven a dar la señal para el cambio de *Estación* y así sucesivamente hasta que cada subgrupo pase por las cuatro y desarrolle las actividades que allí se le proponen y al finalizar el circuito lúdico regresarán al aula de clase y se hará la retroalimentación del ejercicio y se evaluarán los logros alcanzados.



¡EVALUEMOS EL TRABAJO DE HOY!

Indicadores de Observación:

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR
DESARROLLO COGNITIVO	Analiza y aplica creativamente los saberes previos en constante interacción consigo mismo, con el compañero y con el entorno
	Muestra claridad crítica de la realidad en que se desenvuelve la vida
DESARROLLO SOCIO- AFECTIVO	Respeto la opinión del otro para el desarrollo de las actividades
	Se muestra empático, detectando las necesidades y la sensibilidad o sentimientos en el otro en el desarrollo de las actividades propuestas



ACCIÓN PEDAGÓGICA 2: CIRCUITO LÚDICO DE MATEMÁTICAS

Estrategia: El juego.

Fecha:

Tiempo: 1 hora, 30 minutos

Lugar: Aula Máxima Escuela Normal Superior Ocaña. Sede El Llano Echavez

Actores: 32 estudiantes de 1° A; 2 Maestros Investigadores

Maestros Investigadores: Hugo Alejandro Morales Barbosa

Julián Enrique Becerra Aley

Objetivo: Desarrollar en los niños la resolución de problemas matemáticos e incentivar el trabajo en grupo

Recursos: Institucionales: Aula Máxima

Humanos: 32 estudiantes y 2 maestros investigadores

Materiales: Cartulinas, colores, cinta adhesiva, hojas bond,

“Circuito Lúdico de Matemáticas”

El Circuito, contiene un conjunto de pruebas puntuables para un campeonato, que se desarrolla en diferentes lugares del aula Máxima.

Las actividades que se proponen en cada estación retroalimentan, el desarrollo cognitivo, de los niños en el área de matemáticas mediante diferentes actividades manejando la resolución de problemas.

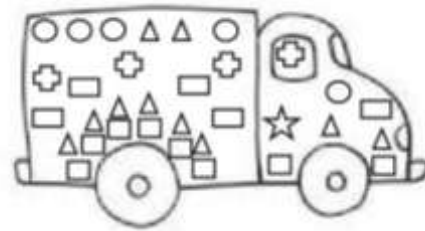
El circuito de matemáticas es muy importante ya que a través de este se medirán qué tan claros tienen los conceptos los niños y cómo se desenvuelven a la hora de realizar diferentes actividades en los que tienen que utilizar su capacidad cognitiva en la resolución de problemas. En este ámbito en el que se desarrollarán actividades que influyan en el desarrollo integral de los niños en el ámbito cognitivo, reforzando el área de matemáticas mediante diferentes actividades manejando la resolución de problemas.

Normas de Convivencia

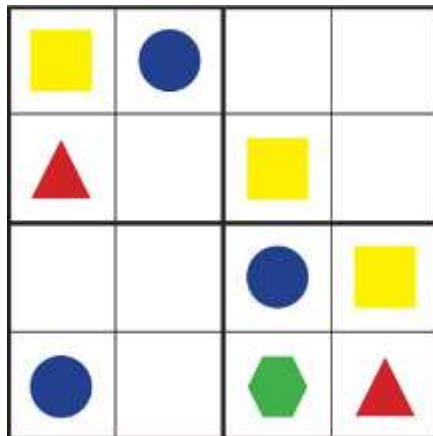
- *Espero mi turno*
- *Escucho a mis compañeros y compañeras*
- *Trabajo en el aula*
- *Cumplo con las actividades*
- *Colaboro con el buen clima del aula*
- *Digo respetuosamente mis opiniones*
- *Levanto la mano para hablar*

Estación 1 - ¿Dónde van las figuras geométricas?:

La actividad consiste en la presentación de un cartel en el cual estará plasmado una camioneta, esta tendrá las diversas figuras geométricas planas (círculo, cuadrado, triángulo, rectángulo, estrella y cruz). Se les hará entrega a los niños las figuras planas respectivas a la camioneta, estos, deberán pegar la figura en el lugar correcto donde se encuentre, como en la siguiente imagen:

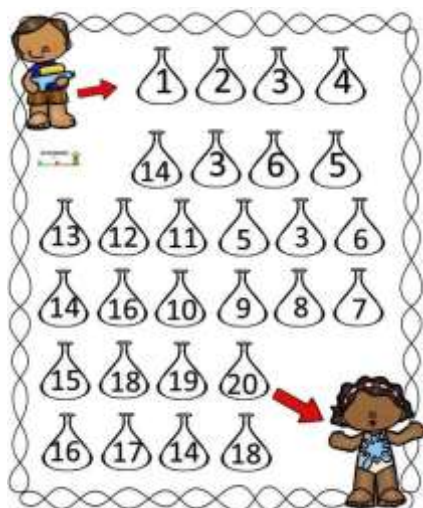


Estación 2 – Sudoku de Figuras Geométricas:



Esta actividad consiste en hacerle entrega a los niños un sudoku de las diferentes figuras geométricas planas en el cual deberán las figuras que faltan en los espacios correspondientes, pero fijándose que ninguna de las figuras se puede repetir tanto en las líneas como en las columnas del sudoku.

Estación 3 – Laberinto de Números



En esta estación los niños deben colorear los números del 1 al 20 en orden para seguir así el recorrido que hace el agua para llegar de un extremo al otro.

Proceso Metodológico:

El desarrollo cognitivo en este circuito está relacionado con el conocimiento: es el proceso por el niño aprende de mejor manera a utilizar la memoria, el lenguaje, la percepción, la resolución de problemas y la planificación y en lo socio afectivo desarrollar positivamente, el auto concepto, la autoestima y el autoconocimiento de las propias emociones.

Para desarrollar el Circuito, los maestros investigadores organizan tres estaciones que corresponden a juegos y actividades lúdicas relacionadas con el área de Matemáticas.

Se inicia el Circuito con la toma de asistencia y la división del grupo en tres subgrupos, quienes pasan al Aula Máxima a ubicarse en una estación con la orientación de los maestros investigadores.

Cada *Estación (3)*, se ubica en un lugar determinado del Aula Máxima. Cada subgrupo dispone de determinado tiempo para el desarrollo de las actividades de cada *estación*.

Cuando los maestros investigadores, den la señal, cada subgrupo desarrolla las actividades en el tiempo determinado, al cabo del cual los maestros investigadores vuelven a dar la señal para el cambio de *Estación* y así sucesivamente hasta que cada subgrupo pase por las cuatro y desarrolle las actividades que allí se le proponen y al finalizar el circuito lúdico regresarán al aula de clase y se hará la retroalimentación del ejercicio y se evaluarán los logros alcanzados.



¡EVALUEMOS EL TRABAJO DE HOY!

Indicadores de Observación:

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR
DESARROLLO COGNITIVO	Se esfuerza por comprender y actuar en su mundo Desarrolla diferentes formas de operar según la actividad propuesta
DESARROLLO SOCIO- AFECTIVO	Enfrenta y resuelve conflictos de manera pacífica Mantiene buenas relaciones



ACCIÓN PEDAGÓGICA 3: CIRCUITO LÚDICO DE LENGUA CASTELLANA

Estrategia: el Juego

Fecha:

Tiempo: 1 hora y 30 minutos.

Lugar: Aula Máxima y Patio de la Escuela Normal Superior Ocaña sede El Llano

Actores: 32 estudiantes de 1ºA, 2 maestros investigadores

Maestros Investigadores: Hugo Alejandro Morales Barbosa

Julián Enrique Becerra Aley

Objetivo: Fortalecer los procesos de elaboración de trazos y la ortografía

Recursos: Institucionales: Aula Máxima

Humanos: 32 estudiantes y 2 maestros investigadores

Materiales: Hojas bond, marcadores, lápiz, colores, cartulina,

“Circuito Lúdico de Lengua Castellana”

El Circuito, contiene un conjunto de pruebas puntuales, que se desarrolla en diferentes lugares del aula Máxima.

Las actividades que se proponen en cada estación retroalimentan, el desarrollo cognitivo y socio afectivo, de los niños en el área de Lengua Castellana mediante diferentes actividades en el ámbito de la elaboración de trazos y la ortografía.

El circuito incorpora actividades lúdicas que permiten al niño desarrollar su imaginación, explorar su medio ambiente, expresar su visión del mundo, desarrollar su creatividad y desarrollar habilidades socioemocionales entre pares, maestros investigadores y docente titular.

Normas de Convivencia

- *Espero mi turno*
- *Escucho a mis compañeros y compañeras*
- *Trabajo en el aula*
- *Cumplo con las actividades*
- *Colaboro con el buen clima del aula*
- *Digo respetuosamente mis opiniones*
- *Levanto la mano para hablar*

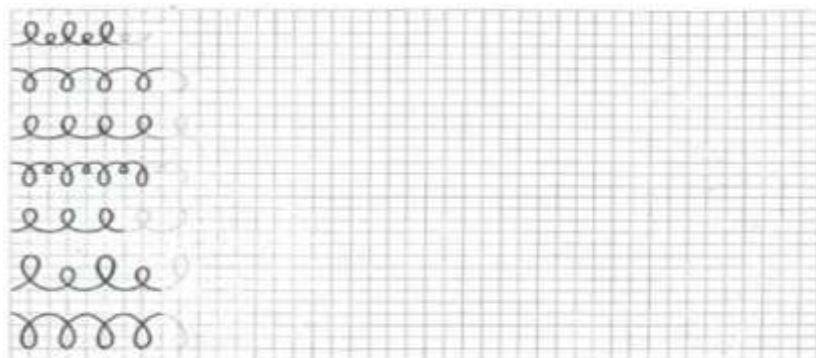
Estación 1 – Palabra Correcta



La actividad consiste en la entrega de fichas en donde estarán ilustrados varios objetos y profesiones y al frente de estos, estarán varias opciones escritas de lo que representa el dibujo. El estudiante deberá escoger la respuesta correcta, es decir, la palabra que esté bien escrita.

Estación 2 – Sigue la Secuencia

Esta actividad consiste en que el estudiante debe seguir el trazo de la figura presentada, hasta el final de la secuencia.



Estación 3 – Descubre La Palabra Correcta



M	a	r	i	s	o	p	a
---	---	---	---	---	---	---	---

M	a	r	i	p	o	s	a
---	---	---	---	---	---	---	---

_____ r _____



L	á	p	i	i
---	---	---	---	---

P	á	p	i	z
---	---	---	---	---

_____ p _____

El estudiante encontrará una palabra desordenada que está relacionada con una imagen, el estudiante deberá pegar cada letra de forma correcta para así descubrir la palabra, las letras estarán pegadas en el tablero junto con la imagen correspondiente. Después, deberán completar las imágenes según la secuencia y leer en voz alta cada imagen.

Proceso Metodológico:

El desarrollo de la motricidad fina alcanza íntima relación con el desarrollo del pensamiento (Vigotsky, 1982), que van desde las acciones de orientación externa (agarrar, manipulación), hasta el lenguaje escrito: momento cualitativamente superior en el desarrollo de la psiquis que solo se alcanza en la edad escolar, lo cual es posible si se lleva a cabo un proceso consciente de instrucción que permita preparar al niño para el importante logro de la Preescritura cuando concluya la edad preescolar y lo socio afectivo es un elemento clave para su desarrollo y aprendizaje, pues las emociones y los sentimientos se encuentran presentes en toda actividad o proceso que desarrolle el niño, marcando pautas para la toma de decisiones

Para desarrollar el Circuito, los maestros investigadores organizan tres estaciones que corresponden a juegos y actividades lúdicas relacionadas con el área de Lengua Castellana. Se inicia el Circuito con la toma de asistencia y la división del grupo en tres subgrupos, quienes pasan a los sitios indicados a ubicarse en una estación con la orientación de los maestros investigadores.

Cada subgrupo dispone de determinado tiempo para el desarrollo de las actividades de cada *estación*. Cuando los maestros investigadores, den la señal, cada subgrupo desarrolla

las actividades en el tiempo determinado, al cabo del cual los maestros investigadores vuelven a dar la señal para el cambio de *Estación* y así sucesivamente hasta que cada subgrupo pase por las tres y desarrolle las actividades que allí se le proponen y al finalizar el circuito lúdico regresarán al aula de clase y se hará la retroalimentación del ejercicio y se evaluarán los logros alcanzados.



¡EVALUEMOS EL TRABAJO DE HOY!

Indicadores de Observación

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR
DESARROLLO COGNITIVO	Practica con habilidad la actividad
	Trabaja en las habilidades de organización y planificación
DESARROLLO SOCIO- AFECTIVO	Desarrolla las maneras de pensar, sentir y actuar en su relación con los otros.
	Mantiene buenas relaciones



Institución Educativa
ESCUELA NORMAL SUPERIOR
 Ocaña



ACCIÓN PEDAGÓGICA 4: CIRCUITO LÚDICO DE CIENCIAS NATURALES

Estrategia Pedagógica: El juego

Fecha:

Tiempo: 1 hora y 30 minutos.

Lugar: Aula Máxima Escuela Normal Ocaña sede El Llano

Actores: 32 estudiantes de 1ºA, 2 maestros investigadores

Maestros Investigadores: Hugo Alejandro Morales Barbosa

Julián Enrique Becerra Aley

Objetivo: Fortalecer los aprendizajes de los niños a partir de los pre saberes, en el desarrollo del pensamiento crítico

Recursos: Institucionales. Aula Máxima

Humanos: 32 estudiantes y 2 maestros investigadores

Materiales: Cartelera, cinta, imágenes

“Circuito Lúdico de Ciencias Naturales”

El circuito lúdico contiene una serie de actividades en las que se desarrollan diferentes aspectos mediante juegos o situaciones que se presentan en las estaciones que se planifican y organizan

El circuito determina una Normas de Convivencia que deben ser conocidas por todos y las actividades que se desarrollen en las estaciones favorecen diferentes aspectos para los participantes de estas.

La importancia de un circuito es fundamental a la hora de poner en práctica el desarrollo integral en las dimensiones cognitivas y socioafectiva, siendo evidente en este circuito en el cual se pone a prueba al niño para que ponga en práctica sus conocimientos previos y se desenvuelva mucho mejor realizando todos los ejercicios de forma grupal junto a sus compañeros de clase.



Se incorporan actividades que influyan en el desarrollo integral de los niños, en los ámbitos cognitivo y socioafectivo, reforzando el área de Ciencias Naturales e incentivando al buen hábito alimenticio y reforzando las partes de la cara y el cuerpo.

Normas de Convivencia

- *Espero mi turno*
- *Escucho a mis compañeros y compañeras*
- *Trabajo en el aula*
- *Cumplo con las actividades*
- *Colaboro con el buen clima del aula*
- *Digo respetuosamente mis opiniones*
- *Levanto la mano para hablar*

Estación 1 – Buenos Hábitos Alimenticios

Para realizar la actividad de la estación de Ciencias Naturales, se les presentará a los niños una cartelera en la cual habrá un cuadro comparativo que está clasificado en animales salvajes y animales domésticos. A los niños, se les dará una serie de imágenes con diferentes animales salvajes (león, tigre, tiburón, etc) como domésticos (perro, gato, loro), y ellos deben clasificar estos animales en el cuadro correspondiente, ya sean comidas salvajes o domésticos, habrá un tiempo estimado para hacer la actividad, si este termina, los niños deben dejar de realizar la actividad para calificarla. Un ejemplo de la actividad sería el siguiente:

Animales Salvajes	Animales Domésticos
	

Estación 2 – Partes del Cuerpo Humano



Para esta actividad se les presentará en el tablero a los niños las diferentes partes del cuerpo humano, en grupo, tendrán que formar de forma correcta la estructura del cuerpo humano (tronco, cabeza, brazos, piernas).

Estación 3 – Partes de la Cara



La actividad consiste en que en el tablero se les presentará a los niños la imagen de la cara, y en grupo, ellos deberán ponerles el nombre a las partes de la cara (nariz, boca, orejas, ojos, cejas, boca, dientes)

Para desarrollar el Circuito, los maestros investigadores organizan tres estaciones que corresponden a juegos y actividades lúdicas relacionadas con el área de Ciencias Naturales. Se inicia el Circuito con la toma de asistencia y la división del grupo en tres subgrupos, quienes pasan a los sitios indicados a ubicarse en una estación con la orientación de los maestros investigadores.

Cada subgrupo dispone de determinado tiempo para el desarrollo de las actividades de cada *estación*. Cuando los maestros investigadores, den la señal, cada subgrupo desarrolla las actividades en el tiempo determinado, al cabo del cual los maestros investigadores vuelven a dar la señal para el cambio de *Estación* y así sucesivamente hasta que cada subgrupo pase por las tres y desarrolle las actividades que allí se le proponen.

Los temas de las estaciones del circuito son: Los Animales Salvajes y Domésticos, Las Partes del Cuerpo Humano y Las Partes de la Cara, en la cual irán actividades representativas acorde al grado y el área, siendo estos juegos y actividades lúdicas las cuales beneficiarían al desarrollo integral de los niños de 1ºA

- **Proceso Metodológico:**

El desarrollo cognitivo en este circuito, se enfoca en los procedimientos intelectuales y en las conductas que emanan de estos procesos. Este desarrollo es una consecuencia de la voluntad de las personas por entender la realidad y desempeñarse en sociedad, por lo que está vinculado a la capacidad natural que tienen los seres humanos para adaptarse e integrarse a su ambiente.

El desarrollo socioafectivo en este circuito, favorece la empatía, teniendo en cuenta las necesidades de sus compañeros, promoviendo en ellos el reconocimiento de los méritos de los compañeros en momentos de cooperación y trabajo en grupo

Para desarrollar el Circuito, los maestros investigadores organizan tres estaciones que corresponden a juegos y actividades lúdicas relacionadas con el área de Ciencias Naturales. Se inicia el Circuito con la toma de asistencia y la división del grupo en tres subgrupos, quienes pasan a los sitios indicados a ubicarse en una estación con la orientación de los maestros investigadores.

Cada subgrupo dispone de determinado tiempo para el desarrollo de las actividades de cada *estación*. Cuando los maestros investigadores, den la señal, cada subgrupo desarrolla las actividades en el tiempo determinado, al cabo del cual los maestros investigadores vuelven a dar la señal para el cambio de *Estación* y así sucesivamente hasta que cada subgrupo pase por las tres y desarrolle las actividades que allí se le proponen y al finalizar el circuito lúdico regresarán al aula de clase y se hará la retroalimentación del ejercicio y se evaluarán los logros alcanzados.



¡EVALUEMOS EL TRABAJO DE HOY!

Indicadores de Observación

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR
DESARROLLO COGNITIVO	Relaciona los aprendizajes con sus propias experiencias
	Desarrolla pensamiento crítico interactuando con los compañeros y la orientación y dirección del docente
DESARROLLO SOCIO- AFECTIVO	Identifica, comprende emociones y sentimientos de los demás
	Mantiene buenas relaciones



ACCIÓN PEDAGÓGICA 5: CIRCUITO LÚDICO DE CIENCIAS SOCIALES

Estrategia Pedagógica: El juego

Fecha:

Tiempo: 1 hora y 30 minutos

Lugar: Aula Máxima y Patio Escuela Normal Superior Ocaña sede El Llano

Actores: 32 estudiantes de 1º A y 2 maestros investigadores

Objetivo: Estimular el desarrollo cognitivo y socio afectivo de los niños mediante el reconocimiento e identificación de los conocimientos en un trabajo que promueva el respeto por los acuerdos de convivencia establecidos

Recursos: Institucionales: El aula Máxima

Humanos: 32 estudiantes y 2 maestros investigadores.

Materiales: Hojas bond, lápiz, colores, marcadores

“Circuito Lúdico de Ciencias Sociales”

El circuito contiene un conjunto de actividades bien definidas, que permiten el desarrollo cognitivo y socio afectivo del aprendizaje de las Ciencias Sociales. Por tanto, los juegos o actividades lúdicas que se presentan, se convierten en las herramientas que le permiten al docente motivar y mantener la atención de los niños en sus clases, García (2013) opinaba que “el uso de recursos que permiten captar la atención de los/las alumnos/as genera en ellos el deseo de ser partícipes de las actividades que con estos se desarrollan” es decir, se pueden lograr aprendizajes significativos con el uso de esta estrategia de enseñanza.

Normas de Convivencia

- *Espero mi turno*
- *Escucho a mis compañeros y compañeras*
- *Trabajo en el aula*
- *Cumplo con las actividades*

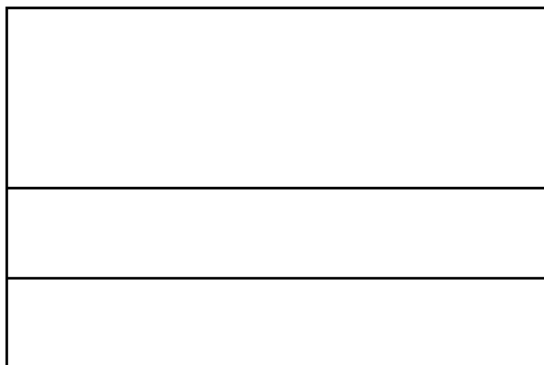
- *Colaboro con el buen clima del aula*
- *Digo respetuosamente mis opiniones*
- *Levanto la mano para hablar*

Estación 1 – La Familia:



Para esta actividad reforzaremos la expresión y la imagen que tienen los niños sobre los integrantes de su familia, entonces, les entregaremos a los niños una hoja en donde deben colorear las personas que hacen parte de su familia, después de haber coloreado deben describir ante los demás compañeros de su grupo y ante los maestros investigadores lo que significan cada integrante de su familia en sus vidas. Un ejemplo de la actividad es el siguiente:

Estación 2 – Símbolo Patrio



Esta actividad consiste en que los niños recibirán una bandera en blanco, la cual tendrá la forma de la bandera de Colombia, los niños, deben colorear esta bandera con los colores que ellos creen que son los de la bandera nacional:

Estación 3 – Medios de Transporte

Nombre: _____	
Fecha: _____	
Escribe para que se utilizan los medios de transporte	
	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
	
_____	_____
_____	_____
_____	_____

En esta actividad los niños deberán identificar los diferentes medios de transporte que se les presentará en una ficha, al haberlos identificado, los niños deben escribir cual es la utilidad que se les da a esos medios de transportes que están en la ficha:

Proceso Metodológico:

Este primer período del desarrollo cognitivo fue conceptualizado por Piaget como Inteligencia Sensorio-motriz. ... Es decir, se desarrolla la inteligencia en un plano sensorio-motor a través de las acciones y de los sentidos, una inteligencia práctica que antecede al lenguaje expresivo.

El objetivo de esta área es facilitar el descubrimiento, conocimiento y comprensión de aquello que configura la realidad del niño, abarca los entornos y objetos físicos, las organizaciones y relaciones sociales inmediatas, que el niño actúe con autonomía, confianza y seguridad, conociendo y utilizando las normas que dirigen cada acción.

Enseñar a los niños a reconocer y gestionar emociones, les permite incrementa la percepción de control sobre aquellos que les ocurre, lo que es fundamental para un adecuado desarrollo de su autoestima y auto concepto. El compartir las emociones con los demás es fundamental para el desarrollo social de los niños

Para desarrollar el Circuito, los maestros investigadores organizan tres estaciones que corresponden a juegos y actividades lúdicas relacionadas con el área de Ciencias Sociales.

Se inicia el Circuito con la toma de asistencia y la división del grupo en tres subgrupos, quienes pasan a los sitios indicados a ubicarse en una estación con la orientación de los maestros investigadores.

Cada subgrupo dispone de determinado tiempo para el desarrollo de las actividades de cada *estación*. Cuando los maestros investigadores, den la señal, cada subgrupo desarrolla las actividades en el tiempo determinado, al cabo del cual los maestros investigadores vuelven a dar la señal para el cambio de *Estación* y así sucesivamente hasta que cada subgrupo pase por las tres y desarrolle las actividades que allí se le proponen y al finalizar el circuito lúdico regresarán al aula de clase y se hará la retroalimentación del ejercicio y se evaluarán los logros alcanzados.



¡EVALUEMOS EL TRABAJO DE HOY!

Indicadores de Observación

CATEGORIA	ASPECTOS A OBSERVAR
DESARROLLO COGNITIVO	Relaciona los aprendizajes con sus propias experiencias
	Desarrolla pensamiento crítico interactuando con los compañeros y la orientación y dirección del docente
DESARROLLO SOCIO- AFECTIVO	Afronta emociones
	Desarrolla la empatía

El Juego y la Lúdica como Estrategia para Mejorar el Desarrollo Integral de los Niños de Primero “A” de la Escuela Normal Superior Ocaña en los Enfoques Cognitivo y Socio-Afectivo

Autores: Hugo Alejandro Morales Barbosa

Julián Enrique Becerra Aley

La investigación “El juego y la lúdica como estrategia para mejorar el desarrollo integral de los niños de primero “A” de la Escuela Normal Superior Ocaña en los enfoques cognitivo y socio-afectivo” parte del supuesto de conocer qué actitudes toman los niños al utilizar el juego y la lúdica como un método de aprendizaje y mejoramiento de su desarrollo integral, en las dimensiones cognitiva y socioafectiva en su diario vivir en el aula de clase, partiendo de que éstos son una manera pedagógica para que el maestro de 1º grado dinamice el aprendizaje y potencie integralmente al niño.

Es posible identificar el papel que tiene el juego en el aprendizaje, de igual modo la incidencia que tiene en el desarrollo socioafectivo de los niños; es destacable tener en cuenta que potenciar las habilidades sociales y cognitivas, es fundamental para educar a los estudiantes de una forma integral, aportando competencias significativas para su vida y su formación académica; por lo tanto se deben realizar actividades dinámicas que tengan como propósito principal el promover el juego como una estrategia didáctica que favorezca a los estudiantes del grupo primero “A” de la Escuela Normal Superior De Ocaña.

Desde hace algunos años se han realizado investigaciones que demuestran la importancia del juego en la formación cognitiva y socio afectivo, por lo tanto la lectura de diversos documentos, permite evidenciar la manera en la que el juego y la lúdica han sido trabajadas de forma extensa por gran cantidad de autores que afirman que el juego y la lúdica son fundamentales en el aprendizaje de los niños, entre ellos Melissa Arévalo Berrio y Yonelys Carreazo Torres, en su libro, “El juego como estrategia pedagógica para el aprendizaje significativo en el aula”, afirman que “La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo”. Es por ello que para esta investigación se hizo énfasis en este tema, ya que muchas veces en los centros educativos se deja atrás esta ventana tan importante para el desarrollo de los niños y niñas, y a nuestro criterio, consideramos que el juego es una fuente tanto de entretenimiento como una forma de conocer el mundo, conocerse a sí mismo y a los demás, abriendo un sinfín de caminos para el desarrollo de los infantes en sus ámbitos cognitivo y socioafectivo.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia o Unicef, en su libro “Aprendizaje a través del juego”, donde señala que “a través del juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. De hecho, en las experiencias lúdicas, los niños utilizan a la vez toda una serie de competencias”. Igualmente, consolidan que el juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales significativas. La importancia de esta fundación sobre este tema, conlleva un gran peso ya que concuerda con nuestro pensamiento de centralizar al niño como un ser primordial en el que por sí mismo explota sus capacidades mediante la estrategia tratada en la investigación, y por otro lado, no solo ayuda a desarrollar cognitiva y socialmente

a los niños y niñas, sino que también logra desarrollar competencias motoras y emocionales, las cuales muchos docentes en la actualidad dejan de lado siendo esto un problema para los niños a futuro, arrebatándoles las ventajas que tiene el juego en la primera infancia y que después se ven reflejadas para la vida.

A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoformación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de relacionarse en grupo. Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y afrontan los retos sociales, además de superar sus temores; por ejemplo, representando a héroes de ficción. En términos más generales, el juego satisface la necesidad humana básica de expresar la propia imaginación, curiosidad y creatividad.

Carmen Minerva Torres y María Electa Torres Perdomo, en su libro “El juego como estrategia de aprendizaje en el aula; Universidad de los Andes núcleo universitario Rafael Rangel centro de investigación para el desarrollo integral sustentable Trujillo”, indican que “Los juegos deben considerarse como una actividad importante en el aula de clase, puesto que aportan una forma diferente de adquirir el aprendizaje, aportan descanso y recreación al estudiante. Los juegos permiten orientar el interés del participante hacia las áreas que se involucren en la actividad lúdica. El docente hábil y con iniciativa inventa juegos que se acoplen a los intereses, a las necesidades, expectativas, edad y al ritmo de aprendizaje. Los juegos complicados le restan

interés a su realización”. En nuestra formación como docente se nos indica y se nos señala continuamente la importancia de la estimulación en los niños, logrando tenerlos activos durante todo el desarrollo de la clase, poniendo como prioridad al juego antes, durante y después de cada actividad y trabajo que se realice con ellos, como se evidencia en la cita de Carmen Minerva Torres y María Electa Torres Perdomo, utilizando el juego en cada momento de la clase en el aula.

Finalmente, Mario Alonso Monsalve Márquez, Rubén Darío Foronda y Samuel Egidio Mena Córdoba, en su libro “La lúdica como instrumento para la enseñanza –aprendizaje” en la que se inclinan por incluir más estrategias lúdicas en las áreas de dificultad para los niños, manifiestan que “la utilización de diferentes juegos didácticos para el aprendizaje de los contenidos en las áreas que generan dificultades y desinterés como: matemáticas, humanidades y lengua castellana, ciencias naturales, ciencias sociales, entre otras; que al cambiar la metodología tradicional que se ha utilizado en el aula de clase, generen en los estudiantes motivación y propicien la construcción de aprendizajes significativos de acuerdo a sus propios intereses y expectativas, logrando así una interacción con el contexto, con el mundo tecnológico y científico”. En nuestra experiencia a lo largo de nuestra vida estudiantil recordamos cómo todos tenían sus preferencias por diferentes áreas, y estas son debido a las diferentes estrategias que planteaban nuestros maestros y maestras, las cuales no lograban captar nuestro interés para poder adquirirle ese aprecio como a las demás áreas las cuales no nos gustaban, por ello, es de gran relevancia conocer qué le gusta al niño y cómo aprende, para así llegar a él de la mejor manera pudiendo así mejorar su calidad educativa socioafectiva y cognitivamente.

Para efectos de esta investigación, se observó la importancia de potenciar estas capacidades tanto cognitivas como sociales, se puede evidenciar en 1°A de la Institución Educativa Escuela Normal Superior de Ocaña, la existencia de varias dificultades y comportamientos los cuales proporcionaron datos que hicieron posible la realización de este proyecto.

Los comportamientos observados durante la clase, permitieron determinar que existe falta de desarrollo integral en los estudiantes respecto a lo cognitivo y socio afectivo, debido a que ellos no resuelven con facilidad problemas propuestos por la maestra en actividades lúdicas, además los estudiantes no son novedosos e innovadores al momento de realizar las actividades propuesta y sumado a esto, no trabajan adecuadamente en forma grupal, ni mantienen una buena relación con sus compañeros en el desarrollo de las actividades de carácter lúdico.

Por lo tanto, una vez encontrado el problema se optó por realizar una investigación cualitativa, que se basa en la observación directa de las clases; se emplearon instrumentos tales como como una ficha de observación en la que fueron observados aspectos relevantes de la clase y el comportamiento de los estudiantes. Al momento de observar las clases, la mayoría de los estudiantes dieron respuestas que permitieron determinar que el problema es más profundo y evidente de lo que se pensaba inicialmente.

Durante las diferentes etapas de investigación sobre este tema, fue posible determinar qué clase de juegos son posibles implementar en el aula de clase, así como la mejor forma de

llevarlos a cabo teniendo en cuenta la manera en la que estos favorecen la actitud de los niños mediante la aplicación de metodologías lúdicas.

Las observaciones permiten determinar que la falta de estimulación del juego durante las clases, trae como consecuencia que algunos niños tomen una actitud de desinterés y aburrimiento y que cometan acciones como molestar deliberadamente a otros alumnos, actitudes de desobediencia y hablar cuando interviene el profesor; evidenciando que dichos niños y niñas alguna vez a lo largo del desarrollo de la clase comienzan a estar desinteresados por la misma al dejar de prestar atención, y aquí es donde el papel del juego es un componente determinante, debido a que la carencia de este, produce que los niños y niñas inicien la búsqueda de cualquier medio de entretenimiento, y la mayor parte de las veces se distraen jugando con cualquier objeto de su alrededor, o con alguno de sus compañeros.

Luego de analizar la información obtenida por medio de la observación, se planteó como propuesta la implementación de varias sesiones de unos circuitos pedagógicos donde se los estudiantes pudieran aprender por medio del juego, teniendo una participación activa y compartiendo significativamente con sus compañeros y tomando como referente la investigación realizada por I. Castro Beltrán en cuyos estudios se plantea que estos circuitos potencian significativamente el aprendizaje y la convivencia en el aula de la clase, además de permitir que se generen espacios de participación que propendan porque las clases no se tornen monótonas para los estudiantes, de igual manera disminuir la falta de concentración y aumentar el interés por parte de los estudiantes.

Cabe concluir que, al utilizar el juego y la lúdica como un método de aprendizaje y mejoramiento de su desarrollo integral en las dimensiones cognitiva y socio-afectiva en su diario vivir en el salón de clase, se está motivando a los niños a que quieran aprender más de una forma distinta cubriendo sus intereses y atrayendo su atención, tal es el caso de la presente investigación en la que se centra los juegos y actividades lúdicas, no solo desarrollando aprendizajes significativos mediante la estrategia propuesta, sino que también brindando una posibilidad didáctica y pedagógica para fortalecer los procesos de formación de los estudiantes, por consiguiente en el desarrollo integral en lo cognitivo y socioafectivo de los niños, siendo esta propuesta la mejor opción para solucionar el problema planteado.

Vygotsky afirma que “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”, es decir, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, dado que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo; considera que en el juego se unen las dos líneas de desarrollo por él propuestas: la natural y la sociohistórica.

La propuesta investigativa es una excelente estrategia que permite dar solución al problema encontrado, ya que este se encuentra muy bien respaldado y justificado tanto por teorías como por demás autores los cuales hablan de la importancia del tema, haciendo mucho énfasis en que se debe implementar para mejorar el desarrollo de los niños, como ya bien se sabe, en este caso mejorar el desarrollo integral en los campos cognitivo y socioafectivo; con esta propuesta investigativa se ha encontrado una solución muy significativa tanto para el problema que se

plantea en esta investigación, como para otros problemas que puedan surgir en el salón de clase, logrando captar la atención de los niños, haciendo que estos se interesen por aprender y expresando sus emociones, logrando de este modo que la relación maestro-estudiante permita explotar todas las habilidades del niño y que se construya el mejor aprendizaje posible; al no aplicar y tomar en cuenta esta propuesta se le estarían negando nuevos conocimientos y experiencias a la institución y a los docentes. Se espera que la comunidad educativa se interese por este campo de la educación, viéndolo como una gran oportunidad esta estrategia pedagógica a la hora de realizar una clase, y así poder resolver dudas acerca de este problema, qué y cómo utilizar esta estrategia logrando enriquecer la vida profesional del docente y la vida estudiantil del niño.

CONCLUSIONES

En la investigación, se evidencian las teorías de Piaget y Vygotski en cuanto a la importancia del juego y la lúdica en la educación y formación de los niños, Vygotski dice que “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño”, pues en su teoría, afirma que, en el juego, el pensamiento del niño funciona un escalón más arriba que en las actividades serias, y que los juegos infantiles son verdaderas áreas de desarrollo próximo. Para Vygotski, el juego infantil presenta una serie de características particulares, de las que destaca las siguientes: El juego es una necesidad, la clave explicativa del juego es el símbolo, todo juego tiene reglas internas que le dan sentido, el juego crea una Zona de Desarrollo Potencial (ZDP) y la estructura y contenido del símbolo lúdico.

Piaget, por su parte, en su teoría estructuralista afirma que el juego forma parte de la función cognitiva general del sujeto, que él centra en la permanente búsqueda exploratoria y manipulativa. En los juegos la función cognitiva es, en alguna medida un proceso de mucho menos rigor adaptativo que en la actividad seria, y, en ese sentido, un proceso cognitivo imperfecto. Lo que lleva a pensar en la importancia de asociar lo cognitivo con lo socio afectivo para darle sentido integral a los aprendizajes.

Los resultados de la investigación evidencian que un número considerable de los niños de 1ºA muestran desmotivación por aprender, lo que influye negativamente en su desarrollo cognitivo y socio afectivo, aspecto éste observado en la poca o ninguna participación en las clases; actitudes como el no resolver con facilidad problemas propuestos por la maestra en algunas actividades lúdicas que se les propone pero que igual no incitan a la creatividad y esto ocasiona poca socialización, la cual se manifiesta en el poco agrado que muestra al compartir sus materiales con sus compañeros de trabajo.

Es importante resaltar la importancia en la innovación de juegos y actividades lúdicas para los niños haciendo que estos potencien su curiosidad y tengan un mayor interés por participar y hacer las cosas de la mejor manera posible en la apropiación de los conocimientos, lo cual, contribuye al logro de aprendizajes significativos y así lograr su formación integral en los enfoques cognitivo y socio afectivo.

La propuesta que se presenta en la investigación, en síntesis, es un incentivo para que maestros en formación y maestros acompañantes vean la necesidad de hacer cambios significativos a sus prácticas pedagógicas, pues es necesario promover el juego y la lúdica como una estrategia diferente y motivadora de aprender, permitiendo un mejor desarrollo integral que representaría buenos y mejores aprendizajes.

La mejor propuesta de investigación es aquella, que favorece el ejercicio profesional docente, en la medida que dé respuesta a las estrategias que se pueden implementar en el aula de clase y que logren captar mejor el interés de los niños generando curiosidad por los contenidos que se estén tratando, incentivando también el trabajo cooperativo.

REFERENTES

BIBLIOGRAFÍA

- Aprendizaje A Través Del Juego, Reforzar El Aprendizaje A Través Del Juego En Los Programas De Educación En La Primera Infancia; UNICEF (2018)
- Corporación Día De La Niñez; Metodología Naves: Para Jugar Al Derecho; Bogotá, D.C. (2008)
- El Juego Como Estrategia De Aprendizaje En El Aula; Universidad De Los Andes Núcleo Universitario Rafael Rangel Centro De Investigación Para El Desarrollo Integral Sustentable Trujillo; Carmen Minerva Torres Y María Electa Torres Perdomo (2007)
- El Juego Como Estrategia Pedagógica Para El Aprendizaje Significativo En El Aula; Melissa Arevalo Berrio y Yonelys Carreazo Torres; Universidad De Cartagena (Cread) Programa De Licenciatura En Pedagogía Infantil, Cartagena De Indias D.T.Y C. (2016)
- La Lúdica Como Instrumento Para La Enseñanza –Aprendizaje; Mario Alonso Monsalve Márquez, Rubén Darío Foronda Y Samuel Egidio Mena Córdoba; Medellín (Marzo 2016)

WEBGRAFÍA:

- <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf> “APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO”

- Castro Beltran, I. (2011). : El Juego de Circuitos como Propuesta Pedagógica para Mejorar la Resistencia Aeróbica y la Motivación en la Clase de Educación Física del Curso 5 de Primaria del Colegio Santa Cristina de Toscana.
https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/5968/CastroBeltranIvanDari_o2011.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/odont/article/view/3798>
“ESTUDIO DESCRIPTIVO DE TODAS LAS INVESTIGACIONES SOBRE PREVALENCIA DE MALOCLUSIONES...”

- http://www.acodesi.org.co/es/images/Publicaciones/pdf_libros/texto_didactico_negro.pdf “LA FORMACIÓN INTEGRAL Y SUS DIMENSIONES”

- <https://gabriellebet.files.wordpress.com/2013/01/tecnicas-de-recoleccion3b3n4.pdf>
“TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS”

- <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7859.pdf>
“TEORÍAS PSICOPEDAGÓGICAS DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL”