



Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^oa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio de Turbo.

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al alcance de todos

MARISOL CORREA PRIOLO

CERIS JOHANNA CAICEDO BARRIOS

GISELA ROMAÑA ESTRADA

ASESORA

NOHELIA MENA MORENO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

SECCIONAL URABÁ

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

APARTADÒ

2016

Dedicatoria

Dedicamos este proyecto principalmente a Dios, porque nos brindó el conocimiento para llevar en marcha satisfactoriamente este proyecto, a nuestras familias por su apoyo incondicional; a niños y niñas del grado 1^aa de la Institución Educativa Santa Fe del municipio de Turbo, quienes en compañía de sus familias, docentes y rectora fueron participes de este proceso de enseñanza y aprendizaje.

Agradecimiento

En primer lugar a Dios, quien nos ha guiado en este proceso teniendo presente que el que persevera alcanza, él como fuente de amor nos proporcionó la sabiduría, entendimiento para alcanzar el sin número de objetivos propuestos, pues si se tiene amor se puede vencer los obstáculos que se presenten en el camino, en segundo lugar a nuestros hijos Yesid David Insel Correa, Daniela Andrea Moreno Correa, Yeison Andres Uran Caicedo, Cesar Estiben Rivas Romaña; pues nos brindaron siempre una sonrisa en momentos de dificultades; cuando pensábamos que nuestro proyecto iba a flaquear, en tercer lugar a nuestras madres por el cuidado de nuestros hijos en los que nuestra mayor atención estuvo en este proyecto.

Es importante reconocer que la Institución Educativa Santa Fe del municipio de Turbo nos abrió las puertas y la oportunidad de llevar en marcha nuestro proyecto brindándonos los espacios para llevar a cabo su ejecución.

Palabras Clave

Enseñanza, aprendizaje, lúdica, juego, psicológico, físico, social y motricidad.

Resumen

Introducción. El juego y el arte hace parte fundamental del desarrollo de la infancia porque a través de él se incorpora condiciones que le permiten al estudiante construir relaciones, gozar de un buen bienestar físico, psicológico y social; en Colombia ha disminuido el interés de estos factores; puesto que, no se les ha brindado la mayor importancia en su implementación como medio para enriquecer la enseñanza e aprendizaje. Debido a esto se optó en la realización de un proyecto investigativo, para cubrir una necesidad educativa.

Objetivo. Comprobar la relación existente en la enseñanza u aprendizaje, en el rendimiento del juego y el arte, se planteó un estudio ex post facto correlacional con una muestra de 43 estudiantes en su totalidad 15 son niñas y 28 niños entre edades de 6 a 13 años, que cursan grado primero en la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo. Se midieron las variables del juego y el arte por medio de diez actividades desarrolladas por medio de un carrusel educativo.

Resultados. Los estadísticos descriptivos y las técnicas documental, observación participante, diario de campo, entrevista y encuesta; facilitaron el análisis de los datos, arrojando como resultado significativo la importancia que tiene el juego y el arte en los procesos de enseñanza e aprendizaje. Se pudo comprobar entonces que los estudiantes de grado primero con dificultades en su estado físico y motrices debido a que no se les brindaba las herramientas necesarias para enriquecer su aprendizaje.

Los resultados que plantea este estudio permiten proponer un programa de intervención que lleva por título Jugando Aprendo; que incluye actividades lúdicas y curriculares con base a la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes en el área del arte.



Tabla de contenido

Contenido

Introducción	7
Título.....	8
2. El problema.....	8
2.1 Descripción del problema.....	8
2.2 Formulación del problema	9
3. Justificación	10
4. Objetivos	11
4.1 Objetivo general	11
4.2 Objetivos específicos.....	11
5. Marco teórico	12
5.1 Antecedentes	12
5.2 Marco de Referencial	14
5.3 Marco Legal	17
6. Diseño Metodológico.....	20
6.1 Tipo de Estudio	20
6.2 Técnica	22
6.3 Población.....	23
6.4 Muestra.....	24
6.5 Hallazgos.....	25
7. Conclusiones	29
8. Recomendaciones	30
8.1 A la institución	30
8.2 A los y las docentes.....	30
8.3 A las familias.....	30
8.4 a futuros investigadores.....	30
9. Referencia Bibliografía.....	31
Propuesta de intervención.....	33



Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^oa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio de Turbo.

1. Título	33
2. Descripción de la Propuesta.	33
3. Justificación.....	34
4. Objetivos	35
4.1 Objetivo General.....	35
4.2.Objetivos Específicos	35
5. Marco Teórico	36
6. Metodología	38
7. Plan de Acción	40
8. Cronograma de Actividades	43
9. Informe de cada actividad	43
9.1 Actividades con los estudiantes y docentes.....	43
9.1.2 Actividad los colores primarios 2.....	45
9.2.1 Actividad 3	46
9.2.3 Actividad 5	47
9.2.4 Actividad 6	48
9.2.5 Actividad 7	48
9.2.6 Actividad 8	49
9.2.7 Actividad 9	49
9.2.8 Actividad 10	50
9.2.9 Actividad 11	50
ANEXOS	51



Índice de gráficas

	Pág.
Gráfica No. 1 Encuesta a padres de familia	24
Gráfica No. 2 Clasificación de grupo por sexo	27
Gráfica No.3 Nivel de comunicación de la familia con la docente	27
Gráfica No. 4 Acompañamiento familiar	28
Gráfica No. 5 La familia interactuando a través del juego y el arte	28

Índice de tablas

	Pág.
Tabla No. 1 Cronograma de actividades de la propuesta	43
Tabla No. 2 Registro de observación	54

Introducción

Reconocer la incidencia del juego y el arte en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^a) en la institución educativa santa fe del municipio de turbo.

Este se enfoca en la investigación que lleva por nombre educación, transformación social e innovación el método utilizado fue investigación acción.

En el grado 1^oa de la institución educativa santa fe nos encontramos con niños y niñas que presentaban dificultades en manifestar sus habilidades y actitudes; se mostraban cohibidos al no prescindir de espacios donde se les facilite su aprendizaje, siendo más constructivos e individuales y artísticos.

Es importante tener en cuenta que para que el niño y la niña aprenda, interactúe en un ambiente sano donde los recursos se les sean brindados para fortalecer su aprendizaje; se necesita que en la parte educativa se involucre la familia brindándole motivación al realizar dichas actividades, con este proyecto se busca mejorar los niveles artísticos por medio de utilización de estrategias que lleven al alumno a tener interés como ser creativo y buscar por sí mismo su propio significado.

También se logró indagar, por medio de la observación participante las habilidades y conocimientos de cada alumno en su proceso de enseñanza e aprendizaje.

Finalmente se plantea una propuesta pedagógica con el fin Analizar la Incidencia del juego y el arte en el de desarrollo del proceso de aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1) en la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo.

1. Título

Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^oa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio de Turbo.

2. El problema

2.1 Descripción del problema

A partir de observaciones realizadas en el grado 1^a de la institución educativa santa fe del municipio de turbo, se pudo evidenciar que muchos niños y niñas muestran dificultad en manifestar sus habilidades y actitudes; estas situaciones son las que no favorecen el proceso educativo y comprensión de los saberes en los estudiantes.

Lo anterior se debe a que la institución debe implementar estrategias y ofrecerle a los estudiantes las herramientas necesarias para construir su propio aprendizaje, estas herramientas deben ir acordes a su edad, llamando así su atención teniendo en cuenta que la falta de recursos, pueden bajar el interés de los niños y niñas en adquirir su propio aprendizaje proporcionándole indisciplina.

El niño puede trabajar donde se sienta confortable; Teniendo en cuenta las Incidencias del juego y el arte en el de desarrollo del proceso de aprendizaje, se puede decir que el niño a la

edad de los cinco años de edad está en un proceso de desarrollo continuo; pues es un ser holístico (María Montessori 2012)

Es importante que no solamente el docente se encargue de la educación del infante sino que también se vincule la familia como centro educativo, lo que permitiría un aprendizaje significativo donde se le brinde seguridad, autonomía que él pueda construir y despertar su habilidad en el aprendizaje.

2.2 Formulación del problema

¿Es el juego y el arte una herramienta vital en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado 1 a de la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo?

3. Justificación

Las incidencias del juego y el arte se transforma en un puente que posibilita el cruce de la enseñanza e aprendizaje. Puesto que es un medio para explorar las experiencias físicas, emotivas e intelectuales y pone al niño en la condición de asimilar tales experiencias traduciéndolas en modelos de comportamiento y estructuras de referencia para el futuro (Donald Baker 2012).

No es justificable; que en los primeros años de vida al infante; no se le inculque el juego y el arte pues a través de estos aprende a mejorar su autoestima, a relacionarse y entre otras cosas aprende a desarrollar por sí mismo sus virtudes en el aprendizaje .

Jugando aprendo a ser creativo; a tener un buen bienestar físico, emocional y social. Pues se adquieren actitudes para enfrentar la vida, donde los estero tipos se dejan atrás.

Por otro lado el desarrollo de las actividades artísticas hace énfasis en sentimientos encontrados donde le permite al infante enfrentar sus propios sentimientos; permitiéndoles recapacitar sobre el bien y el mal.

Teniendo presente que el juego y el arte ha sufrido cambios durante la historia Meysahra cita el siguiente fragmento “el niño es un ser sustancialmente distinto al adulto y sujeto a sus propias leyes y evolución; el niño no es un animal ni un hombre, es un niño”(Rousseau 2012).

Es de suma importancia su planteamiento; al niño y a la niña no se le debe ver como adulto en miniatura; debido a que desde los primeros años es que el cerebro es inmaduro; y requiere estar en constante evolución.

4. Objetivos

4.1 Objetivo general

Reconocer la incidencia del juego y el arte en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^aa) en la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo.

4.2 Objetivos específicos

Determinar las causas y efectos de la implementación del juego y el arte en los proceso de aprendizaje de los y las estudiantes del grado (1^aa).

Identificar las estrategias metodológicas basadas en el juego y el arte que emplea a docente en los procesos de enseñanza de los y las estudiantes del grado (1^oa).

Observar las clases de juegos y actividades artísticas que llama la atención de las y los estudiantes del grado (1^oA) en los procesos de aprendizaje.

Indagar sobre la importancia que tienen el juego y el arte para las familias y la docente delos y las estudiantes del grupo (1^oa).

Desarrollar una propuesta de intervención lúdico pedagógica que favorezca el aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^oA) dela Institución Educativa santa fe desde la utilización del juego y el arte.

5. Marco teórico

5.1 Antecedentes

Investigaciones realizadas con relación a las Incidencias del juego y el arte en el desarrollo de los procesos de aprendizaje, vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y las niñas y sus aprendizajes.

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura” (Moreno, 2002).

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadores, normalmente con objetos de la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego”.

Partiendo desde este punto de vista antropológico, se puede decir que los niños y niñas desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece. Además cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños y las niñas se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los

diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral Según (Moreno 2002).

Sarlé (2006) realizó “una investigación de carácter contextualizado del estudio del fenómeno lúdico y el predominio del análisis cualitativo. La investigación resulto abierta y se desplegó, desarrolló y evolucionó en la medida en que la comprensión e interpretación de la realidad se vio enriquecida de los datos y categorías construidas. Se observaron 13 grupos de niños de 3 a 5 años, 7 pertenecientes a Buenos Aires y 6 a Santiago de Chile”.

A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa” (UNESCO, 1980)

La historia del arte ha venido trascendiendo en la humanidad según (Efland, 2004) La educación artística es el arma más poderosa para liberar la imaginación y formar ciudadanos sensibles, libres, solidarios y comprometidos. «Las diferentes artes construyen representaciones del mundo, que pueden inspirar a los seres humanos para comprender mejor el presente y crear alternativas de futuro.

En la actualidad el arte lo han confundido con las manualidades (Acaso 2009) afirma Las manualidades, como su nombre lo indica, se nos aparecen como un auténtico pasatiempo en el que se realizan cosas con las manos, por lo que los únicos procesos que se desarrollan en la ejecución son aquellos enfocados en la producción, dejando de lado el análisis. Estas cosas han

de cumplir una premisa fundamental: han de ser bellas, gustar, ser bonitas, ser ornamentales, decorar. Para producir toda esa cantidad de objetos, los contenidos se centran en la enseñanza y el aprendizaje de diferentes técnicas.

5.2 Marco de Referencial

El juego, el arte, el aprendizaje y la enseñanza son vital en el desarrollo del niño durante sus primeros años de vida, pues le permite gozar de un buen bienestar físico, cognitivo, emocional, espiritual y social.

Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla (Camels, 2010)

El arte, con ayuda de la imaginación creadora, es el medio más propicio para preparar a los niños en la conquista de su futuro, ya que los dota de iniciativas, recursos y confianza para enfrentar y resolver problemas más allá de la información expresa (Tita Maya, 2007)

Por otro lado Seguramente los grupos indígenas existentes en nuestro país antes de la llegada de los europeos también incluyeron tonadas memorables en sus cantos de infancia, unión y separación (Jiménez, 2008).

Según los aportes investigados por: (Camels, 2010), (Tita Maya, 2007) y (Jiménez, 2008); en nuestra investigación se pudo evidenciar que los niños y niñas al jugar adquieren conocimiento por medio de la interacción de su entorno, se lograron mejorar algunas falencias a la forma de enseñanza pues no era la más adecuada, no utilizaban el tiempo libre como sinónimo de aprendizaje, entre otras palabras el infante mientras está jugando adquiere un continuo aprendizaje.

En su libro El ABC musical, (Carmenza Botero 2009) dice: “La música es el arte de combinar sonidos, uno después de otro, o simultáneamente. Así como el escultor trabaja con arcilla o el pintor con un lienzo y óleo, quien hace música trabaja con el sonido”.

En consecuencia, se puede entender la expresión visual y plástica como la capacidad que posee un sujeto para “discriminar e interpretar en su medio” (Arizpe, 2006).

En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos. En este mismo sentido, el proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales se promueve y practica en los juegos de reglas (Según Sarlé 2010).

Según la investigación hecha por: (Carmenza Botero 2009), (Arizpe, 2006) y (Según Sarlé 2010) en nuestra investigación se pudo observar que mientras el niño y la niña comparten más con su familia el aprendizaje; la enseñanza será más fluida y significativa.

Retomando las tendencias del arte contemporáneo, Abad (2011) propone la creación de escenografías de juego a la manera de instalaciones con carácter interactivo y transformador, en las que las niñas y los niños se sumerjan y desarrollen toda una narrativa lúdica a partir de diferentes configuraciones, dispuestas con materiales no estructurados como cajas, telas, envases, pliegos de papel, caracoles o conchas.

Por ello pretender homogeneizar por medio de las propuestas, sin tener en cuenta a cada niña o cada niño y sus particularidades, es no reconocer que la diferencia es lo que construye y, a su vez, permite que los contextos y las historias de vida de cada uno se encuentren y dejen huella en los ambientes, los objetos y los juegos que cada quien espontáneamente desarrolla desde esos referentes culturales, políticos, sociales y económicos (Durán, 2012).

Patricia (Sarlé 2010) propone que una de las labores de la maestra, el maestro o agente educativo es enseñar juegos. Se refiere al juego como contenido a enseñar y, específicamente, a los que no surgen espontáneamente, como los juegos tradicionales o determinados juegos de reglas que las niñas y los niños no conocen y los adultos poseen en su acervo cultural.

Educación; es una suma virtuosa de saberes que confluyen hacia dos propósitos principales: la conformación de seres humanos y diferenciado; y la aportación al entendimiento y evolución de los fenómenos sociales que esto produce con base a la teoría de (Prensky, 2001 y 2014)

(Prensky 2014) un conocido creador de video juegos, que escribe periódicamente de edutopia, Prensky explico las anécdotas sobre el juego y el aprendizaje y la importancia que son estos en la vida del niño o niña.

Se pudo investigar que el juego y la enseñanza ha venido cambiando, el infante era cohibido como un adulto en miniatura no tenía derechos pero si unos deberes; en la actualidad esto ha venido cambiando pues el niño tiene unos derechos que no se le debe ser vulnerados; según la (ley 12 de 1991) UNESCO.

5.3 Marco Legal

En la Constitución política de Colombia 1991 se encuentran los diferentes artículos que mencionan los derechos fundamentales que son vitales y de gran importancia para el niño y la niña en su desarrollo y su diario vivir en la adquisición de saberes.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los

demás bienes y valores de la cultura. 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 ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos. Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo. La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Ley 115 de febrero 8 del 1994

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.

Según la ley 181 de 1995

ART. 3°—Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

Objetivos generales y rectores de la ley

1. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.
2. Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.
3. Coordinar la gestión deportiva con las funciones propias de las entidades territoriales en el campo del deporte y la recreación y apoyar el desarrollo de éstos.

6. Diseño Metodológico

6.1 Tipo de Estudio

Este proyecto se enfocó en el método investigación acción enfoque mixto; enmarcado en la línea de investigación de Un minuto de nominada: educación, transformación social e innovación,

La investigación-acción en su primitiva de limitación por Kurt Lewin remitía a un proceso continuo en espiral por el que se analizaban los hechos y conceptualizaban los problemas, se planificaban y ejecutaban las acciones pertinentes y se pasaba a un nuevo proceso de conceptualización. La manera en que Lewin concebía ese proceso estaba aún cargada de supuestos elitistas y de concepciones del cambio social alucinadas con la eficacia de la acción instrumental (Carr y Kemmis, 1988: 175-177).

Creswell (2005) divide a los diseños fundamentales de la investigación-acción en dos clases: P “La investigación-acción-reflexión se instala en el paradigma epistemológico fenomenológico y toma aportes del paradigma del cambio porque genera transformaciones en la acción educativa. “Para el fenomenólogo, la conducta humana, lo que la gente dice y hace, es producto del modo en que define su mundo” (Taylor y Bogdan, 1996, p. 23).

“La investigación acción es el proceso de reflexión por el cual en un área problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio -en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción [...] Luego se emprende una evaluación para comprobar y establecer la efectividad de la acción tomada. Por último, los participantes

reflexionan, explican los progresos y comunican estos resultados a la comunidad de investigadores de la acción. La investigación acción es un estudio científico auto reflexivo de los profesionales para mejorar la práctica”. (McKernan, 1999, p. 25). Ráctico y Participativo

Elegimos la investigación acción, porque nos lleva a la práctica, adquirimos autonomía, individualidad y arte en la construcción de nuestro propio aprendizaje.

El enfoque mixto del que trata nuestro proyecto lo escogimos porque nos permite recolectar, analizar y vincular datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio.

Para Creswell y Plano-Clark (2011),

Los Métodos Mixtos Una Estrategia de Investigación o Metodología con La Cual el investigador recolecta, Analiza y Mezcla integración Conecta) Datos cuantitativos y cualitativos.

Enmarcado en la línea de investigación de Uniminuto denominada: educación, transformación social e innovación.

El modelo pedagógico de la Corporación Universitaria Minuto de Dios se basa, entre varias perspectivas pedagógicas, en la praxeología-que considera la unión entre teoría y práctica-, entre el hacer y el ser, entre conocimiento y valor. En praxeología hay tanto la vertiente anglosajona como la francesa, cada una tiene una perspectiva respecto del aprendizaje. La perspectiva anglosajona está signada por el pragmatismo y aprender en esta perspectiva es ante todo aprender a hacer, es estrategia adaptiva al entorno. Como lo dicen H. Maturana y F. Varela (1996) "todo hacer es conocer, todo conocer es hacer".

6.2 Técnica

Estas son algunas herramientas que hacen parte de nuestro tipo de investigación cualitativa:

- **Técnica documental**

Permite la recopilación de información para enunciar las teorías que sustentan el estudio de los fenómenos y procesos. Incluye el uso de instrumentos definidos según la fuente documental a que hacen referencia.

Esta técnica les permitió a las investigadoras conocer las falencias existentes en la instrucción y darle pronta solución.

- **Observación participante**

La observación es participante cuando para obtener los datos el investigador se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado, para conseguir la información "desde adentro".

Esta permite observar los problemas del desarrollo de las competencias artísticas a través de las actividades lúdico recreativas en los y las estudiantes del grado 1 a de la institución educativa santa fe; genero hipótesis sobre la situación y sobre su contexto social.

- **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.

- **Entrevista**

Reunión de dos o más personas para tratar algún asunto, generalmente profesional o de negocios.

- **Encuesta**

Serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado.

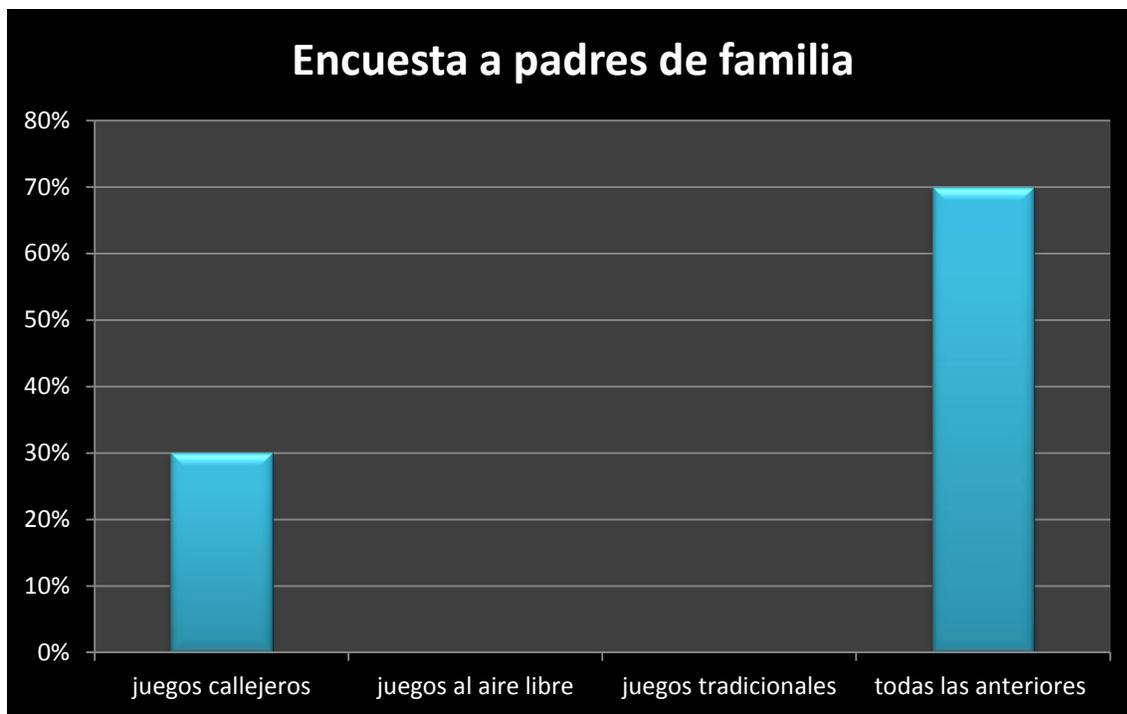
6.3 Población

Turbo es un municipio de Colombia, localizado en la subregión de Urabá en el departamento de Antioquia y capital de esta subregión, Desde 2007 fue distrito especial portuario. Se encuentra localizado al norte del departamento de Antioquia, en la llamada zona del Urabá Antioqueño municipio se encuentra bañado por el mar Caribe y el río Atrato. Tiene una extensión de 3.055 km², además cuenta con un aeródromo, Gonzalo Mejía, un proyecto de puerto internacional y una carretera que lo comunica con la capital departamental, Medellín.

Dentro de este municipio se encuentra ubicada la Institución Educativa Santa Fe en el barrio la playa calle 115 # 06-60 tiene una población estudiantil de 1.300 jóvenes y cuenta con los grados 0 al grado 11, por este motivo no cuenta con media técnica, cuenta con 45 docentes, 2 coordinadores y 1 rectora.

6.4 Muestra.

El grado (1^oa) de la institución educativa santa fe está conformado por 43 alumnos en su totalidad 15 son niñas y 28 niños entre edades de 6 a 13 años de edad; cuenta con una Rectora; el 15% presentan problemas con el buen uso de la motricidad fina y gruesa, desinterés en algunas actividades al aire libre ,desmotivación.



En la encuesta los padres de familia manifiestan que el 70% de los niños utilizan los juegos tradicionales, los juegos callejeros y juegos al aire libre en cambio el otro 30% de los padres de familia eligen los juegos callejeros para reforzar la enseñanza y el aprendizaje en los niños y niñas.

6.5 Hallazgos

¿Es el juego y el arte una herramienta vital en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado 1 a de la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo? Esta investigación se planteó teniendo la pregunta de investigación:

Determinar las causas y efectos de la implementación del juego y el arte en los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado (1^aa)

Identificar las estrategias metodológicas basadas en el juego y el arte que emplea a docente en los procesos de enseñanza de los y las estudiantes del grado (1^oa).

Observar las clases de juegos y actividades artísticas que llama la atención de las y los estudiantes del grado (1^oA) en los procesos de aprendizaje.

Indagar sobre la importancia que tienen el juego y el arte para las familias y la docente de los y las estudiantes del grupo (1^oa)

Desarrollar una propuesta de intervención lúdico pedagógica que favorezca el aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^oA) de la Institución Educativa Turbo desde la utilización del juego y el arte.

Las técnicas que empleamos para dar respuesta a estos objetivos son:

- **Técnica documental**

Permite la recopilación de información para enunciar las teorías que sustentan el estudio de los fenómenos y procesos. Incluye el uso de instrumentos definidos según la fuente documental a que hacen referencia.

Esta técnica les permitió a las investigadoras conocer las falencias existentes en la instrucción y darle pronta solución.

- **Observación participante**

La observación es participante cuando para obtener los datos el investigador se incluye en el grupo, hecho o fenómeno observado, para conseguir la información "desde adentro".

Esta permite observar los problemas del desarrollo de las competencias artísticas a través de las actividades lúdico recreativas en los y las estudiantes del grado 1 a de la institución educativa santa fe; genero hipótesis sobre la situación y sobre su contexto social.

- **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.

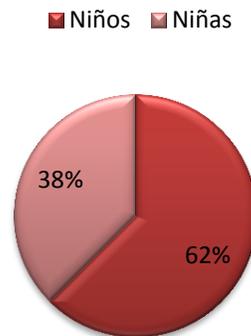
- **Entrevista**

Reunión de dos o más personas para tratar algún asunto, generalmente profesional o de negocios.

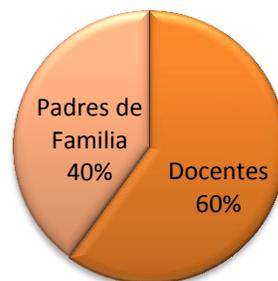
- **Encuesta**

Serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado.

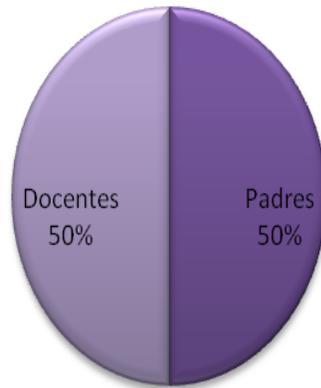
Gráfica #1 Clasificación por Sexo



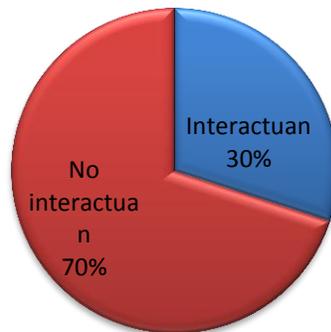
Gráfica 2# Comunicación de Familia Con la Docente



Grafica #3 Acompañamiento Familiar



Gráfica 4# Familia Interactuando a través del Juego y el Arte



7. Conclusiones

Con base a los hallazgos esta investigación sobre incidencias del juego y el arte en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^a) de la institución educativa santa fe en el municipio de Turbo.

- La formación de hábitos al desarrollar las competencias artísticas es un proceso complejo que debe empezar desde los primeros años de vida.
- Requiere de la vinculación de la familia como fuente principal del conocimiento.
- La docente crea estrategias significativas que motiven el ambiente de aprendizaje.
- Se pudo establecer que los estudiante del grado primero (1^oa) de la institución educativa santa fe presentan falencias en la realización de ejercicios lúdicos recreativos y carecen de herramientas que favorezcan el bienestar físico, emocional, psicológico y algunas áreas que son de vital importancia en la vida infantil.
- El juego hace parte fundamental del desarrollo de la infancia porque a través de él se incorpora condiciones que le permiten al estudiante construir relaciones, crear códigos propios y hacer interpretaciones a situaciones, valores etc. El juego ha sido abordado a lo largo de la historia por muchos teóricos debido a su poder transformador a su flexibilidad como lenguaje universal se le ha definido desde diferentes ciencias como la psicología, antropología, sociología, la ciencia de la educación y también áreas del arte como la salud el medio ambiente como por ejemplo es definido el juego como un modo recreativo de recreación un modo de conocer el mundo, un medio para desarrollar la potencialidades del ser humano.

8. Recomendaciones

De acuerdo a los hallazgos las investigadoras hacen las siguientes recomendaciones:

8.1 A la institución

- ❖ Tener presente la vinculación de los procesos de recolección de información.
- ❖ Que el estudiante participe en todas las actividades dentro y fuera de la institución.
- ❖ Sea pues el estudiante individual, artístico en la formación de su propio aprendizaje.
- ❖ El estudiante tome el juego como acto voluntario para enriquecer sus competencias artísticas.

8.2 A los y las docentes

- ❖ Asumir el papel de auxiliar y mediador del problema que se presente dentro y fuera de la institución.
- ❖ Ser un docente capaz de fortalecer su propio aprendizaje siendo innovador.

8.3 A las familias

- ❖ A estar pendiente de todo el proceso educativo.
- ❖ Matriculas, reuniones, entre otras.

8.4 a futuros investigadores

Este proyecto servirá como insumo a futuro investigadores interesados en el tema incidencias del juego y el arte en el desarrollo del proceso de aprendizaje con base con esta investigación se puede profundizar en algunos temas como la enseñanza, el aprendizaje, el juego y el arte.

9. Referencia Bibliografía

Revista Vinculando, (2009)

Historia y evolución del juego. Recuperado de Revista Vinculando:
http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html

Puente W. (2001-2016)

Portal de relaciones públicas:<http://www.rppnet.com.ar/tecnicasdeinvestigacion.htm>

Roseau E. (2012)

Arte, ciencia, política, religión y demás filosofía barata. Todo en un solo lugar ^^ :O
<http://filosofiadivague.blogspot.com.co/2012/07/emilio-de-rousseau.html>

Taylor, S. J. y Bogdan, R. (1996)

Introducción a los métodos cualitativos de investigación. Barcelona:

McKernan, J. (1999).

Investigación-acción y curriculum. Madrid:

<https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf?sequence=1&isAllowed=yfile:///C:/Users/Usuario/Downloads/LibroMetasInfantil.pdf>

Kemmis, S. y McTaggart, R. (1988). Cómo planificar la investigación acción:

<http://ceroasiempre.mineducacion.gov.co/referentes/assets/pdf/21.pdf>

Merino, L. y Raya, E. (1993)

“El método de la investigación-acción participativa como mediación entre la teoría y la práctica de la formación del/a trabajador/a social y en el desarrollo profesional

IOE (Colectivo) (1993)

“IAP. Introducción en España”, Documentación Social n° 92, Madrid:

<https://umcbetza.wordpress.com/2009/03/08/algunos-conceptos-de-investigacion-accion-segun-diferentes-autores/>

Tashakkori y Teddlie (2003)

Enfoque mixto de la investigación:

http://datateca.unad.edu.co/contenidos/208041/Modulo_EXE/leccin_13_enfoque_mixto_de_la_investigacin.html

Santa fe de Bogotá D.C (1995)

ley general de educación 115:

<http://www.col.opsoms.org/juventudes/Situacion/LEGISLACION/SALUDYDEPORTE/SL18195.htm>

Resolución 10345 (1990)

Educación, transformación social e innovación:

<http://www.uniminuto.edu/educacion-transformacion-social-e-innovacion>

Aviso (2016)

Encuesta: <https://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta>

Aviso (2016)

Entrevista: https://es.wikipedia.org/wiki/Entrevista_period%C3%ADstica

Pérez J, Merino M (2009)

Diario de campo: <http://definicion.de/diario-de-campo/>

Propuesta de intervención.

1. Título

“*Jugando Aprendo*” las incidencias del juego y el arte en el desarrollo de los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^aa) de la institución educativa santa fe en el municipio de Turbo

2. Descripción de la Propuesta.

Con esta propuesta de intervención se pretende desarrollar estrategias pedagógicas que favorezcan un aprestamiento adecuado en las competencias artísticas en los y las estudiantes del grado 1^a de la Institución Santa Fe del municipio de Turbo, como principio de integración y motivación.

Esta propuesta de intervención no solo se limitó a tener en cuenta las competencias artísticas si no que considera el buen desarrollo del niño en sus distintas dimensiones físicas, comunicativa, psicomotora y espiritual; etc. Como características fundamental y óptima para comprender y descubrir el mundo de las competencias artística.

Esta propuesta de intervención se desarrolló teniendo en cuenta 4 fases ; la fase de sensibilización es la que busca que toda la comunidad educativa sea conocedora de los hallazgos encontrados en los problemas de investigación que conduce al desarrollo de intervención de la propuesta de intervención.

La segunda fase de capacitación y socialización de resultados de la investigación a la comunidad educativa, el plan de acción para el desarrollo de intervención. Seguida mente la tercera fase de intervención se desarrolla un gran número de actividades que se propone

para solucionar el problema que se viene resolviendo por medio de una historia llamada jugando aprendo; es decir esta es una actividad en la que por medio el juego los niños adquieren aprendizaje y su óptimo desarrollo y la cuarta fase de proyección ante la comunidad educativa de los resultados que respondan a intervenir la necesidad pedagógica halladas en el transcurso de desarrollo del proyecto investigativo.

Potenciar el aprendizaje del juego y el arte, significa orientar procesos de innovación educativa, con los niños y niñas, utilizando como herramienta para el desarrollo de sus capacidades y conocimiento el uso pedagógico del juego en la educación.

3. Justificación

Este proyecto es una propuesta pedagógica, que busca mejorar los niveles de competencias artísticas por medio de la implementación de estrategias lúdicas, donde el alumno muestre interés. Esta propuesta al ejecutarse tiene como objetivo primordial el beneficio del juego en los procesos de enseñanza y aprendizaje, crear habilidades y actitudes.

De acuerdo a lo anterior es importante implementar desde los primeros años una educación que armonice, donde el niño se le note el interés por trabajar, brindándole los recursos y las herramientas necesarias para que ellos construyan su propio aprendizaje.

Por tanto la ejecución de esta propuesta es viable puesto que existe disposición de todos los recursos humanos, legales, técnicos y físicos que garantizan los resultados esperados.

Es importante destacar que este proyecto de intervención es un soporte para los y las estudiantes del grado 1^a de la institución educativa santa fe, para que la educación sea de calidad.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

- Desarrollar una propuesta de intervención lúdico pedagógica que favorezca el aprendizaje de los y las estudiantes del grado 1^oa de la Institución Educativa santa fe del municipio de Turbo.

4.2. Objetivos Específicos

- Determinar las causas y efectos de la implementación del juego y el arte en los procesos de aprendizaje de los y las estudiantes del grado (1^aa).
- Identificar las estrategias metodológicas basadas en el juego y el arte que emplea a docente en los procesos de enseñanza de los y las estudiantes del grado (1^oa).
- Observar las clases de juegos y actividades artísticas que llama la atención de las y los estudiantes del grado (1^oA) en los procesos de aprendizaje.
- Indagar sobre la importancia que tienen el juego y el arte para las familias y la docente de los y las estudiantes del grupo (1^oa).
- Desarrollar una propuesta de intervención lúdico pedagógica que favorezca el aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^oA) de la Institución Educativa santa fe desde la utilización del juego y el arte.

5. Marco Teórico

El juego, el arte, el aprendizaje y la enseñanza son vital en el desarrollo del niño durante sus primeros años de vida, pues le permite gozar de un buen bienestar físico, cognitivo, emocional, espiritual y social.

Imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están impregnadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos de crianza de los que habla (Camels, 2010).

El arte, con ayuda de la imaginación creadora, es el medio más propicio para preparar a los niños en la conquista de su futuro, ya que los dota de iniciativas, recursos y confianza para enfrentar y resolver problemas más allá de la información expresa (Tita Maya, 2007).

Por otro lado Seguramente los grupos indígenas existentes en nuestro país antes de la llegada de los europeos también incluyeron tonadas memorables en sus cantos de infancia, unión y separación (Jiménez, 2008).

Según los aportes investigados por: (Camels, 2010), (Tita Maya, 2007) y (Jiménez, 2008); en nuestra investigación se pudo evidenciar que los niños y niñas al jugar adquieren conocimiento por medio de la interacción de su entorno, se lograron mejorar algunas falencias a la forma de enseñanza pues no era la más adecuada, no utilizaban el tiempo libre como sinónimo de aprendizaje, entre otras palabras el infante mientras está jugando adquiere un continuo aprendizaje.

En su libro El ABC musical, (Carmenza Botero 2009) dice: “La música es el arte de combinar sonidos, uno después de otro, o simultáneamente. Así como el escultor trabaja con arcilla o el pintor con un lienzo y óleo, quien hace música trabaja con el sonido”

En consecuencia, se puede entender la expresión visual y plástica como la capacidad que posee un sujeto para “discriminar e interpretar en su medio” (Arizpe, 2006).

En este aspecto, los juegos tradicionales tienen un papel fundamental, en la medida en que configuran una identidad particular y son transmitidos de generación en generación, principalmente por vía oral, promoviendo la cohesión y el arraigo en los grupos humanos.

En este mismo sentido, el proceso por el cual la niña y el niño comparten el mundo de las normas sociales se promueve y practica en los juegos de reglas (Según Sarlé 2010).

Según la investigación hecha por: (Carmenza Botero 2009), (Arizpe, 2006) y (Según Sarlé 2010) en nuestra investigación se pudo observar que mientras el niño y la niña comparten más con su familia el aprendizaje; la enseñanza será más fluida y significativa.

Retomando las tendencias del arte contemporáneo, Abad (2011) propone la creación de escenografías de juego a la manera de instalaciones con carácter interactivo y transformador, en las que las niñas y los niños se sumerjan y desarrollen toda una narrativa lúdica a partir de diferentes configuraciones, dispuestas con materiales no estructurados como cajas, telas, envases, pliegos de papel, caracoles o conchas.

Por ello pretender homogeneizar por medio de las propuestas, sin tener en cuenta a cada niña o cada niño y sus particularidades, es no reconocer que la diferencia es lo que construye y, a su vez, permite que los contextos y las historias de vida de cada uno se encuentren y dejen huella en los ambientes, los objetos y los juegos que cada quien espontáneamente desarrolla desde esos referentes culturales, políticos, sociales y económicos (Durán, 2012).

Patricia (Sarlé 2010) propone que una de las labores de la maestra, el maestro o agente educativo es enseñar juegos. Se refiere al juego como contenido a enseñar y, específicamente, a los que no surgen espontáneamente, como los juegos tradicionales o determinados juegos de reglas que las niñas y los niños no conocen y los adultos poseen en su acervo cultural.

Educación; es una suma virtuosa de saberes que confluyen hacia dos propósitos principales: la conformación de seres humanos y diferenciado; y la aportación al entendimiento y evolución de los fenómenos sociales que esto produce con base a la teoría de (Prensky, 2001 y 2014)

(Prensky 2014) un conocido creador de video juegos, que escribe periódicamente de edutopia, Prensky explico las anécdotas sobre el juego y el aprendizaje y la importancia que son estos en la vida del niño o niña.

Se pudo investigar que el juego y la enseñanza ha venido cambiando, el infante era cohibido como un adulto en miniatura no tenía derechos pero si unos deberes; en la actualidad esto ha venido cambiando pues el niño tiene unos derechos que no se le debe ser vulnerados; según la (ley 12 de 1991) UNESCO.

6. Metodología

“Jugando aprendo”; es una propuesta lúdica donde participa la comunidad educativa, lo cual se desarrolló en 4 partes que son:

Sensibilización: la cual se desarrollara por medio de la invitación formal, a los padres de familia a que se integren a este proyecto de investigación; permitiéndole a sus hijos tener un acompañamiento en su aprendizaje, esta fase tiene como objetivo hacer la presentación de los hallazgos obtenidos, además darles a conocer la propuesta de intervención para orientar la enseñanza y el aprendizaje utilizando el juego como herramienta principal; una de las herramientas que se implementaron las evidencias foto gráficas, para dar a conocer si se llevó a cabo el objetivo principal.

En esta fase de capacitación también está en proceso de respuesta la solicitud que hicieron las investigadoras en la institución educativa santa fe del municipio de Turbo, para que se capacite a los docentes del centro educativo en el manejo del juego en el proceso del enseñanza y aprendizaje; si se adquiere la habilidad por parte de los docentes se puede transformar el modelo de enseñanza que se viene dando.

Fase de ejecución se podrán en marcha a través de los colores primarios, números, señales de tránsito, figuras y tamaño, ingles básicas, elección de personero, utilización de la imaginación, rincón literario, dramatización títeres y medio ambiente, creado por las investigadoras en el cual cada capítulo contiene actividades lúdicas pedagógicas encaminadas a fortalecer el desarrollo físico, social, cognitivo y espiritual del infante.

La primera actividad los colores primarios; está relacionada en tener sentido de pertenencia por nuestro país; la segunda trata de los números está relacionada con la suma y resta de cantidades; el tercer tema las señales de tránsito se trata de Sensibilizar el sentido de pertenencia en la maya vial.; la cuarta actividad figuras y tamaños nos permite diferenciar el tamaño y forma de cada objeto; la quinta actividad ingles básico por medio de una canción permite reconocer algunas palabras en inglés para la interacción del lenguaje; la sexta actividad elección del personero está relacionada a tener el derecho por ley de elegir y ser elegido; la séptima actividad utilización de la imaginación nos permite construir un aprendizaje autónomo; octava actividad rincón literario por medio de esta el niño y la niña lee cuentos e historias; la novena actividad presentación de títeres le permite relatar una historia; y la décima medio ambiente el infante aprende a tener sentido de pertenencia por el medio que le rodea.

Fase de Proyección se expondrá en un encuentro ante la comunidad educativa el resultado de las creaciones artísticas en la fase de ejecución y la proyección de diapositivas que reflejen todo el proceso de este proyecto investigativo.



7. Plan de Acción

FASE	FECHA	ACTIVIDAD	OBJETIVO	ESTRATEGIA	RECURSOS
1.Sensibilización	08/06/2016	invitación formal, a los padres de familia	presentación de los hallazgos obtenidos	Evidencias foto gráficas, para dar a conocer si se llevó a cabo el objetivo principal.	Humanos y recursos tecnológicos
	.	.	conocer la propuesta de intervención para orientar la enseñanza y el aprendizaje		
2.Capacitación	08/06/2016	Solicitud a los docentes.	Capacitar a los docentes del centro educativo en el manejo del juego en el proceso del enseñanza y aprendizaje	La institución educativa santa fe del municipio de turbo.	Humanos.
3.Ejecución	1. 13/09/2016	Los colores primarios	tener sentido de pertenencia por nuestro país	Reconocerá los colores primarios	Humano y físico.



Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^a) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al alcance de todos
de Turbo.

				por medio de la bandera de Colombia	
2. 13/09/2016	Los números	Reconocer suma y resta de cantidades.	Utilización de pelegrina.	Humano y físico.	
3. 13/09/2016	Señales de tránsito	Sensibilizar el sentido de pertenencia en la maya vial.	Señales de tránsito.	Humano y físico.	
4. 13/09/2016	Figuras y tamaño	Diferenciar el tamaño y forma de cada objeto.	Participación de los estudiantes.	Humano y físico.	
5. 13/09/2016	Ingles básico	Reconocer algunas palabras en inglés para la interacción del lenguaje.	Por medio de una canción.	Humano y físico.	
6. 13/09/2016	Elección del personero	Tener el derecho por ley de elegir y ser elegido.	Cartelera alusiva a la elección del personero y afiches.	Humano y físico.	
7. 13/09/2016	Utilización de la imaginación	Construir un aprendizaje autónomo.	Globos con actividades escritas en papel en su interior.	Humano y físico.	
8.	Rincón	lee cuentos e	Cuentos,	Humano y	



Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^oa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio

de Turbo.
UNIMINUTO
 Corporación Universitaria Minuto de Dios
 Educación de Calidad al alcance de todos

	13/09/2016	literario	historias	relatos y títeres.	físico.
	9. 13/09/2016	Dramatización	Relatar una historia	Títeres por la investigadora .	Títeres, humano, estudiantes.
	10.13/09/2016	Medio ambiente	Tener sentido de pertenencia por el medio que le rodea.	Camisas alusivas al medio ambiente elaboradas en cartulina y bolas de basura.	Recursos didácticos y humanos.
4.Proyección	11/10/2016	Presentación de la propuesta resultado de las creaciones artísticas en la fase de ejecución	Reflejar todo el proceso de este proyecto investigativo	Diapositivas	Humanos, físicos y tecnológicos

Tabla 6: Plan de acción de la propuesta de intervención del proyecto



8. Cronograma de Actividades

Nº	ACTIVIDAD	JUNIO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE
1	Los colores primarios			
2	Los números			
3	Señales de tránsito			
4	Figuras y tamaño			
5	Ingles básico			
6	Elección del personero			
7	Utilización de la imaginación			
8	Rincón literario			
9	Dramatización			
10	Medio ambiente			

Tabla 7: Cronograma de actividades de la propuesta de intervención del proyecto.

9. Informe de cada actividad

9.1 Actividades con los estudiantes y docentes.

9.1.1 Actividades de socialización 1.

Nombres: Jugando aprendo

Informe del desarrollo de las actividades: en este encuentro de acercamiento y socialización con los estudiantes del grado 1^a y la docente; la institución educativa santa fe del municipio de turbo

tubo inicio a las 7:00 am del día martes 13 de septiembre en los pasillos de la institución. Las investigadoras crearon la apertura de las actividades con una calurosa bienvenida, seguido de los aportes e integración de los educandos; puesto que se trataba de un carrusel educativo donde estaba a su disposición todas aquellas actividades que integraban el juego y el arte como un medio de enseñanza y aprendizaje; además de manifestarle las estrategias que se iban implementando para dichas actividades. Fue presentado un material reciclable llamado carrusel educativo que invitaba a guiar todo el curso de las actividades a ejecutar finalmente se les brinda un refrigerio; esto permitió la interacción del docente y alumno en su enseñanza.

Evaluación: los estudiantes se mostraron atentos y participativos he interesados en el tema a tratar en cada actividad, a tener un conocimiento acerca de la importancia del juego como medio de enseñanza y aprendizaje; es importante que el aprendizaje del alumno sea enriquecedor y se le brinde de forma integral y que mejor que el juego y el arte, donde el aprendizaje sea dinámico y no lo tomen como un deber si no como un derecho individual o colectivo.

Evidencias.



Grafica No.1 Jugando Aprendo

9.1.2 Actividad los colores primarios 2.

Nombre: Reconocer los símbolos patrios

Informe del desarrollo de la actividad: El objetivo de esta actividad es tener sentido de pertenencia por nuestro país por medio de los colores primarios en los niños y niñas de la institución educativa santa fe.

Evaluación: En esta actividad los estudiantes se mostraban participativos en la creación de la bandera de Colombia como símbolo patrio.



Grafica No. 2 Recociendo los colores primarios

9.2.1 Actividad 3

Nombre: los números

Informe de la actividad: Por medio de esta actividad el niño y la niña aprende a diferenciar las cantidades.

Evaluación: En esta actividad los educandos representaban cantidades de mayor a menor implementando sumas y restas.



Grafica No. 3 Los Números

Nombre: Señales de tránsito

Información de la actividad: Por medio de esta actividad los estudiantes aprenden a tener claro la importancia de manejar las señales de tránsito; las ventajas y las desventajas que pueden surgir si estas no se tienen presentes en la vía.

Evaluación: Comprenden la lateralidad de diferenciar las señales de tránsito; la derecha de la izquierda.



Grafica No. 4 Señales de tránsito

9.2.3 actividad 5

Nombre: figuras y tamaño

Información de la actividad: Por medio de esta actividad el infante puede diferenciar un objeto cuando es grande o pequeño, alto o bajo.

Evaluación: El niño y la niña comprenden la importancia de conocer los tamaños y aprende a diferenciar las edades y los números



Grafica No. 5 Figuras y tamaños

9.2.4 Actividad 6

Nombre: ingles básicas

Información de la actividad: En esta actividad los niños aprenden a comunicarse no solamente en su idioma si no tener la oportunidad de conocer otro idioma diferente como es el inglés.

Evaluación: Aprenden a interactuar en un mundo social.

Evidencia



Grafica No. 6 Ingles Básico

9.2.5 Actividad 7

Nombre: elección de personero

Informe de desarrollo de la actividad: Por medio de esta actividad el educando aprende a elegir y ser elegido.

Evaluación: La elección del personero es un derecho que tiene toda persona para escoger un representante que vele por sus intereses.



Grafica No. 7 Elección de personero

9.2.6 Actividad 8

Nombre: utilización de la imaginación

Informe de desarrollo de la actividad: Se implementó esta actividad por medio de palabras encerradas en globos logrando así despertar la imaginación y creatividad del infante.



Grafica No. 8 Utilizando la imaginación

9.2.7 Actividad 9

Nombre: rincón literario

Informe de desarrollo de la actividad: En esta actividad se exponen todas aquellas obras en los que el infante tenga acceso para mejorar su lenguaje, escritura y lectura como libros con cuentos cortos, retahílas, rimas y la presentación de títeres donde los principales autores eran los estudiantes utilizando su imaginación.

Evaluación: enriquecer el lenguaje hace parte del buen escribir y hablar en público, fortaleciendo su autoestima.



Grafica No. 9 Rincón Literario

9.2.8 Actividad 10

Nombre: dramatización y títeres

Informe del desarrollo de la actividad: Por medio de esta actividad el niño relata una historia.

Evaluación: el niño y la niña aprenden a tener un pensamiento constructivo, individual y artístico.



Grafica No. 10 Dramatización y Títeres

9.2.9 Actividad 11

Nombre: medio ambiente

Informe del desarrollo de esta actividad: en esta actividad se crean dos pequeñas camisetas donde una representa el deterioro del medio ambiente y en la otra la forma como debemos cuidarlo; con estas dos camisetas se escogen dos niños para su representación exponiendo con cual de ambas se pueden identificar.

Evaluación: tener sentido de pertenencia es compromiso de todos; afecta nuestra salud, nuestro diario vivir si deterioramos nuestro medio nos estamos destruyendo nosotros mismos.



Grafica No. 11 Medio Ambiente

ANEXOS

Consentimiento informado para adultos



CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ADULTOS QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación:

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ARTÍSTICAS A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICO RECREATIVAS EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO 1 A DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA FE.

El objetivo de la investigación es:

Analizar la incidencia del desarrollo de las competencias lúdica y artística en el proceso de aprendizaje en los y las estudiantes del grado primero (1) en la institución educativa santa fe del municipio de turbo. a través de la realización de observaciones, encuestas, entrevistas y videos y actividades encaminadas a recolectar la información para el logro del proyecto.

Las investigadoras: MARISOL CORREA PRIOLO, GISELA ROMAÑA ESTRADA, CLERIS JOHANNA CAICEDO BARRIOS: Son las únicas personas autorizadas para el manejo de la información que se recoja, la cual se realizará de manera confidencial y se codificará y cambiará los nombres que aparezcan en la documentación generada. Esta información se utilizará exclusivamente para fines académicos. Así mismo se comprometen a no hacer mal uso de la información recogida, del manejo respetuoso del archivo fotográfico y que estos solo serán material de apoyo para el estudio mencionado anteriormente.

He podido hacer preguntas sobre el estudio, he recibido suficiente información y comprendo que mi participación es voluntaria y que puedo retirarme del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto perjudique a mí y a mi familia de ninguna forma.

Presto libremente mi conformidad para participar en este proyecto de investigación.

Yo JOSE A D N con c.c. 71 987 8/6 de TURBO ANT autorizo a las encargadas de esta investigación para obtener el registro documental durante la(s) actividad(es) realizadas en desarrollo del trabajo durante el tiempo que dure el mismo y programado para el 2016 en el municipio de: Turbo ANT atentamente,

Firma JOSE A D N

Documento de identidad No 71 987 8/6 de TURBO ANT

Firmas de los investigadores:

[Firma] c.c. 1045517774
Marisol Correa c.c. 1045515561
Cleris Caicedo c.c. 1045490482

"Toda la información generada en desarrollo del proyecto será de absoluta reserva"



**CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA ADULTOS QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Título de la investigación:

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ARTÍSTICAS A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICO RECREATIVAS EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO 1 A DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA FE.

El objetivo de la investigación es:

Analizar la incidencia del desarrollo de las competencias lúdica y artística en el proceso de aprendizaje en los y las estudiantes del grado primero (1) en la institución educativa santa fe del municipio de turbo. a través de la realización de observaciones, encuestas, entrevistas y videos y actividades encaminadas a recolectar la información para el logro del proyecto.

Las investigadoras: MARISOL CORREA PRIOLO, GISELA ROMAÑA ESTRADA, CLERIS JOHANNA CAICEDO BARRIOS: Son las únicas personas autorizadas para el **manejo de la información** que se recoja, la cual se realizará de **manera confidencial** y se codificará y cambiará los nombres que aparezcan en la documentación generada. Esta información se utilizará **exclusivamente para fines académicos**. Así mismo se comprometen a no hacer mal uso de la información recogida, del manejo respetuoso del archivo fotográfico y que estos solo serán material de apoyo para el estudio mencionado anteriormente.

He podido hacer preguntas sobre el estudio, he recibido suficiente información y comprendo que mi participación es voluntaria y que puedo retirarme del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto perjudique a mí y a mi familia de ninguna forma.

Presto libremente mi conformidad para participar en este proyecto de investigación.

yo Jined cordoba mena con c.c. 7045521137 de Turbo Ant. autorizo a las encargadas de esta investigación para obtener el registro documental durante la(s) actividad(es) realizadas en desarrollo del trabajo durante el tiempo que dure el mismo y programado para el 2016.en el municipio de: Turbo Atentamente,

Firma Jined cordoba

Documento de identidad No 7045521137 de Turbo Ant.

Firmas de los investigadores:

Caicedo c.c. 1045517777
Marisol Correa c.c. 1045515561
Cleris Caicedo c.c. 1045490482

"Toda la información generada en desarrollo del proyecto será de absoluta reserva"

R:



**CONSENTIMIENTO INFORMADO
PARA ADULTOS QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

Título de la investigación:

DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS ARTISTICAS A TRAVÉS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICO RECREATIVAS EN LOS Y LAS ESTUDIANTES DEL GRADO 1 A DE LA INSTITUCION EDUCATIVA SANTA FE.

El objetivo de la investigación es:

Analizar la incidencia del desarrollo de las competencias lúdica y artística en el proceso de aprendizaje en los y las estudiantes del grado primero (1) en la institución educativa santa fe del municipio de turbo. a través de la realización de observaciones, encuestas, entrevistas y videos y actividades encaminadas a recolectar la información para el logro del proyecto.

Las investigadoras: MARISOL CORREA PRIOLO, GISELA ROMAÑA ESTRADA, CLERIS JOHANNA CAICEDO BARRIOS: Son las únicas personas autorizadas para el manejo de la información que se recoja, la cual se realizará de manera confidencial y se codificará y cambiará los nombres que aparezcan en la documentación generada. Esta información se utilizará exclusivamente para fines académicos. Así mismo se comprometen a no hacer mal uso de la información recogida, del manejo respetuoso del archivo fotográfico y que estos solo serán material de apoyo para el estudio mencionado anteriormente.

He podido hacer preguntas sobre el estudio, he recibido suficiente información y comprendo que mi participación es voluntaria y que puedo retirarme del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto perjudique a mí y a mi familia de ninguna forma.

Presto libremente mi conformidad para participar en este proyecto de investigación.

Yo Dancris Quejada Cabrera con c.c. 89314657 de Turbo Antioquia autorizo a las encargadas de esta investigación para obtener el registro documental durante la(s) actividad(es) realizadas en desarrollo del trabajo durante el tiempo que dure el mismo y programado para el 2016 en el municipio de: Turbo Atentamente,

Firma Dancris Quejada

Documento de identidad No 39.314.657 de Turbo/Antioquia

Firmas de los investigadores:

[Firma] c.c. 1045517774

Marisol Correa c.c. 1045515561

Cleris Caicedo c.c. 1042490482

"**Toda la información generada en desarrollo del proyecto será de absoluta reserva**"



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios

REGISTRO DE OBSERVACION

Fecha: 11-10-2015.
 Institución: Educativa Santa Fe.
 Ubicación: Calle 115 N° 66.06
 Situación observada y contexto: entrevista a la docente
Observación Participante
 Tiempo de observación: 3 horas.
 Observadora: Celis, Meryd, Gisela.

Hora	Descripción	Interpretación (lo que pienso, siento, conjeturo, me pregunto)
8 Am	BENITO ANAYA JOHAN STIVEN. Fue muy atento con las orientaciones de la profesora. Al preguntarle sobre ¿Que es Arte?	Será posible que desde la casa se le este inculcando el juego en los procesos de aprendizaje?
9 Am	CARLO COLDOBA BRAYAN PATEO y le regalo el cuaderno a DOLORE MARA	pienso que a este niño se le deben inculcar valores.
10 Am	MENA CORREA JOSUE. elabora trazos y líneas rectas casi a la perfección	a venido desarrollando ejercicios en casa.



Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^oa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al alcance de todos
de Turbo.

Fecha: 2º junio del 2016

Institución: santa fe

Ubicación: 115 66_06

Situación observada contexto: estudiantes del grado 1a

Tiempo de observación: 45 minutos

Observadora:

MARISOL CORREA PRIOLO, GISELA ROMAÑA ESTRADA, CLERIS JHOANA CAICEDO

Hora	Descripción	Interpretación (lo que pienso, siento, conjeturo, me pregunto)
4 : 46 PM	<p><i>En el momento de la observación la docente se encontraba, junto a sus auxiliares, realizando actividades de ejercicio de los números, las señales de tránsito y los colores.</i></p> <p><i>En medio de dicha actividad se originó un episodio de desorden y descontrol por parte de los estudiantes; todos querían estar en todos los stand y realizar todas las actividades a la vez; por medio de una canción llamada la lechuzita tratamos de que dejaran el desorden, pero fue en vano pues seguían en las suya</i></p>	<p>Pensamos que estos niños son muy imperativos, pues no se mantienen en un solo lugar; se les deben proporcionar actividades con el juego para fortalecer su aprendizaje, pues todo debe ser integral.</p> <p>Nos preguntamos si a estos estudiantes, se le estimula desde casa, pues se observa que en el colegio quieren sabotear las clases.</p>

Fecha: 10 de abril 2016

Institución: santa fe

Ubicación: 115 66_06

Situación observada contexto: estudiantes del grado 1a

Tiempo de observación: 1 hora

Observadora:

MARISOL CORREA PRIOLO, GISELA ROMAÑA ESTRADA, CLERIS JOHANNA CAICEDO

Hora	Descripción	Interpretación (lo que pienso, siento, conjeturo, me pregunto)
8:00 am A 9:am	<p><i>En el momento de la observación, la docente se encontraba, junto a sus auxiliares, realizando actividades de la literatura, el medio ambiente e inglés básico.</i></p> <p><i>En medio de dichas actividades se origina un episodio de desorden por parte de los otros estudiantes de otro salón, esto origino que los infantes a quien se les estaba dando clase no escucharan y se entretuvieran.</i></p>	<p>Es importante que se les involucre a los estudiantes valores para el sano esparcimiento por medio del juego y el arte</p>



ENCUESTA PARA PADRES

"Incidencias del desarrollo de las competencias lúdica y artística en el proceso de aprendizaje en los y las estudiantes del grado primero (1ºa) en la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo"

Nuestra institución santa fe está trabajando con un proyecto investigativo que trata sobre el juego y el arte infantil. Nos ayudaría mucho en nuestra investigación si colaborasen con nosotros dando respuesta a la siguiente encuesta.

Marque con una X la respuesta correcta.

1. ¿Qué tipo de juego, jugabas cuando tenías entre 5 y 10 años de edad?

- a. Juegos tradicionales
- b. Juegos callejeros
- c. Juegos al aire libre
- d. Todos los anteriores

2. ¿Considera usted que el juego y el arte son importante en el aprendizaje de sus hijos?

- a. SI
- b. NO

3. ¿En sus ratos libres ustedes invitan a jugar a sus hijos?

- a. SI
- b. NO

4. ¿En su niñez cuál era su juego favorito?

- a. Pelegrina
- b. Fútbol
- c. El quemado
- d. todos los anteriores



5. ¿Quiénes le enseñaron esos juegos?

- a. Sus padres
- b. amigos
- c. compañeros en el colegio

6. ¿Para usted el arte es un estilo de vida?

- a. SI
- b. NO

7. ¿Cree usted que por medio del arte nos podemos expresar, comunicar y adquirir mucho conocimiento?

- a. SI
- b. NO

8. ¿Es cierto que el arte le ayuda a expresar ideas y emociones?

- a. SI
- b. NO

9. ¿Escogerías el arte para transmitir valores y actitudes en el infante (sus hijos)?

- a. SI
- b. NO

10. ¿Cree usted que pintar, dibujar, colorear y obras de teatro son arte?

- a. SI
- b. NO

ENCUESTA PARA PADRES

“Incidencias del desarrollo de las competencias lúdica y artística en el proceso de aprendizaje en los y las estudiantes del grado primero (1^oa) en la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo”

Nuestra institución santa fe está trabajando con un proyecto investigativo que trata sobre el juego y el arte infantil. Nos ayudaría mucho en nuestra investigación si colaborasen con nosotros dando respuesta a la siguiente encuesta.

Marque con una X la respuesta correcta.

1. ¿Qué tipo de juego, jugabas cuando tenías entre 5 y 10 años de edad?
 - a. Juegos tradicionales
 - b. Juegos callejeros
 - c. Juegos al aire libre
 - d. Todos los anteriores
2. ¿Considera usted que el juego y el arte son importante en el aprendizaje de sus hijos?
 - a. SI
 - b. NO
3. ¿En sus ratos libres ustedes invitan a jugar a sus hijos?
 - a. SI
 - b. NO
4. ¿En su niñez cuál era su juego favorito?
 - a. Pelegrina
 - b. Fútbol
 - c. El quemado
 - d. todos los anteriores



5. ¿Quiénes le enseñaron esos juegos?

- a. Sus padres
- b. amigos
- c. compañeros en el colegio

6. ¿Para usted el arte es un estilo de vida?

- a. SI
- b. NO

7. ¿Cree usted que por medio del arte nos podemos expresar, comunicar y adquirir mucho conocimiento?

- a. SI
- b. NO

8. ¿Es cierto que el arte le ayuda a expresar ideas y emociones?

- a. SI
- b. NO

9. ¿Escogerías el arte para transmitir valores y actitudes en el infante (sus hijos)?

- a. SI
- b. NO

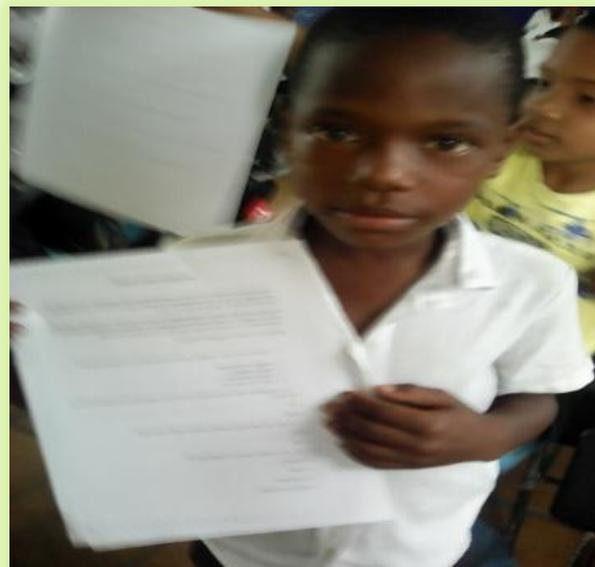
10. ¿Cree usted que pintar, dibujar, colorear y obras de teatro son arte?

- a. SI
- b. NO

Registro fotográfico de las encuestas realizadas a los niños de la Institución Educativa Santa Fe Municipio de Turbo



Estudiantes de 1^a, desarrollando encuestas



El niño de 1^a desarrollando encuesta



ENCUESTA PARA PADRES

"Incidencias del desarrollo de las competencias lúdica y artística en el proceso de aprendizaje en los y las estudiantes del grado primero (1^oa) en la Institución Educativa Santa Fe del Municipio de Turbo"

Nuestra institución santa fe está trabajando con un proyecto investigativo que trata sobre el juego y el arte infantil. Nos ayudaría mucho en nuestra investigación si colaborasen con nosotros dando respuesta a la siguiente encuesta.

Marque con una X la repuesta correcta.

1. ¿Qué tipo de juego, jugabas cuando tenías entre 5 y 10 años de edad?

- a. Juegos tradicionales
- b. Juegos callejeros
- c. Juegos al aire libre
- d. Todos los anteriores

2. ¿Considera usted que el juego y el arte son importante en el aprendizaje de sus hijos?

- a. SI
- b. NO

3. ¿En sus ratos libres ustedes invitan a jugar a sus hijos?

- a. SI
- b. NO

4. ¿En su niñez cuál era su juego favorito?

- a. Pelegrina
- b. Futbol
- c. El quemado
- d. todos los anteriores

PANORAMA INTERNO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA FE



PARTE EXTERIOR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SANTA FE



PRACTICANDO LOS VALORES



FINALIDAD DE LA ENCUESTA



ACTIVIDADES LUDICO RECREATIVAS



APLICANDO LA SILABA B POR MEDIO DEL JUEGO





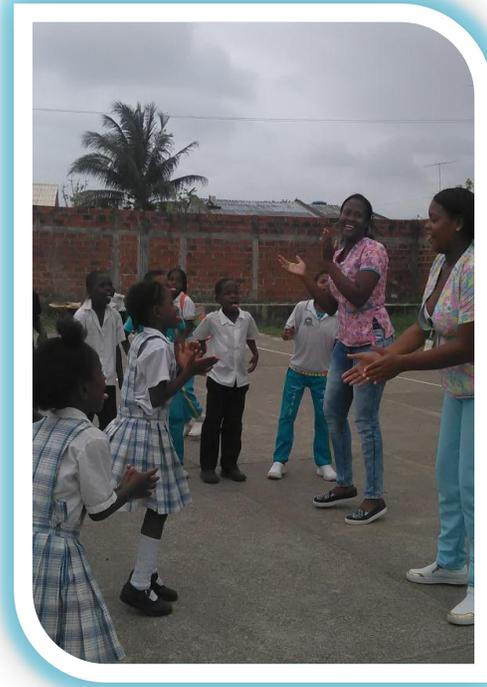
ACTIVIDADES RECREATIVAS





Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^oa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio de Turbo.

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al alcance de todos





Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^ºa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio de Turbo.

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al alcance de todos





Incidencias del Juego y el Arte en el Desarrollo de los Procesos de Aprendizaje de los y las Estudiantes del Grado Primero (1^ºa) de la Institución Educativa Santa Fe en el municipio de Turbo.

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al alcance de todos





UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

Incidencias del juego y el arte en el de desarrollo del proceso de aprendizaje de los y las estudiantes del grado primero (1^a) de la institución educativa santa fe en el municipio de turbo

