

**SISTEMATIZACIÓN DE LA PRÁCTICA:
EL JUEGO Y LA RECREACIÓN COMO ESTRATEGIA PARA EL MEJORAMIENTO
DEL APRENDIZAJE DE LOS ESTUDIANTES DEL GRADO TRANSICIÓN**

LORENA ISABEL URIBE

**ASESORA
NOHELIA MENA MORENO**

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
REGIONAL URABÁ
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
APARTADÒ
2018**

Tabla de Contenidos

Capítulo 1 PLANIFICACION	15
1.1 problema	15
1.2 justificacion.....	188
1.3 objetivos.....	20
1.2.1 objetivo general.	20
1.2.1 objetivo específico.....	20
1.4 definición de los métodos y descripción de los instrumentos.....	21
1.5 ordenamiento de la información.....	23
 Capitulo 2 RECUPERACION,ANALISIS E INTERPRETACIÓN	 26
2.1 características del contexto.	26
2.2 marco teorico.....	28
2.3 análisis interpretación y triangulación.....	31
2.4 reflexión crítica sobre la práctica.....	33
2.4 conclusiones y aportes.....	34
 Capítulo 3 PLAN DE COMUNICACION.....	 36
3.1 plan de sostenibilidad.....	36
3.2 estrategias de socialización.....	38
Referencias bibliograficas	40
 Evidencias.....	 42

Lista de tablas

Tabla 1. Matriz dofa.....	13
Tabla 2. plan de desarrollo de la practica profesional.....	20
Tabla 3. plan de sostenibilidad.....	30

Resumen.

El juego y la recreación son un pilar fundamental en las primeras etapas del niño, a través del juego el niño explora, crea, aprende y estimula su desarrollo cognitivo, físico y social.

Para Jean Piaget (1956), *el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo*

En la institución educativa la chigorodó, se hizo una investigación minuciosa a un grupo de estudiantes del grado transición de aproximadamente 30 estudiantes en edades entre cinco y siete años. Donde se observó que los alumnos no practicaban actividades lúdicas recreativas, generando en ellos dificultades de aprendizajes, desmotivación en el aula, teniendo en cuenta estas necesidades se realizó una propuesta de intervención con el fin de mitigar y dar posibles soluciones a las problemáticas presentes.

Una de las finalidades de esta propuesta era determinar ¿Qué consecuencias genera la falta del juego y la recreación en el desarrollo educativo de los niños y las niñas?

Algunos docentes conocen la importancia de la práctica del juego mas no lo practican, el juego además de ser una actividad, es un derecho fundamental el cual ayuda en los procesos

educativos y sirve como herramienta pedagógica que a su vez ayudan a la formación integral de los niños.

Esta propuesta tiene como objetivo mitigar algunas de las problemáticas que se presentan dentro del aula y que ayuden al mejoramiento del aprendizaje.

Basado en algunos referentes teóricos los cuales apoyan el juego principalmente Piaget y Vigotsky .

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Para Lev Semyónovich Vigotsky (1924), el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales

Sensibilizar a los docentes y directivos sobre la importancia del juego y el uso del material didáctico. Siendo este un tema de vital importancia, aunque los docentes y directos conocen y saben la importancia del juego y el uso del material didáctico, hacen caso omiso y no aplican este tipo de estrategias pedagógicas.

Metodología

La metodología utilizada fue la observación y conversatorios con docente y directivos.

Y se recolecto la información a través de encuestas.

Palabras claves: juego, pedagogía, educativo

Abstract

The game and recreation are a fundamental pillar in the early stages of the child, through the game the child explores, creates, learns and stimulates their cognitive, physical and social development. For Jean Piaget (1956), the game is part of the intelligence of the child, because it represents the functional or reproductive assimilation of reality according to each evolutionary stage of the individual

At the Chigorodó educational institution, a thorough investigation was made of a group of transition degree students of approximately 30 students between the ages of five and seven. Where it was observed that the students did not practice leisure recreational activities, generating in them difficulties of learning, demotivation in the classroom, taking into account these needs, a proposal of intervention was made in order to mitigate and give possible solutions to the present problems.

One of the purposes of this proposal was to determine what consequences the lack of play and recreation generates in the educational development of boys and girls?

Some teachers know the importance of the practice of the game but do not practice it, the game as well as being an activity, it is a fundamental right which helps in the educational processes and serves as a pedagogical tool that in turn helps the integral formation of the children.

This proposal aims to mitigate some of the problems that arise within the classroom and to help improve learning.

Based on some theoretical references which support the game mainly Piaget and Vigotsky.

For Jean Piaget (1956), the game is part of the intelligence of the child, because it represents the functional or reproductive assimilation of reality according to each evolutionary stage of the individual.

For Lev Semyonovich Vygotsky (1924), the game arises as a need to reproduce contact with the rest. Nature, origin and background of the game are social phenomena, and through the game scenes that go beyond the instincts and individual internal pulsations are presented

Sensitize teachers and managers on the importance of the game and the use of teaching materials. This being a vitally important issue, although teachers and principals know and know the importance of the game and the use of didactic material, they ignore and do not apply this type of pedagogical strategies.

Methodology

The methodology used was the observation and discussions with the teacher and managers.

And the information was collected through surveys.

Keywords: game, pedagogy, educationa

Introducción

Este trabajo de grados tiene como finalidad darles a conocer el juego y su importancia en las primeras etapas de los infantes. Según Vygotski (1966) Y Elkonin (1980) explican que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, posibilitando la creación de zonas de desarrollo próximo. La acción lúdica partiría de deseos insatisfechos que, mediante la creación de una situación fingida, se pueden resolver. Así mismo, en el juego el niño se conoce a él mismo y a los demás. El juego es una actividad fundamentalmente social.

El juego es una herramienta la cual genera en los estudiantes el entusiasmo, y la disposición, la cual es facilitadora del proceso enseñanza aprendizaje. Teniendo en cuenta lo planteado anteriormente 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.

La sistematización de la práctica tiene como objetivo, reflexionar, retroalimentar y mejorar todos los aspectos durante la etapa formativa, Con la sistematización se logra tener una mirada crítica y reflexiva sobre los aspectos positivos y negativos que tuvo este proceso, ya que a través de esta puedo saber que tan asertiva fue mi práctica y si mi propuesta si se adaptó a las necesidades de los estudiantes. Es muy importante la sistematización porque allí quedan plasmados todas las experiencias y el recorrido durante la etapa formativa. Y hacer aportes a la

institución aun no estando ya en ella, dejando una serie de recomendaciones y actividades pedagógicas que se pueden trabajar para el mejoramiento del aprendizaje de los niños.

Dedicatoria y agradecimientos

Dedicatoria

Quiero dedicar de manera especial a mi madre por creer en mí y apoyarme durante mi carrera por se quien siempre estuvo ahí apoyándome y dándome fuerza para seguir adelante aun cuanto quería desfallecer.

Gracias a mi madre por darme un ejemplo de una mujer fuerte, guerrera y emprendedora quien nunca me desamparo y lucho día a día para darme lo mejor, y gracias a ella hoy estoy aquí cumpliendo este sueño y que todo este arduo trabajo va dedicado a ella quien se merece todo y mas .

A dios le doy gracias por darme la oportunidad de ser madre, hoy tengo una fuente de motivación por quien seguir adelante y dar un ejemplo a seguir.

A mi compañero de vida le doy gracias por su paciencia comprensión y esfuerzo día día, a le agradezco por haberme ayudado a cumplir uno d e mis sueños.

A mis compañeros y amigos por los gratos momentos que compartimos, apesar de las dificultades, tristezas alegrías siempre demostraron ser amigos con quienes vivi momentos maravillosos, entre risas, llantos y en ocasiones disgustos, pero todo esto hace parte de este largo viaje y me hará recordarlos y llevarlos siempre en mi corazón. Hoy solo veo rostros de felicidad, mil gracias por sus aportes por demostrarme el significado de la amistad y ayudarme cuando más lo necesite.

Dios bendiga siempre cada paso que den y que esto solo sea el comienzo de muchos éxitos, y que sus sueños nunca se desvanezcan y sigan adelante como siempre.

Agradecimientos

Primeramente agradecerle a Dios, sin el nada de esto sería posible.

Agradecimientos a la institución educativa la Chigorodó por abrirme sus puertas y especialmente a la docente Leidy González por brindarme su apoyo durante mi práctica formativa.

Quiero agradecer a la tutora Betsy Palacios por el acompañamiento durante el proceso de la práctica formativa.

A la tutora Nohelia Mena Moreno por guiarnos en esta última etapa aportando todos sus saberes y conocimientos los cuales fueron de mucha importancia para la finalización de este proceso.

CAPITULO I

PLANIFICACION

1.1 Problema

En la institución educativa la Chigorodó, ubicada en el barrio Kennedy. Aproximadamente 33 estudiantes del grado transición, en edades entre cinco y siete años se encuentran en el día a día con ciertas necesidades para realizar sus actividades escolares: clases rutinarias, ausencia de actividades lúdico recreativas, poco uso de material didáctico, estudiantes con dificultades de aprendizaje y desmotivación en sus clases entre otras.

el juego en la primeras etapas del infante es muy importante, siendo este un facilitador entre el docente y el alumno. A través del juego el niño se estimula, aprende, explora y vive un sin fin de experiencias significativas las cuales aportan a su desarrollo. A través del juego el niño desarrolla diferentes habilidades (motoras, social, cognitiva).

La poca realización de actividades lúdico-recreativas para los niños y las niñas del grado transición de la institución educativa Chigorodó trae ciertas consecuencias que afectan la parte social, intelectual, emocional y física de los infantes dejando como resultado un déficit de atención, poca interacción entre ellos y desmotivación para realizar sus actividades escolares

En cuanto a la descripción del problema; nos señala causas como:

- Falta de material didáctico por parte de la institución ,la docente encargada no está en la capacidad de realizar actividades lúdico-recreativas, la institución no cuenta con espacios de aprendizajes adecuadas para realización de las mismas, Sedentarismo en las clases

De estas causas se desprenden efectos como:

Clases tradicionales a causa de que la institución no cuenta con material didáctico para la realización de estas.

Clases tradicionales con las cuales los estudiantes no se sienten motivados.

La poca práctica de juego lleva a los niños a la desmotivación para la realización de ciertas actividades dentro del aula, lo cual dificulta y desfavorece el aprendizaje óptimo de los estudiantes.

Según Navarro (2013). *“La actividad física y el movimiento son el camino por el cual la inteligencia logra la captación y recreación del mundo exterior y permitirle afinar su voluntad. El niño debe actuar con libertad, debido a esto el material junto con los juguetes didácticos debe responder a su necesidad de moverse según la pedagoga María Montessori”*.

De acuerdo con lo que expresa la pedagoga Montessori, el juego cumple un papel muy importante en el desarrollo de los niños y las niñas ya que por medio de este tiene más facilidad para aprender a socializar, desarrollan su motricidad gruesa y fina, mejora su estado emocional, estimula su imaginación, creatividad y amplían su capacidad intelectual o cognitiva.

¿Qué consecuencias genera la falta del juego y la recreación en el desarrollo educativo de los niños y las niñas?

Tabla #1 Matriz DOFA .

Aspecto	Observaciones
Debilidades (interno)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La institución no cuenta con espacios propicios para la realización de actividades lúdico recreativas ✓ Ambientes de aprendizaje antipedagógicos ✓ No hay material didáctico
Oportunidades (externo)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Apoyo y oportunidad por parte de la docente, al abrirme su espacio y saberes previos. ✓ Disposición por parte de los alumnos
Fortalezas (interno)	Las actividades expuestas a los estudiantes fueron asertivas y van acorde a las necesidades de los estudiantes y estos respondieron satisfactoriamente a cada una de ellas
Amenazas (externo)	<p>El tiempo fue un impedimento, ya que no hubo suficiente para trabajar todo lo que se tenía planeado.</p> <p>Y el poco apoyo por parte del personal administrativo para realizar algunas actividades.</p>

1.2 Justificación.

El juego y la recreación son actividades de suma importancia para las etapas de los infantes, ya que ayudan al fortalecimiento (cognitivo, socio-afectivo y motriz).

En las prácticas de observación, se diagnosticó la poca implementación de actividades lúdicas en el aula de transición, dando cuenta de esto el papel desempeñado por la docente quien impone las actividades a realizar sin dar rienda suelta a su imaginación y capacidad creadora; práctica que provocan en el niño la falta de interés hacia la actividad escolar. Los estudiantes del grado transición presentan ciertas dificultades para realizar algunas de las actividades dentro del aula, debido a clases monótonas y rutinarias por parte de la docente, teniendo en cuenta que ella no puede realizar ningún tipo de actividad lúdico recreativa debido a su avanzada edad.

La propuesta de intervención se hace con el fin de mitigar algunas de las necesidades educativas, implementando estrategias que favorezcan el aprendizaje de los infantes. En el proyecto de intervención se le da mayor relevancia a la actividad lúdica y recreativa como estrategia pedagógica, para fortalecer el aprendizaje de los niños y las niñas en la Institución Educativa Chigorodó, donde los niños son participes en la elección y elaboración de las diferentes actividades .

La sistematización de la practica es una opción de grado, la cual nos permite contar, plasmar y dar a conocer todos los procesos que se llevaron acabo durante la etapa practica, con la sistematización se busca fomentar valores de responsabilidad social asociados con campo de practica, esta se hace para identificar los logros, experiencias y si cada uno de los procedimientos basados desde una propuesta de intervención fueron asertivos para población

beneficiada, a través de la sistematización podemos reforzar y aportar a la institución diferentes actividades que pueden seguirse trabajando con el fin de mitigar las diferentes necesidades educativas.

La sistematización de la práctica es muy importante ya que a través de ella se evidencia todas las experiencias vividas en nuestro campo de práctica, en ella queda plasmado todos las Actividades realizadas en este proceso, aciertos desaciertos que se vivieron día día durante todo este proceso.

Es muy importante porque nos permite reflexionar, hacer una crítica constructiva a nuestro trabajo y desempeño en esta etapa. Por medio de la sistematización nos autoevaluamos y caemos en cuenta de ciertos errores que quizás en su momento no lo sabíamos y a través de ella podemos mejorar nuestra propuesta, dejándole a la institución actividades que fortalezcan y fomenten que el mejoramiento del aprendizaje del aprendizaje de los estudiantes.

1.3. Objetivos

1.2.1 Objetivo general

Sistematizar todas las actividades y experiencias durante el campo de práctica, implementando estrategias que vayan de la mano con el juego y la recreación, y que contribuyan al aprendizaje de los estudiantes del grado preescolar

1.2.1. Objetivos específicos.

- Describir los elementos relevantes de la práctica profesional, sobre la importancia del juego y la recreación como estrategia para el mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición.
- Reconocer las fortalezas y debilidades sobre el trabajo realizado durante mi práctica profesional.
- Fortalecer el desarrollo del proceso de aprendizaje de los estudiantes del grado transición desde la formulación y entrega de un plan de sostenibilidad a la institución

1.4 Definición de los métodos y descripción de los instrumentos.

La Praxeología aparece Como un esfuerzo de hermenéutica práctica que articula las funciones universitarias de investigación, de compromiso social crítico y de formación profesional al interior de un contexto pluridisciplinario. Por eso, ella sitúa plenamente el quehacer pedagógico en un paradigma praxeológico de investigación-acción-formación en el que la práctica, en su contexto, es el punto de partida y el de llegada, es generadora de teoría y de acción responsable. Justamente, la Praxeología no es sólo un ejercicio de

Investigación teórico o intelectual, sino, y sobre todo, una práctica de responsabilidad y rendición de cuentas de los sujetos que la ejecutan. (daval, 1963 p.13)

Momento del ver: es la fase de exploración y de análisis, es la etapa fundamentalmente cognitiva, ya que la persona recoge, analiza y sintetiza la información sobre su práctica profesional.

Momento del juzgar: en esta fase la persona examinar otras formas de enfocar la problemática, visualiza y juzga diversas teorías de modo que pueda comprender la práctica.

Momento del actuar: la persona construye en el tiempo y el espacio la práctica, la gestión finalizada y dirigida de los procedimientos y tácticas previamente validados por la experiencia y planteados como paradigmas operativos de la acción.

Devolución creativa: la prospectiva es una representación que pretende orientar el proyecto y la práctica profesional.

1.5. Ordenamiento de la información.

Esta propuesta se desarrolló desde el enfoque praxeológico como método de guía. la persona humana es un ser praxeológico, es decir, un individuo que actúa (¿actante?), que reflexiona sobre su actuar, que busca mejorar sus acciones y, en últimas, ser feliz. Ser auténticamente humano consiste, entonces, en buscar incansablemente, una y otra vez, la fórmula de la vida humana. (H.Arendt 1993)

Momento del ver: En esta etapa se lleva a cabo un proceso de observación y/o exploración del diario vivir dentro del aula de clases con los estudiantes del grado preescolar de la I.E La Chigorodò. No se tiene contacto alguno con los niños. Las practicantes en formación hacen una mirada crítica teniendo en cuenta las problemáticas y necesidades que se presentan en el aula.

Momento del juzgar: aquí se puede tener una idea más clara de las debilidades o necesidades que hay dentro del aula para así llevar a cabo un diagnostico que nos permita saber que necesidades se presentan y las posibles soluciones ante esa situación.

Momento del actuar: en esta etapa las practicantes en formación llevan a cabo una propuesta de intervención la cual se hizo ante las necesidades dentro del aula y dieran una posible solución. En este caso se realizó la propuesta de intervención se trabajó con los niños del

grado preescolar los cuales presentaban algunas dificultades de aprendizaje, teniendo en cuenta todo esto se realizó una propuesta llamada el juego y la recreación de la mano con el aprendizaje

Devolución creativa: se asume una posición crítica y reflexiva sobre el trabajo realizado durante la etapa práctica, que debilidades o fortalezas encontramos en nuestro campo, y si realmente nuestra práctica fue asertiva.

Tabla # 2 Plan de acción

objetivo	Estrategia	actividades	Logros
Motivar a los niños y niñas sobre su proceso de aprendizaje	Se realizaron actividades lúdico recreativas, que fomentan motivan el aprendizaje de los estudiantes	<ul style="list-style-type: none"> • La familia Numero uno Numero dos El triangulo El cuadrado Identifico las vocales • Carrera de obstáculos • Rondas (mi carita, marinero, hola saludo, juan paco, la taza) • Cuento (carrera de zapatillas, la liebre y la tortuga) 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se fortalecieron vínculos afectivos ✓ Motivación en las clases ✓ Mejoramiento del aprendizaje ✓ Desarrollo de la motricidad gruesa ✓ Desarrollo de la imaginación ✓ Mejoramiento de la comunicación
Orientar a los docentes sobre la importancia del juego	Conversatorio con la docente encargada sobre la importancia del juego y la recreación	Se realizó una actividad recreativa como estrategia donde la docente observa como los estudiantes son participes y disfrutan de dichas actividades	Se fortaleció la relación escuela-alumno
Sensibilizar a los	Conversatorio	Se realizó un	

directivos de la institución sobre la importancia del material didáctico	con un ente administrativo	conversatorio con el fin de sensibilizar sobre la importancia del material didáctico	
--	----------------------------	--	--

Capítulo II.

RECUPERACION, ANALISIS E INTERPRETACION.

2.1 Características del contexto.

La I.E Chigorodó está ubicada en el municipio de Chigorodó, en el departamento de Antioquia, en la subregión de Urabá, barrio Kennedy, calle 93 esquina, carrera 106# 105-53. Cumple una función social en básica primaria desde el año 1977.

Visión

Para el año 2020, la I.E. Chigorodó ofrecerá a la comunidad un servicio social, equitativo, eficiente e incluyente, con permanentes procesos de transformación, integrando a los saberes educativos las nuevas tecnologías de la información y la comunicación; formando así íntegramente a Hombres y Mujeres para la sociedad, siendo competentes en su entorno y fuera de el, con alto sentido de responsabilidad, ambiental, social, cultural y profesional.

La institución ofrece estudios a la comunidad en general desde el grado cero o preescolar, hasta el grado undécimo, la básica primaria, media académica, esta institución ofrece a los

estudiantes su servicio sin ningún costo por la ley de gratuidad; sus profesores están bien capacitados en las diferentes áreas, siendo idóneos para ello.

En algunas aulas se pueden albergar hasta 45 estudiantes por grupo o sea, un total de 1.100 a 1.200 estudiantes aproximadamente, pero si se realiza la nueva construcción se puede ampliar esta cobertura.

Datos generales

Número de estudiantes: 954

Número de docentes: 26

2 directivos

6 administrativos

La institución educativa atiende jornadas en la mañana y tarde. Niveles educativos que ofrece preescolar, básica primaria, básica secundaria, media académica.

El grupo donde se desarrolló la práctica, consta de 33 infantes; con edades aproximadas entre 5 y 7 años. Proceden de hogares descompuestos donde la figura del padre es casi nula, los lazos afectivos consanguíneos con otros parientes cercanos, presentan una situación similar a la de la relación con el padre.

En cuanto a la situación socioeconómica, el núcleo familiar de estos infantes pertenecen a estratos 1 y 2, uno de los rasgos identificadores del problema incluyen tanto a la institución educativa como a la docente encargada, ya que la institución no cuenta con materiales didáctico para realizar las clases; en cuanto a la docente encargada, su mayor limitante es su avanzada edad, esto le impide desarrollar actividades lúdicas.

2.2 . Referentes Teóricos.

Se entiende la sistematización Como un proceso de creación de conocimientos a partir del rescate de la experiencia de intervención en una realidad determinada y la teorización sobre esa práctica. "Es un esfuerzo analítico que implica mirar la práctica con una cierta distancia, reflexionarla, hacerse preguntas en torno a ella, no haciendo obvias las actividades cotidianas. Es distinguir, a nivel teórico lo que en la práctica se da sin distinciones dentro de un todo. Es buscar las relaciones que hay en lo que hacemos y construir nuevas propuestas" (Natalio Kisnerman, 1997)

Ahora bien, sumándole a esta investigación del origen del juego, se encontró un estudio basado en un inventario de los juegos de los niños marfilenses en 1973 según la Unesco (1980) “se subraya aquí el estudio de los juegos y de los juguetes aporta el conocimiento de una población infantil y de una cultura en general” (p.24). A partir de estos relatos cortos de lo que sucedía antiguamente con el juego, se observa que las características étnicas y sociales, sus tipos de hábitat, las diversas instituciones familiares, políticas y religiosas marcan el tipo de sociedades a las que pertenece mostrando una realidad, lo que conlleva a pensar que el juego es capaz de representar la historia de una realidad social que se vive en una época de tiempo específico. También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17). Esto hace referencia a que los juguetes en las épocas antiguas, eran

materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros. Es por ello, considerado como parte de la cultura, el implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logro que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad.

Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones. Según afirma Torres C. & Torres (2007)

El juego es una actividad natural, libre y espontánea, actúa como elemento de equilibrio en cualquier edad porque tiene un carácter universal, pues atraviesa toda la existencia humana, que necesita de la lúdica en todo momento como parte esencial de su desarrollo armónico; la lúdica es una opción, una forma de ser, de estar frente a la vida y, en el contexto escolar, contribuye en la expresión, la creatividad, la interacción y el aprendizaje de niños jóvenes y adultos. (Cepeda, 2017)

El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. (Jean piaget 1956)

Según Piaget confirmó que los niños son curiosos por naturaleza y constantemente se esfuerzan por comprender el mundo que los rodea; para motivar esta curiosidad, es necesario el uso de los materiales que despierten en el niño el interés y deseo de aprender, aquí es donde entra la labor del docente de presentar gran variedad de experiencias a los alumnos, generar

Situaciones en las que se estimule la curiosidad, el descubrimiento de nuevas situaciones, la creatividad, la innovación, la experimentación y la toma de decisiones

Según Vygotsky “es importante la participación del docente al crear las condiciones necesarias que brinden al alumno experiencias para la formación de conceptos. Para esto, los materiales didácticos se convierten en mediadores dirigidos al logro de esta función”

2.3 análisis interpretación y triangulación.

Haciendo un análisis exhaustivo sobre la práctica realizada, los estudiantes del grado transición no tienen acceso a ciertas actividades lúdico recreativas las cuales favorecen al fortalecimiento del aprendizaje. según Piaget Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Teniendo en cuenta la problemática encontrada se realizó una propuesta con la cual se buscó mitigar algunas de las problemáticas que se presentan dentro del aula, una de la más importante fue la poca realización de actividades lúdicas recreativas por parte de la docente. Partiendo de esta problemática se implementan actividades lúdicas recreativas que vayan acorde a las necesidades de los estudiantes y que tuvieran para ellos un aprendizaje significativo. Dichas actividades fueron de gran acierto, ya que los estudiantes participaron activamente de todas las actividades. Estas actividades también se realizaron con el fin de obtener un aprendizaje óptimo,

Motivándolos en la realización de sus actividades, ya que algunos estudiantes presentaban ciertas dificultades en su aprendizaje. También se puede decir que los ambientes de aprendizaje no son los más óptimos para dar clases, ya que no se encuentran en buen estado y no cuenta con los suficientes materiales didácticos para realizar actividades pedagógicas.

La docente encargada apoyo y estuvo siempre a disposición para realizar las actividades, ya que a través de estas se logró y se mejoró algunas dificultades y necesidades que se presentaban dentro del aula, teniendo en cuenta que son muchas y que cada niño tiene sus necesidades educativas se pudo mitigar alguna de ellos. Los alumnos del grado transición se hicieron participes de todas las actividades y se mostraron muy emotivos con estas.

2.4 reflexión crítica sobre la practica

La práctica formativa fue una experiencia significativa, ya que nos brindó la oportunidad de ampliar y poner en práctica todos los conocimientos aprendidos durante la carrera, cabe resaltar el apoyo por parte de la docente encargada ya que fue un papel fundamental para hacer posible este trabajo. Se puede decir que fue una práctica asertiva ya que los estudiantes disfrutaban y respondían satisfactoriamente a las actividades que se les asignaba. Uno de los aspectos que no favoreció la práctica formativa fue el corto tiempo para la realización de esta, y el poco apoyo por parte del personal administrativo.

La práctica formativa es un espacio enriquecedor tanto personal como profesional, ya que nos abre las puerta al campo de acción, y nos enfrenta a una realidad de la cual pocos teníamos conocimiento es allí donde se pone a prueba nuestros saberes, actitudes y aptitudes para enfrentarnos a mundo laboral con muchos altibajos y con una gran responsabilidad de formar personas para un futuro.es allí donde realmente nos demostramos que tipo de profesional somos, aplicando todo nuestro bagaje y conocimientos durante este largo tiempo.

Este espacio se debe aprovechar para afianzar y fortalecer las competencias para desempeñarnos en nuestro campo de acción, siendo este solo el comienzo de lo que es el mundo laboral y todos los pros y los contras que se encuentran día a día en la educación.

2.4 conclusiones y aportes

Para concluir, la práctica profesional nos brinda un espacio para reflexionar, dándole a conocer al personal educativo la importancia del juego y la recreación en el aprendizaje de los infantes.

La realización de la propuesta se hace con el fin de mitigar una de las tantas problemáticas que se presentan en el día a día dentro del aula, dándole prioridad al juego y la recreación como estrategia de aprendizaje, partiendo de una necesidad que se presentaba dentro del aula. través del juego los infantes aprenden de manera más fácil y rápido.

Es importante también concientizar a los docentes y al personal administrativo de la importancia que tiene el uso del material didáctico en las clases. Ya que son una herramienta fundamental para el desarrollo y proceso de enseñanza.

El juego es una herramienta pedagógica la cual facilita el trabajo a los docentes a través de el juego se explora, crea, imagina y se estimula diferentes áreas en los niños.

El juego es muy importante en las primeras etapas del infante, ya que los motiva a realizar sus actividades, a través del juego los estudiantes se estimulan y expresan sus sentimientos.

También podemos decir que el juego es una estrategia de enseñanza lo cual les facilita el aprendizaje, siendo este un facilitador en la relación maestro-alumno. Por medio del juego los estudiantes exploran, expresan, aprenden y desarrollan diferentes habilidades.

CAPITULO III PLAN DE COMUNICACIÓN

3.1 Plan de sostenibilidad.

Se le recomienda a la institución seguir realizando actividades lúdico recreativas, que motiven y contribuyan al mejoramiento del aprendizaje de los estudiantes del grado transición, teniendo en cuenta sus necesidades, ya que los estudiantes se mostraron muy motivados con la realización de las mismas .a la institución se le recomienda la implementación y uso del material didáctico el cual facilita y ayuda al proceso de enseñanza.

A la docente encargada se le sugiere implementar estrategias de enseñanza que favorezcan y faciliten el aprendizaje de los estudiantes del grado transición.

Tabla #3 plan de sostenibilidad

Estrategias	actividades	Justificación	Recomendaciones de ejecución/tiempo y espacios
Aprovechamiento del tiempo libre	Refuerzo a estudiantes con diferentes necesidades educativas	Se deben aprovechar estos espacios para realizar refuerzos y actividades pedagógicas que vayan encaminadas al mejoramiento del aprendizaje	Se recomienda realizar estas actividades los días lunes, haciendo repasos principalmente de los temas vistos en la clase anterior y luego se hace un refuerzo a los alumnos que lo requieran.
Día lúdico recreativo	Películas Lectura de cuentos Juegos	Se deben seguir realizando actividades lúdico recreativas que estimulen, motiven y mejoren el aprendizaje de los estudiantes	Se requiere realizar los días miércoles y viernes que son los días de Edu. Física allí aprovechar para realizar ciertas actividades
Jugando y aprendiendo	Familia sapo Globo de los valores Canción mi carita Canción saco una	A la docente encargada se le recomienda retroalimentar temas vistos, a	Al inicio de cada clase según el tema que lo requiera.

	manito	través del juego para poner en práctica temas vistos.	
La hora del artista	Cantos Pintura Teatro Baile	Se debe resaltar y buscar el lado artístico y las habilidades de cada estudiantes	Viernes ya que son los días de Edu. Física y se puede trabajar en cierto tiempo este tipo de actividades

3.2 estrategias de socialización.

Una de las opciones de grado que tiene la Uniminuto es la sistematización de la práctica, allí se evidencia y se plasma toda la información, experiencias vividas durante el proceso formativo.

A través de la sistematización se la dará a conocer a la comunidad Uniminuto todos los procesos, actividades, aciertos y desaciertos que se presentaron durante esta etapa. Con el fin de que conozcan algunas necesidades que se presentan en las instituciones educativas, y nosotros como estudiantes en etapa formativa, a través de una investigación rigurosa realizamos una propuesta con el fin de disminuir diversas problemáticas.

A través de un cartel se le dará a conocer a la comunidad educativa la Chigorodó la importancia del juego y la recreación, esto se hará con el fin de concientizar a la comunidad de cómo influye el juego y la recreación en las primeras etapas del niño, el juego es una estrategia pedagógica el cual facilita el aprendizaje de los estudiantes y genera aprendizajes verdaderamente significativos, siendo el juego una motivación y estímulo para desarrollar diferentes habilidades y destrezas.

A través de la socialización se busca fomentar la realización de actividades pedagógicas, por ello se le pedirá a la institución un espacio para colocar carteleros alusivos al juego basados en referentes teóricos y autores que apoyan el juego y la recreación, también se le invitara a la comunidad a hacerse participe de actividades recreativas que evidenciaran el trabajo realizado durante la etapa práctica.

Referencias bibliográficas

Piaget teoría del juego

<http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml>

Navarro, N. (2013). El juego según el método Montessori. Recuperado de:

http://leecolima.net/col_col/deporte_doc/archivo/?p=312

Freud teoría del juego. Recuperado de:

<http://jimxebic.blogspot.com.co/2013/10/teoria-del-juego-sigmund-freud.html>

Piaget y el valor del juego en su teoría estructuralista recuperado de

biblioteca.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php

Recuperado de

<http://eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com.co/2012/06/autores-que-definen-el-juego.html>

Recuperado de

http://especiales.uniminuto.edu/file.php/1/Textos/anexo_1.pdf

Recuperado de

<http://repository.uniminuto.edu:8080/xmlui/bitstream/handle/10656/1446/El%20Enfoque%20Praxeologico.pdf>

Recuperado de:

<http://www.eurosur.org/GEM/GEM13.HTMm>

Recuperado de:

http://www.catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/ldf/galvez_s_mi/capitulo3.pdf

Recuperado de mariamontessorieucc.blogspot.com/2012/.../la-importancia-del-material-didactico.htm...

Recuperado de

<http://www.uniminuto.edu/...PRAXEOLOGÍA.pdf/a945f10c-0784-4d7b-b8fb-7a2649c1d2>.

Recuperado de Piaget el uso del material didáctico

<http://umgquetzaltenago.blogspot.com.co/>

Importancia del material didáctico en la enseñanza <http://www.eumed.net/libros-gratis/2015/1457/constructivismo.htm>

Investigaciones el juego y la recreación

Recuperadode:<http://repositorio.unicartagena.edu.co:8080/jspui/bitstream/11227/5363/1/TESIS%20DE%20GRADO.pdf>



**Ev
ide
nci
as.**

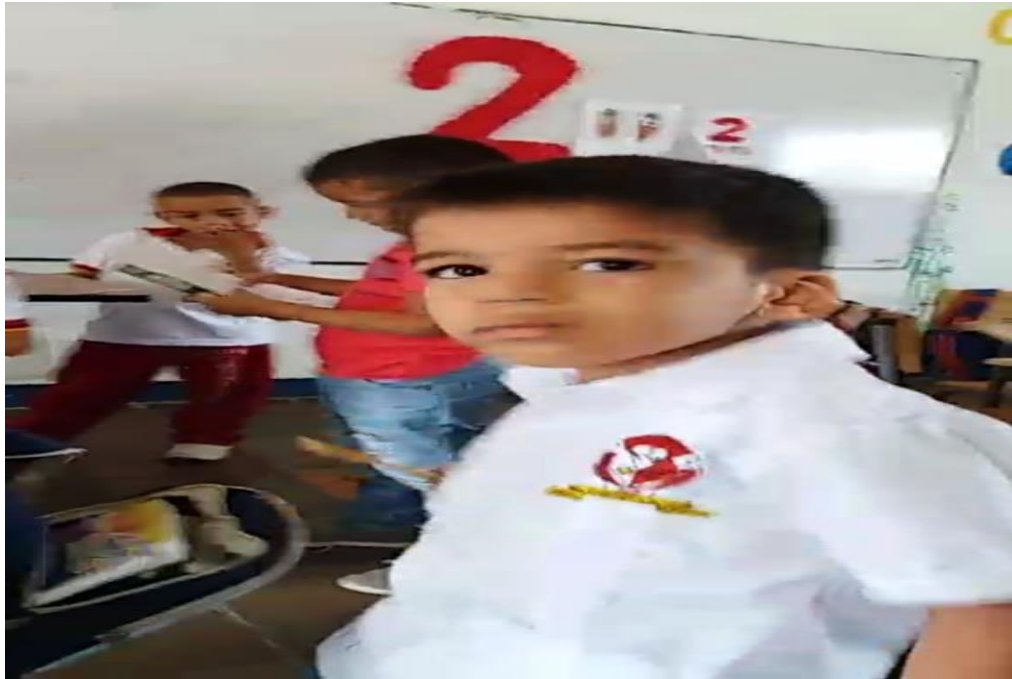


Ilustración 3

