

El juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales.



Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los niños del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Keisy Carolina Cortes Sánchez

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Noviembre de 2020

El juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los niños del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Keisy Carolina Cortes Sánchez

Sistematización de Práctica

Asesor(a)
Nohelia Mena Moreno

Corporación Universitaria Minuto de Dios

Rectoría Antioquia y Chocó

Sede Bello (Antioquia)

Programa Licenciatura en Educación Infantil

Noviembre de 2020

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Dedicatoria

A mis hijos, por ser fuente de inspiración en cada uno de los pasos que Dios nos permite dar, a mi familia entera por brindarme apoyo en los momentos de debilidad y frustración en los instantes más duros de mi carrera.

A los docentes, compañeros, amigos por el apoyo durante este proceso y regalarme la dicha de enriquecerme de muchas experiencias significativas para mi vida.

Agradecerles también en especial a mis padres, por la crianza sembrar en mí, la educación, los valores y en especial por los consejos y las atenciones brindadas frente alguna duda durante este proceso.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Agradecimientos

Mi agradecimiento se lo doy primero a Dios, que es el que me ha dado la fuerza y la fortaleza para estar donde estoy, en segundo lugar, a mi familia que siempre han sido un apoyo incondicional para mí, en tercer lugar a mis docentes por toda la paciencia y por brindarme todos sus conocimientos, en cuarto lugar a la universidad UNIMINUTO que me dio la oportunidad de hacer parte de su comunidad estudiantil y con su metodologías de aprendizaje pude aprender y desaprender muchas cosas.

Por último, pero no menos importante a el colegio Adventista de Turbo y a los docentes que me ayudaron en la práctica pedagógica, a ellos mil y mil gracias por la oportunidad y por enseñarme tantos aprendizajes que fueron muy significativos.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Resumen

Esta sistematización de práctica pretende, dar a conocer una problemática que se evidenció en la experiencia de la pedagógica profesional, teniendo como eje central el desarrollo socio afectivo en estudiantes del Colegio Adventista. A raíz de esto surge la siguiente pregunta ¿De qué forma contribuye el juego al fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes del grado 3ºA del colegio Adventista de Turbo?

Esta sistematización se desarrolla con el fin de organizar todo el contenido de la práctica pedagógica que se realizó para fortalecer las habilidades utilizando el juego como herramienta de aprendizaje de los estudiantes del grado 3ºA del colegio Adventista de Turbo

La metodología de esta sistematización está basada en un enfoque praxeológico la cual consta de cuatro fases ver, juzgar, actuar y devolución creativa en el cual se llevó a cabo todas y cada una de ellas en la fases el ver, por medio de observaciones hechas a los estudiantes, caracterización y análisis del entorno y la interacción con docentes y padres de familia se pudo juzgar analizando a todos los estudiantes de forma individual para luego actuar teniendo en cuenta las habilidades y destrezas descubiertas en cada alumno. Para así poder hacer una devolución creativa en la que se orientó a cada estudiante a realizar diferentes actividades lúdicas donde ellos aprendieron, desarrollaron nuevas experiencias y destrezas que les sirvieron para desempeñarse mejor en el estudio, esto permitió la correcta recolección de la información y acercamiento a la comunidad en general.

El resultado durante la realización de la práctica pedagógica fue una mayor adaptación y aprendizaje de los temas vistos, por parte de los estudiantes ya que se demostró una gran aceptación de esta estrategia. De lo cual se concluye que evidentemente el juego es una herramienta fundamental para el desarrollo tanto social, cultural, afectivo, académico entre otras para que los estudiantes puedan desarrollar sus habilidades y que además los docentes deben utilizar esta táctica para impartirles conocimientos más claros y concisos a los niños.

Esta sistematización busca dar respuesta a la problemática encontrada mediante el proceso de practica realizada en el colegio Adventista de Turbo sobre la ausencia de estrategias pedagógicas e hizo más amenas las clases y el proceso de aprendizaje fue eficaz para lo cual se sugirió implementar el juego como una estrategia significativa de aprendizaje lo que me sirvió para motivar a los estudiantes del grado tercero y proyectarme asía el futuro en cuanto a las metodologías de aprendizaje que deberá implementar durante mi vida profesional para ser una excelente docente.

Palabras clave:

Sistematización, Estrategias significativas, juego, pedagogía, habilidades sociales.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Abstract

This systematization of practice aims to publicize a problem that was evidenced in the experience of professional pedagogy, having as its central axis the socio-affective development in students of the Adventist College. As a result of this, the following question arises: In what way does the game contribute to the strengthening of the skills of the 3rd A students of the Turbo Adventist school?

This systematization is developed in order to organize all the content of the pedagogical practice that was carried out to strengthen skills using the game as a learning tool of the 3rd A grade students of the Adventist school in Turbo

The methodology of this systematization is based on a praxeological approach which consists of four phases see, judge, act and creative return in which each and every one of them was carried out in the seeing phases, through observations made to The students, characterization and analysis of the environment and the interaction with teachers and parents could be judged by analyzing all students individually and then acting taking into account the abilities and skills discovered in each student. In order to make a creative return in which each student was guided to carry out different playful activities where they learned, developed new experiences and skills that served them to perform better in the study, this allowed the correct collection of information and approach to the community in general.

The result during the pedagogical practice was a greater adaptation and learning of the topics seen, on the part of the students since a great acceptance of this strategy was demonstrated. From which it is concluded that obviously the game is a fundamental tool for both social, cultural, emotional, academic development, among others, so that students can develop their skills and that teachers must also use this tactic to impart clearer and more concise knowledge to the kids.

This systematization seeks to respond to the problems found through the practice process carried out in the Turbo Adventist school on the absence of pedagogical strategies and made the classes more enjoyable and the learning process was effective for which it was suggested to implement the game as a meaningful learning strategy, which helped me to motivate third grade students and project myself into the future in terms of the learning methodologies that I will have to implement during my professional life to be an excellent teacher.

Keywords:

Systematization, meaningful strategies, games, pedagogy, social skills.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Contenido

Lista de tablas.....	9
Lista de anexos	10
Introducción.....	11
CAPÍTULO I	13
1 PLANIFICACIÓN.....	13
1.1 Problema	13
1.2 Justificación	16
1.3 Objetivos.....	17
1.3.1 General.	17
1.3.2 Específicos.....	17
1.4 Definición del enfoque y descripción de los Instrumentos	18
1.5 Recopilación y ordenamiento de la Información.....	22
2 RECUPERACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACIÓN.....	25
2.1 Características del contexto	25
2.2 Referentes Teóricos	26
2.2.1 Antecedentes y estado del arte	26
2.2.2 Marco Teórico y legal	28
2.3 Análisis, Interpretación y Triangulación	32
2.4 Reflexión crítica sobre la práctica	33
2.5 Conclusiones.....	35
2.6 Prospectiva	37
CAPÍTULO III	39
3 PLAN DE COMUNICACIÓN.....	39
3.1 Plan de comunicación.	39
3.2 Estrategias de Socialización	40

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Referencias Bibliográficas	41
Anexos	43

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Lista de tablas

Tabla 1: Matriz DOFA -----	15
Tabla 2: Técnicas e instrumentos. -----	21
Tabla 3: Plan de desarrollo de la Práctica Profesional. -----	22
Tabla 4: Estrategia de socialización. -----	39

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo

Lista de anexos

1. Formato del consentimiento informado. -----	43
2. Formato de diario campo. -----	45
3. La cartilla. -----	46
4. Registro fotográfico. -----	61

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

Introducción

El juego: una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes del grado 3ºA colegio Adventista es una sistematización de práctica que busca demostrar la importancia que tiene utilizar esta metodología de aprendizaje a la hora de instruir a los estudiantes, es a partir de allí que surge el objetivo principal el cual busca analizar, valorar y concientizar la importancia de hacer un proceso de transformación a través de actividades lúdico pedagógica, que le permita a los alumnos un buen desarrollo, junto a sus compañeros, además es un proceso para fortalecer el aprendizajes, donde la participación sea mutua.

De acuerdo con lo expuesto la sistematización se hace con la clara intención de dar a conocer una dificultad, reflexionar y mostrar que alternativas se utilizaron para mejorar dicha problemática. Logrando así como resultado, el reflejo que se obtiene a través del juego para que los estudiantes aprenden a socializar de manera respetuosa y armónica, generando un excelente trabajo en equipo, el cual implica un desarrollo de las dimensiones socio afectivo, aplicando esta estrategia como una herramienta para desarrollar las habilidades y de esta manera se generan destrezas de forma intencionada.

La presente sistematización, basada en el enfoque praxeológico, pretende realizar un aporte a la educación a través de la experiencia vivida durante la práctica pedagógica realizada en el colegio adventista del municipio de Turbo en el grado 3ºA, esta resulta elemental dado que es de gran importancia ya que es una forma de producir conocimiento y aportar a la pedagogía desde lo vivido durante la práctica educativa.

Se hace necesaria, la implementación de esta Sistematización porque permite detenerse, mirar hacia atrás, qué es lo que se logró, qué errores se cometieron, cómo corregirlos para orientar el rumbo, y luego generar nuevos conocimientos.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

De igual manera esta sistematización tiene como objeto transformar a través de experiencias, críticas y autocriticas la realidad social utilizando el juego como una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes de tercero del colegio Adventista.

Esta práctica se hace por que como estudiante universitarios se deben llevar a cabo la teoría aprendida durante la etapa lectiva a la vida laboral y dar respuesta a una serie de necesidades que se presentan en las instituciones educativas es por ese motivo que se busca resolver el problema de desmotivación, indisciplina, desconcentración entre otros que presentaron algunos estudiantes en este colegio mediante el método de utilizar el juego como una estrategia para el aprendizaje

También tiene como objetivo fortalecer las habilidades socio afectivo de los estudiantes del grado tercero del colegio Adventista de Turbo y porque no a las otras sedes de este colegio.

En este documento se hará una descripción detallada de la sistematización sobre lo que se pretende lograr, la planeación, el análisis e interpretación del contexto de la adventista y la información recolectada por medio de los instrumentos, las herramientas seleccionadas además del enfoque, conclusiones y sostenibilidad de esta práctica pedagógica.

CAPÍTULO I

1 PLANIFICACIÓN

En este capítulo se llevará a cabo la planificación de la sistematización a través de la descripción del problema, formulación de la pregunta, justificación y objetivos, luego se hará la definición del enfoque, además dará a conocer la forma en que se recogerá y ordenará la información.

1.1 Problema

Según lo plantea Rogers (2003), el alumno desarrollará su aprendizaje cuando llegue a ser significativo y esto sucede cuando se involucra a la persona como totalidad, incluyendo sus procesos afectivos y cognitivos. El aprendizaje es mejor si se promueve como participativo, donde el alumno decide, mueve sus propios recursos y se responsabiliza de lo que va a aprender. También es primordial promover un ambiente de respeto, comprensión y apoyo para los alumnos; por ello sugiere, por parte del profesor, no utilizar recetas estereotipadas, sino que actúe de manera innovadora con autenticidad.

Según lo anterior es muy importante enseñarle a los estudiantes del grado 3ºA a desarrollar muy bien sus habilidades sociales ya que son estas el conjunto de conductas que les permiten relacionarse con los demás compañeros de manera satisfactoria, y contribuirán con el mejoramiento de su aprendizaje para convertirse a lo largo de sus vidas en algo imprescindibles en cualquier ambiente bien sea con su familia, en el colegio, en la calle y más adelante en su trabajo.

No obstante, en las observaciones realizada durante la práctica en el colegio Adventista del municipio de Turbo se identifica la falencia de una inadecuada socialización y utilización del juego para el mejoramiento educativo social y afectivo de los estudiantes del grado 3ºa de este colegio y es claro que este juega un papel significativo en el aprendizaje de los estudiantes ya que al jugar se es feliz y cuando se es feliz con toda seguridad se aprende porque aparte de divertirse se puede indagar, conocer, y descubrir todo lo que se necesita para el momento de hacerse adulto.

Continuado con el ejercicio de observación se analiza que el comportamiento de algunos estudiantes del grado 3ºa no es el adecuado ya que son agresivos, tímidos, poco tolerantes al compartir con sus compañeros, de manera que se refleja una gran frustración tanto para ellos como para los otros niños con lo que comparten diariamente; todos estos conflictos que se presentan , en algunos casos debido al entorno familiar en el que viven o se relacionan, donde existen pocos ambientes de afecto y amor, padres intolerables que no se dan cuenta del daño que les causan a sus hijos y métodos educativos .

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

Para finalizar se llega a la comprensión del comportamiento de los estudiantes del grado 3°A, pero con la clara convicción de trabajar en una solución que genere impacto en el colegio Adventista y en los hogares de estos escolares de 3°A para lo cual se debe indagar y profundizar en las respectivas causas, consecuencias y efectos que deja esta problemática:

Poca tolerancia, disciplina y motivación de algunos niños del grado 3°A al igual que la pereza y agresividad de otros lo cual deja consecuencias como desinterés por aprender, el cual esta actitud repercute, ya que de una forma u otra los niños no se muestran a gusto trabajando de forma grupal es por ello que es importante implementar actividades que de acuerdo con el juego nos permita el mejoramiento de dicha problemática.

Es necesario mencionar que el juego es la actividad más importante de los estudiantes, no sólo se divierten y se distraen, sino que constituye además su principal instrumento de aprendizaje y de desarrollo. Asimismo, se considera que las habilidades sociales juegan un papel fundamental hoy en día, por esta razón los colegios deben brindar las herramientas necesarias para que los estudiantes se desarrollen socialmente desde edades tempranas y aporten a la sociedad generando una cultura de paz y armonía, estableciendo lazos que favorezcan la convivencia social y escolar, Garaigordobil (1990)

Según lo mencionado anteriormente se hace necesario la formulación de la siguiente pregunta ¿De qué forma contribuye el juego al fortalecimiento de las habilidades socio afectiva de los estudiantes del grado 3°A del colegio Adventista del municipio de Turbo?

Se realizó una investigación, en donde se nos permitió analizar los aspectos, que nos llevaron a desarrollar una observación y de allí considerar los más significativo en el desarrollo del proceso pedagógico para la realización de esta sistematización se evidencia la siguiente la siguiente Matriz (DOFA)

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

Tabla 1: Matriz DOFA

Aspectos	Observaciones
Debilidades	<p>Las debilidades que se tuvieron en este proceso de observación fueron de mucho reto, debido a que durante el desarrollo de esta actividad se sintió miedo al pensar que no se era capaz de superar la timidez ni cumplir las metas planteadas con los estudiantes durante el desarrollo de la actividad.</p> <p>La interrupción de las practicas debido a la contingencia causada por la pandemia</p>
Oportunidades	<p>La oportunidad que se obtuvo dentro del proceso de observación fue la confianza y acompañamiento brindado por el colegio Adventista para hacer parte del proceso arduo desarrollado con los estudiantes de este colegio logrando así la posibilidad de obtener una oportunidad laboral.</p>
fortalezas	<p>La fortaleza durante este proceso fue el dominio pedagógico del grado 3ºA del colegio Adventista de Turbo y la experiencia obtenida durante el desarrollo de este.</p> <p>Mi carisma logro que los estudiantes se adaptaran fácilmente a las actividades desarrolladas</p> <p>A demás con mi persistencia pude dar por finalizada esta etapa de mi carrera.</p>
Amenazas	<p>La principal amenaza fue el tiempo meteorológico ya que en ocasiones hacia mucho sol o llovía y se debían aplazar algunas actividades ya planeadas</p>

Fuente: elaboración propia.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

1.2 Justificación

Esta sistematización se hace con el motivo de rescatar y plasmar los aprendizajes obtenidos durante la práctica profesional esto con la finalidad de mejorar los procesos educativos y en un futuro avanzar y crecer como docente.

Esta sistematización es importante ya que permite dejar evidencias de la experiencia significativa que se obtuvo durante la asistencia diaria a las practica en el colegio Adventista de Turbo en el grado 3ºA, además sirve de apoyo para el crecimiento como docente y muestra lo esencial de utilizar el juego como una herramienta educativa para el fortalecimiento de las habilidades de los estudiantes debido que este juega un papel fundamental en el desarrollo social y afectivo, lo cual permite estimular el aprendizaje en el entorno escolar motivándolos con actividades lúdicas y recreativas poniendo de tema central el juego como la mejor opción a la hora de ayudarlos a formar su personalidad, auto concepto, auto estima, carácter y personalidad fomentando así conductas sociales y afectivas.

Esta se enfoca en lo realmente importante que es la responsabilidad que se adquiere como docentes en formación para trabajar por la transformación de la educación en general y que las problemáticas halladas se vean como una oportunidad para el cambio en la enseñanza, es por ello que se decidió fortalecer las emociones socio afectivas por medio del juego lúdico y didáctico, porque esta permite al estudiante sumergirse en un mundo imaginario donde su nivel de concentración y ganas de concretar su actividad buscan ayuda en sus compañeros y logran así entablar un ambiente sano en sociedad.

Con esta sistematización se pretende beneficiar tanto al colegio Adventista como a los estudiantes que hacen parte del grado 3ºA, a los padres de familia de ellos como también a los docentes y a los practicantes ya que les queda una evidencia escrita de la importancia de utilizar estrategias para el aprendizaje integral de los estudiantes.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

1.3 Objetivos

1.3.1 General.

Sistematizar las prácticas profesionales basadas en el Fortalecimiento de las habilidades sociales y afectivas de los estudiantes del grado 3°A en el colegio Adventista del municipio de Turbo mediante la implementación del juego como una estrategia pedagógica.

1.3.2 Específicos

Identificar durante las prácticas pedagógicas, las falencias que presentan los estudiantes del grado 3°A del Colegio Adventista en el desarrollo de las habilidades sociales.

Describir la labor realizada durante la ejecución de la práctica profesional llevada a cabo en la Colegio Adventista del municipio de Turbo.

Reflexionar de forma crítica sobre los procesos educativos encontrados en la práctica profesional y la forma en que se pueda utilizar el juego como una herramienta de aprendizaje en los estudiantes del grado 3°A.

Plantear una propuesta pedagógica que permita el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes del grado 3°A del Colegio Adventista, mediante el juego.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

1.4 Definición del enfoque y descripción de los Instrumentos

1.4.1 Definición del enfoque

En la sistematización de la práctica profesional, se plasma un enfoque praxeológico que busca desarrollar y mantener en el practicante la actitud de indagar y observar. También es una reflexión consiente y crítica sobre la práctica. Para ello tenemos cuatro componentes que nos ayudan a dar un excelente resultado en cada una de sus fases:

La praxeología aparece como un esfuerzo de hermenéutica práctica que articula las funciones 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. (Juliao, 2014).

Ver: esta fase de exploración y análisis es la fundamental cognitiva ya que la persona recoge analiza y sintetiza la información sobre su práctica profesional. Según el autor se define así:

Esta es una fase de exploración y de análisis/síntesis (VER) que responde a la pregunta: ¿qué sucede? Es una etapa fundamentalmente cognitiva, donde el profesional/praxeología recoge, analiza y sintetiza la información sobre su práctica profesional y trata de comprender su problemática y de sensibilizarse frente a ella. En esta primera etapa la observación condiciona el conjunto del proceso: retomando los datos, se trata de establecer una problemática que, por una parte, supone que la práctica, tal como es ejercida, puede mejorarse, y, por otra, que exige una comprensión (una segunda mirada) que no aparece espontáneamente y que implica un segundo momento. Las preguntas planteadas al observador se resumen así: ¿quién hace qué?, ¿por quién lo hace?, ¿con quién?, ¿dónde?, ¿cuándo?, ¿cómo? y ¿por qué lo hace? (juliao 2014)

Juzgar: es donde la persona examina otras formas de desenfocar la problemática de la práctica, visualiza y juzga diversas teorías, de modo que pueda comprender la práctica, y conformar un punto de vista propio y desarrollar la empatía. Según el autor se define así:

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

Esta es la fase de reacción (JUZGAR) que responde a la pregunta ¿qué puede hacerse? Es una etapa fundamentalmente hermenéutica, en la que el profesional/ praxeología examina otras formas de enfocar la problemática de la práctica, visualiza y juzga diversas teorías, con el fin de comprender la práctica, conformar un punto de vista propio y desarrollar la empatía requerida para participar y comprometerse con ella. Es la fase paradigmática, pues le corresponde formalizar, después de la observación, experimentación y evaluación (fase empírica o experimental), los paradigmas de la praxis, es decir, los modelos transferibles de acción ya que permite que otros practicantes la puedan realizar. (Juliao, 2014)

Actuar: La persona construye en el tiempo y el espacio la práctica, la gestión finalizada y dirigida de los procedimientos y tácticas previamente validas por la experiencia y planeados como paradigmas operativos de acción. Según el autor se define así:

La tercera fase del proceso praxeológico es la fase del actuar, que responde a la pregunta ¿qué hacemos en concreto? Es una etapa fundamentalmente programática, en la que la comentada praxeología construye, en el tiempo y el espacio de 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. (Juliao, 2014.)

Devolución Creativa: Es la prospectiva en una representación que pretende orientar el proyecto y la práctica del profesional. Según el autor se define así:

Esta cuarta fase es la de la reflexión en la acción.

(Devolución Creativa). Es una etapa fundamentalmente prospectiva, que responde a la pregunta: ¿qué aprendemos de lo que hacemos? La prospectiva es una representación que pretende orientar el proyecto y la práctica del profesional praxeologo, una representación donde el futuro es planteado a priori como un ideal. Tiene una función de sueño, de deseo, de anticipación. Ella pretende un actuar y nuevas vías de acción, un cambio y no una simple descripción de lo que va a pasar; en otras palabras, comprende una dimensión evaluativa desde otro futuro posible. (Juliao, 2014.)

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

1.4.2. Descripción de los instrumentos.

La técnica que se utilizó durante la realización de la práctica fue la observación por medio de la cual, se utilizaron los instrumentos que a continuación se definen y se muestran en la tabla:

La técnica de observación:

Es una técnica que consiste en observar personas, fenómenos, hechos, casos, objetos, acciones, situaciones, etc., con el fin de obtener determinada información necesaria para una investigación. La observación se utiliza, principalmente para observar el comportamiento de los consumidores y, por lo general, al usar esta técnica, el observador se mantiene encubierto, es decir, los sujetos de estudio no son conscientes de su presencia. Podemos decir que esta es una manera natural, por ejemplo, al observar conductas tal y como suceden en su medio natural, o en base a un plan estructurado, por ejemplo, al crear situaciones en donde podamos observar el comportamiento de los participantes.

Para poder usar esta técnica, en primer lugar, debemos determinar nuestro objetivo o razón de investigación y, en segundo lugar, determinar la información que vamos a recabar, la cual nos permita cumplir con nuestro objetivo. (Arturo. R 2013)

El instrumento notas de campo

Son notas que tienen que ver con los acontecimientos experimentados mediante la escucha y la observación directa en el entorno. Son una forma de interpretación no interactiva que describe la acción. Se centran en la descripción más que en la interpretación y se deben realizar con la mayor precisión posible. Cada nota viene a representar un suceso o acontecimiento, se aproxima al quién, qué, cuándo y cómo de la acción observada, describiendo entornos, procesos... pudiendo figurar como unidades discretas por sí mismas.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

A la hora del registro es importante la identificación y la contextualización espacio- temporal de aquello que se quiere observar/investigar. Para ello, pueden utilizarse categorías cualitativas de observación, cuya misión es orientar la atención hacia determinados aspectos del hecho que se desea observar. Ahora bien, es necesario diferenciar con claridad el registro fiel de lo observado (descripción) y las observaciones y comentarios que van surgiendo en el curso de la redacción (valoración). (McKerman, J).

El instrumento diario de campo

El Diario de Campo es uno de los instrumentos que día a día nos permite sistematizar nuestras prácticas investigativas; además, nos permite mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Rodríguez, el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo. El diario de campo aborda tres aspectos fundamentales: La descripción, argumentación e interpretación.

Tabla 2: Técnicas e instrumentos.

Técnicas	Instrumentos
Observación	Diario de campo y notas de campo

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

1.5 Recopilación y ordenamiento de la Información.

La información obtenida durante el desarrollo de la práctica profesional para reconstruir tal proceso se hizo con la aplicación de instrumentos de las diferentes fases del enfoque praxeológico con el fin de que esta experiencia se efectuó de una forma correcta.

Fase del ver: primeramente se llevó a cabo un proceso de observación, en el cual se analizaron varios contextos: la forma en que la docente enseñaba, las habilidades de cada estudiante, las dificultades que estos tenían en el momento del aprendizaje, la desmotivación y pereza que presentaban algunos al momento de aprender, fue muy notorio que la implementación de estrategias pedagógicas eran muy deficientes por tal motivo se hizo necesario implementar el juego como una herramienta de aprendizaje para que estos chicos pudieran desarrollar con más eficiencia y eficacia sus habilidades socio afectivas. Todos estos puntos clave se evidenciaron en el diario de campo que se muestra a continuación:

Fase del juzgar: después de la observación se analizaron las situaciones más relevantes en cuanto a la problemática presentada en el grupo donde se llevó a cabo la práctica pedagógica, fue por eso que se diseñó y se construyó un plan estratégico donde se utilizaba la lúdica para el mejor aprendizaje de los estudiantes brindándoles la posibilidad de aprender y divertirse al mismo tiempo.

Fase del actuar: en esta fase se puso en práctica la estrategia que se planeó para mitigar dicha problemática, aquí se utilizó el juego como una herramienta de aprendizaje y se notó la participación efectiva de los estudiantes, entre estas actividades estuvieron los juegos pedagógicos, las rondas infantiles, expresión corporal, cantos, actividades grupales, de lo anterior se evidenció el interés que tuvieron los niños por aprender jugando dejando de lado la pereza, desmotivación y en ocasiones la agresividad de algunos educandos.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

Tabla 3: Plan de desarrollo de la Práctica Profesional.

Objetivo	Estrategia	Actividades	Logros
Se realizará una obra de títeres llamada soy responsable	Esta actividad tiene como propósito desarrollar habilidades en los niños y niñas	Nuestra obra de títeres	Con esta actividad los estudiantes desarrollaron su creatividad
Esta actividad consiste en que con la ayuda de la docente se hará un círculo con los estudiantes, la docente dirá en diferentes ocasiones que se cierre la palanca y en otras ocasiones que se abra la palanca y así sucesivamente.	Esta actividad tiene como objetivo aprendan a seguir ordenes	La cuchilla	Los estudiantes pudieron seguir las ordenes de una forma adecuada
Un jugador se mantiene apartado del grupo y gira al contrario del círculo, el resto de los jugadores forman un círculo tomándose de las manos, girando y cantando. Jugaremos en el bosque, mientras el lobo no está, porque si el lobo aparece, a todos nos comerá	Esta actividad consiste en fortalecer lazos afectivos y el trabajo en equipo	El lobo	Se logró que los niños trabajaran en equipo
Se les hará entrega de unos pinceles, pintura, papel crac donde cada niño y mamá, deberán dibujar el valor con el que se identifican.	Esta actividad consiste en integrar a los niños, niñas, docente y padres de familia	El día de la sociabilidad	Que tanto los estudiantes como los padres de familia y la docente tuvieran un día para compartir juntos y en armonía

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

<p>Se dibuja una línea en el suelo, y se llama "tierra" a un lado y "mar" al otro.</p> <p>Los niños y niñas se colocan en el lado de "tierra". El director del juego empieza a dar las órdenes alternativamente "¡tierra!", "¡mar!", "¡mar!" y los niños deben ir saltando con los pies juntos de un lado a otro. En el caso de que una orden coincida con el lugar donde los jugadores están colocados, éstos deberán quedarse completamente quietos.</p>	<p>Esta actividad consiste en desarrollar en los niños y niñas la habilidad de la concentración ya que deberán estar muy atentos a las órdenes del docente para no equivocarse y poder ganar</p>	<p>Tierra y agua:</p>	<p>Como logro de esta actividad tenemos el trabajo en equipo y la concentración de los niños</p>
--	--	------------------------------	--

Devolución creativa: tanto los docentes como los niños del colegio Adventista de Turbo reflexionaron sobre la importancia del juego en el desarrollo socio afectivo de los estudiantes debido a la implementación de dicha estrategia.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

CAPÍTULO II

2 RECUPERACIÓN, ANALISIS E INTERPRETACIÓN

2.1 Características del contexto

El colegio Adventista, está ubicado en el barrio Fondo Obrero Carrera 14 102-30, Turbo Antioquia, donde se puede observar que es una vía con tráfico vehicular, es un barrio donde sus habitantes no son de mucho conflicto, también se detalló que los estudiantes no tienen tanto riesgo de peligro a la hora de desplazarse por el sector.

Es un colegio privado, el horario de clase va de 6:30am a 12:00pm para la jornada de la mañana y de 12:30am a 5:30pm y atiende los niveles de primaria en grados de preescolar a quinto y el bachillerato grados de sexto a once.

Ahora en la contingencia por la pandemia del coronavirus (Covid 19) los estudiantes ven tres materias al día cada una de cuarenta minutos mediante la aplicación zoom y la App quid donde se montan todas las tareas dejadas por cada docente.

Misión

Promover, a través de la Educación Adventista el desarrollo, formando Ciudadanos comprometidos con Dios, la Patria y la Comunidad.

Visión

Ser un Sistema Educativo reconocido por su excelencia, fundamentado en principios bíblicos cristiano.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

2.2 Referentes Teóricos

2.2.1 Antecedentes y estado del arte

En la sistematización que se realizó en el colegio Adventista grado 3ºA, se hace necesario reconocer otras experiencias y proyectos educativos aplicados a la formación infantil para reconocer el juego como estrategia significativa y fortalecer las habilidades sociales en los estudiantes por ello, se realizó una búsqueda de información sobre propuestas con propósitos similares a las pretendidas, logrando reconocer, que el juego incide de manera positiva en la creación de ambientes motivacionales en el aula, y que se consolida como aspecto básico para favorecer el aprendizaje y el desarrollo integral de los infantes.

la conclusión que tuvieron fue que las actividades lúdicas, artísticas y literarias propuestas en el trabajo de sistematización permite que cada niño pueda identificar habilidades propias mientras que otros desarrollan otras, permitiéndole al docente reconocer los talentos de cada infante incluyendo en sus planeaciones actividades que potencien sus aptitudes.

Ámbito local.

Realizando la investigación encontramos una sistematización de practica llevada a cabo en Apartado Antioquia por Tatiana Milena Gutiérrez Jaramillo llamada actividades lúdicas, artísticas y literarias como estrategia para el manejo del tiempo libre de los niños y niñas del centro infantil castillo de sueño. En el año 2018 tiene como objetivo crear un ambiente de recreación con un interés formativo en las diferentes áreas de expresión artística permitiendo que puedan descubrir sus habilidades obteniendo un mayor conocimiento de sí mismos, adquiriendo herramientas para la expresión de sus emociones y sentimientos.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

Ámbito internacional

Un referente interesante que aporta a la sistematización desde el nivel internacional es el ejercicio de investigación realizado por Castro, Cabrera y Trujeque (2014) el cual permitió reconocer que: A través del juego se potencia el aprendizaje y desarrollo de los niños. Mediante el juego, exploran y ejercitan sus competencias físicas, e idean y reconstruyen situaciones de la vida social en que actúan e intercambian papeles, también ejercen su imaginación al dar a los objetos comunes una realidad simbólica distinta de la cotidiana y ensayan libremente sus posibilidades de expresión oral, gráfica y estética

El objetivo de esta era demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán. Como resultado se logró fortalecer el aprendizaje, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo, también se logró que los padres de familia comprendieran que el juego en el niño no solo es generador de goce y placer, por el contrario mediante el juego, el niño explora, descubre e interpreta su mundo obteniendo conocimiento básico de manera integral en su formación. De esta investigación se llega a la conclusión de que efectivamente el juego es una estrategia pedagógica que facilita el aprendizaje de conceptos básicos en la educación cabe resaltar que un factor importante a la hora de pensar en el uso del juego en niños de edad preescolar tiene que ver con el hecho de no tener desarrollado totalmente el habla, los niños utilizan la simbolización como medio expresarse según (Ospina, 2015).

Ámbito nacional

En cuanto a el ámbito nacional nos encontramos con un referente, el cual aporta algo valiosos a nuestra investigación realizado en el año 2017 por Marsela Martínez Benavides en el municipio de Caucaasia departamento de Antioquia el cual tiene como título El juego como estrategia didáctica

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos y que tiene como objetivo analizar el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del CI.

como resultado se pudo identificar que los estudiantes a través de este pueden enfrentarse a situaciones que requieran la identificación del lugar que ocupa su cuerpo en un espacio determinado, la trasposición de sí mismo y hacia los demás, moverse de distintas maneras y de forma adecuada, es por eso que esta herramienta fortalece el desarrollo del esquema corporal en la manera que le permite a los niños y niñas vivir experiencia en un espacio lúdico que posteriormente las enfrentaran en la interacción de distintos contexto pedagógico y cotidianos. La identificación de las fortalezas que genera el juego en el desarrollo de esquema corporal se determinó a través de la observación directa, ya que esta técnica fue la adecuada para determinar en tiempo real el movimiento de los estudiantes de manera natural.

2.2.2 Marco Teórico y legal

Abordando nuestro tema y la problemática investigada, resaltaremos alguno de los temas protagonistas para esta sistematización.

el juego como estrategia significativa para lograr el fortalecimiento de habilidades sociales, es de vital importancia para el pedagogo infantil ya que es un asunto inherente a su labor educativa, pues de su conocimiento y manejo adecuado en el aula depende en gran medida, alcanzar objetivos fundamentales para el desarrollo futuro de los educandos del colegio Adventista. Se menciona a continuación un sinnúmero de temas relacionados con esta sistematización.

Para la elaboración de este proyecto se tiene en cuenta, los diferentes principios teóricos de (Jean Piaget y lev. Lev Vygotski retomado por (carrera y mazzarella, 2011). Quienes nos muestran a través de su teoría socio cultural, que los niños desarrollan su aprendizaje mediante la interacción social: van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas como proceso lógico de su inmersión a un modo de vida tomando el juego como medio para transmitir cultura, el cual lo conlleva al socializarse con otros.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos. También incide de manera muy positiva en el desarrollo de la psicomotricidad, da información acerca del mundo exterior, fomenta la génesis intelectual y ayuda al descubrimiento de sí mismo. Además, el juego supone un medio esencial de interacción con los iguales y, sobre todo, provoca el descubrimiento de nuevas sensaciones, sentimientos, emociones y deseos que van a estar presentes en muchos momentos del ciclo vital (Herranz, 2013).

El juego infantil es indispensable para la estructuración del yo; le permite al niño conocer el mundo que lo rodea y adaptarse a él; y es fundamental para que el niño aprenda a vivir (Gómez, 2012), por ello, debe estar presente en todas las etapas de su vida. Sin el juego, la persona no puede desarrollar su creatividad, su imaginación, su afectividad, su socialización, su espíritu constructivo, su capacidad crítica y su capacidad de comunicación y sistematización (Morote, 2008)

Sistematización.

Es una propuesta que viene de décadas atrás, aún es un concepto nuevo en nuestro medio. Lo esencial de la “Sistematización de Experiencias” reside en que se trata de un proceso de reflexión e interpretación crítica sobre la práctica y desde la práctica, que se realiza con base en la reconstrucción y ordenamiento de los factores objetivos y subjetivos que han intervenido en esa experiencia, para extraer aprendizajes y compartirlos. Por ello, la simple recuperación histórica, narración o documentación de una experiencia, aunque sean ejercicios necesarios para realizarla, no son propiamente una “sistematización de experiencias”. Igualmente, si hablamos de ordenar, catalogar o clasificar datos o informaciones dispersas, estamos hablando de “sistematización” de datos o de informaciones; nosotros utilizamos el mismo término, pero referido a algo más complejo y vivo que son las experiencias y que implican realizar una interpretación crítica, por lo que utilizamos siempre el término compuesto: “sistematización de experiencias” y no sólo decimos “sistematización. (Oscar jara 2011)

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

La importancia del juego

Dentro del aula, el juego debe ir de la mano con las actividades programadas por la docente, ya que es una estrategia básica dentro del proceso de socialización y aprendizaje del niño. A este respecto, Calero (2003) afirma que:

El juego, constituye una necesidad de gran importancia para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea

Habilidades sociales

En los años preescolares, las habilidades sociales implican interacción con pares, las primeras manifestaciones pro sociales, la exploración de reglas, la comprensión de emociones entre otros (Lacunza y Contini, 2009a). La interacción con pares suele ser más frecuentes y duraderas a partir de la actividad lúdica.

Por otro lado, dentro de la teoría de (Piaget -2016) (pedagogo) propuso una clasificación que tiene en cuenta la estructura de juegos y las funciones cognoscitivas del niño: juegos de ejercicio, en el que cualquier conducta es utilizada para producir placer; el juego simbólico (en el que nos centraremos en este artículo), en el que el niño es capaz de imaginarse una realidad inventada por él; y los juegos de reglas.

2.2.3. Marco legal

Se hace necesario mencionar leyes que garantizan el juego y el aprendizaje como un derecho de los niños.

Dentro de la Política de cero a siempre nace en Colombia (2017) pese a la necesidad que tiene los niños y niñas de cero a seis años (pobreza, desigualdad, abandono), se rige sobre los criterios importantes de la niñez protección integral seguridad, y que el niño tenga un desarrollo favorable sujeto a una familia y una sociedad. Es necesario recalcar la ley 1804 (2016) –ley de primera infancia que hace parte de la política de cero a siempre, paralelamente son leyes que trabajan de la

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

mano. En la constitución política de Colombia dice en el 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.

A demás menciona El artículo 31 de la Convención de los Derechos del Niño (CDN) reconoce el derecho de la niñez al descanso, al esparcimiento, al juego, las actividades recreativas y a la plena y libre participación en la vida cultural y de las artes. Sin embargo, el Comité de los Derechos del Niño está preocupado porque no se ha puesto la debida atención a estos derechos para muchos niños y niñas del mundo. En los lugares donde se les ha reconocido por lo general se refieren a actividades estructuradas y organizadas más que al juego libre, la recreación o la creatividad.

La asociación Internacional del Juego es una organización no gubernamental fundada en 1961, cuyo propósito es proteger, preservar y promover el derecho del niño al juego como un derecho humano fundamental. Según lo anterior se puede decir que es tan importante el juego para los niños que se puede utilizar como una estrategia de aprendizaje para que ellos desarrollen todas sus habilidades.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

2.3 Análisis, Interpretación y Triangulación

Dentro del análisis de interpretación, se pudo observar que mientras los estudiantes del grado 3°A estaban dentro y fuera del aula de clase no se socializaban con los mismos niños y niñas que compartían dentro de un aula y cuyo entorno los rodea.

La importancia de las habilidades sociales recae en la adaptación del estudiante a los diferentes entornos en los que se desenvuelve: escuela, familia, grupo social, Facilitando dicha adaptación o dificultándola, incidiendo en su autoestima y confianza en sí mismo. Por ello, si los primeros años de vida son los cimientos sobre los que se construye la personalidad del niño y no posee las capacidades necesarias para una adecuada adaptación a sus entornos sociales, provocando un inadecuado auto concepto y baja autoestima, nos encontramos con una gran dificultad que continuará más allá de la infancia, especialmente llamativa en la adolescencia.

Debido a lo anterior me empecé a apoyar en la docente del colegio observando cómo y que estrategias empleaban para darle mejoría a dicha problemática, que gracias a la constancia y a la experiencia se pudo lograr resultados significativos, dejando como evidencia que una cosa es la teoría y otra muy diferente es la práctica en esa misma medida ambas se deben unir para, posteriormente generar verdaderos procesos de aprendizajes significativos tanto dentro como fuera del aula de clases.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

2.4 Reflexión crítica sobre la práctica

Como reflexión personal sobre esta sistematización se puede destacar que fue muy satisfactoria debido a que la experiencia de realizar la labor docente de cerca permitió destacar y conocer el trabajo tan arduo, pero tan significativo por parte de cada uno de los docentes, siendo ellos los que juegan un papel muy importante en el aprendizaje y desarrollo de las habilidades de los estudiantes del grado 3°A ya que deben observar las características y la forma en que cada estudiante desarrolla sus habilidades para luego poder trabajar con cada uno de ellos de forma personalizada.

Es importante destacar la necesidad de que tanto la institución como los docentes estén en constante contacto con las familias de los estudiantes del grado 3°A del colegio Adventista, porque se hace necesaria la participación de los padres de familia para contribuir a el aprendizaje de los niños debido a que será más fácil para ellos alcanzar los objetivos educativos; queda claro que se debe compartir las responsabilidades y el compromiso de mostrarle a esos niños lo que esta bien y lo que no para que puedan tener mucho conocimiento logrando así el éxito y demostrarles cuan inteligentes y esenciales son para la comunidad en general.

Con la realización de esta sistematización y a través de la experiencia propia que se obtuvo durante la asistencia diaria a las practica en el colegio Adventista específicamente en el grado 3°A, se descubre que los estudiantes deben utilizar el juego como una herramienta educativa fundamental para el fortalecimiento de sus habilidades debido a que este juega un papel fundamental en el desarrollo social y afectivo ya que con este se puede estimular el aprendizaje en el entorno escolar motivándolos con actividades lúdicas y recreativas poniendo de tema central el juego como la mejor opción a la hora de ayudarlos a formar su personalidad, auto concepto, auto estima y carácter fomentando así conductas sociales y afectivas .

Esta sistematización se enfoca en lo realmente importante que es la responsabilidad que se adquiere como docentes en formación para trabajar por la transformación de la educación en general y que las problemáticas halladas se vean como una oportunidad para el cambio en la enseñanza, es por ello que se decidió fortalecer las emociones socio afectivas por medio del juego lúdico y didáctico,

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las

Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

porque esta permite al estudiante sumergirse en un mundo imaginario donde su nivel de concentración y ganas de concretar su actividad buscan ayuda en sus compañeros y logran así entablar un ambiente sano en sociedad.

De acuerdo con lo anterior, en esta sistematización, surge un trabajo el cual cambia el contexto y las relaciones que se vivían día a día en el colegio, de manera que con las herramientas y estrategias utilizadas se logran un buen ejercicio para mejorar el desarrollo socio afectivo de los estudiantes.

Esta sistematización apporto a que los estudiantes que presentan estas dificultades socio-afectivas, lograron cambiar algunas conductas inaceptables, estimulándolos a tener confianza a través de los diferentes juegos socializadores, mediante la realización de lectura dinámica y lúdica de los cuentos infantiles, porque si a estos estudiantes no se los motiva a cambiar de actitud, como consecuencia en el futuro habrá niños y jóvenes con emociones desequilibradas, inseguros, apáticos, retraídos y conflictivos ante cualquier situación que se les presente.

La realización de esta práctica educativa tuvo un impacto tanto en los docentes, los niños, los padres de familia y directivos en el momento de recibir la cartilla de la sistematización.

En los docentes porque les permite tener una guía de lo que pueden implementar para dejar de lado la educación tradicional y volver el aula de clase una sala de juego donde los niños aprenden y se divierten.

En cuanto a los estudiantes del grado 3°A les permitió desarrollar una serie de habilidades que antes creían que no tenían pero que estaban durmiendo y despertaron para convertirse así en niños un poca mas expresivos, inteligentes, creativos y otras cualidades más.

A los padres de familia les sirvió para compartir y conocer más a sus hijos aprendiendo de esta técnica tan divertida para todos

Por ultimo a los directivos del plantel les deja un gran impacto que es ser una mejor institución a nivel municipal y tal vez a nivel nacional ya que pudieron evidencia el avance tan grande que tuvo estre grado en cuanto a aprendizaje lo que los llevara a implementarlo en todo los grados.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

2.5 Conclusiones

Para concluir podemos decir que esta sistematización fue realizada a causa de experiencias obtenidas del uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, que permitió contar con una estrategia que despertó el interés común de los estudiantes. En este sentido se habla de los métodos y pedagogías que se tuvieron en cuenta para el uso de recursos como el juego como una herramienta de aprendizaje.

Desde este punto de vista, el juego no solo es una actividad natural sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el jugar por jugar, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico.

Además, un ambiente lúdico en clase transformo el discurso vertical y distanciado, cambiando el sistema de relaciones, pues intervino en las tensiones y contradicciones, las cuales se superaron durante el desarrollo de los juegos. Por ello es necesario valorar el uso de esta herramienta en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos y propiciar convivencias amables.

La experiencia de trabajo en el aula con elementos lúdicos permitió desarrollar reflexiones en cuanto la práctica pues durante el proceso y su seguimiento se llevó a cabo un intercambio de conocimientos y experiencias que así lo permitieron. También se observó que fue posible la comunicación entre participantes, la cooperación y el respeto por las normas acordadas previamente, las cuales fueron aceptadas, aplicadas y valoradas; al tiempo se dieron progresos en cuanto al proceso de socialización de los estudiantes.

Cabe decir que fue muy grata la reflexión obtenida durante el proceso de la práctica profesional por qué se pudo evidenciar y experimentar como es el trabajo de docente además se creó conciencia de la labor tan importante que tenemos como educadores para lograr un impacto tanto para comunidad en general como para la institución donde trabajamos, los estudiantes y los familiares de estos.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

Con esta propuesta se logró dar cuenta de una práctica de Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que incorpora el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; dicha práctica tiene la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área. Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

Para finalizar se da respuesta a la pregunta ¿De qué forma contribuye el juego al fortalecimiento de las habilidades de los niños y niñas del colegio Adventista del grado 3°A del municipio de Turbo?

Es predominante implementar el juego como una estrategia significativa para fortalecer las habilidades sociales puesto que este aspecto funciona como elemento crucial para poder impulsar al estudiante en su proceso de aprendizaje, ya que encontramos en el juego una actividad para construir experiencias que ayudaron a complementar el conocimiento y aprendizaje para relacionarse e interactuar con el entorno que los rodea de una forma más efectiva y asertiva.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

2.6 Prospectiva

En esta etapa se hace un análisis de lo que es, fue y puede llegar a ser las prácticas profesionales a través de algunas recomendaciones sugerencias y posibles cambios de estrategias para lograr una mejor experiencia durante el ensayo como docente.

Para que esta práctica obtenga el mayor resultado posible se debe tener conocimiento de las habilidades y de la forma en que aprende cada uno de estos estudiantes del grado 3ºA y dos tener un mayor acercamiento con las familias de los infantes para que no sea solo trabajo del docente si no que participen también los padres y personas cercanas a ello lo que permitirá un mayor resultado.

Por lo cual se aconseja al colegio Adventista que se tengan más en cuenta a los padres de familia mediante la implementación de juegos, reuniones, celebraciones de fechas importante que se concienticen a los padres lo importante que es participar de cada uno de los eventos escolares.

Con base a la enseñanza obtenida durante el desarrollo de estas prácticas profesionales se abre camino para generar nuevas alternativas que las haga más rica y eficaz por lo cual es importante que cada docente se concientice y se comprometa a tomar decisiones adecuadas para solucionar los retos educativos que surgen día con día.

Debido a lo anterior resulta importante mencionar que para una práctica eficaz se debe, por una parte, dejar de lado la falta de estrategias e interés para impartir conocimientos adecuados por parte de los docentes y por otro se deben consolidar la innovación, creatividad, motivación y ganas dar a conocer nuestros conocimientos a esos estudiantes que llegan a el aula de clase a aprender, a adquirir conocimientos y conciencia de lo que es y va a hacer llegar a ser sus vidas.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

CAPÍTULO III

3 PLAN DE COMUNICACIÓN

3.1 Plan de comunicación.

Se aconseja a los directivos y docentes del colegio Adventista del municipio de Turbo que sigan desarrollando actividades lúdicas que les permita a los estudiantes una mejor comprensión, provecho y estimulación de los procesos educativos, para esto se recomienda al colegio una serie de actividades que pueden tener presente para que fortalezcan sus procesos educativos y logren así la participación de todos los estudiantes.

Tabla 4: Estrategias de socialización:

Estrategias	Actividades	Justificación	Recomendaciones de Ejecución/Tiempos y Espacios
Instrumentos musicales	Abrazos musicales	Busca que el niño participe en una actividad grupal y enriquezca las habilidades sociales.	Esta actividad se recomienda hacerla en el transcurso de media hora.
Instrumentos musicales	Baile por parejas	Enriquecer las habilidades sociales	Se le establece en un lazo mínimo de tiempo dentro del aula clases para desestresar los un poco e invitarlos a tener una buena convivencia con los demás compañeros mínimo media hora.
Un estudiante que cante	El aro	Enriquecer las relaciones sociales, aprender a resolver los problemas que surjan con los demás, pedir ayuda cuando lo necesite y reconocer los	Esta actividad se recomienda realizarla en el lazo de media hora para que no sea tan extensa y de igual forma contribuya con una buena relación.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

		errores y pedir disculpas.	
El juego	El teléfono roto	Enriquecer ben trabajo grupal y darle paso a la imaginación y comprensión.	Hacer la actividad durante el aula de clases y de acuerdo con el tema, para así fortalecer el trabajo grupal y social.
Trabajo en equipo	Dibujos en equipo	pertenecer a un grupo, enriquecer las relaciones sociales, reconocer los errores y pedir disculpas	Desarrollar la actividad mediante una hora y desarrollarlo mediante la temática en clase.

3.2 Estrategias de Socialización

Debido al buen resultado de la actividad diseñadas para el desarrollo de habilidades sociales de los estudiantes del grado 3ºA del colegio Adventista, con base a la práctica pedagógica, se realizó una cartilla con las actividades desarrolladas dentro del aula de clases, el cual contribuyó con el mejoramiento de las relaciones interpersonales de los estudiantes, dándole paso al trabajo en equipo y el afecto mutuo así mismo para con los otros.

Por medio de una socialización se le dio a conocer la cartilla a la docente cooperadora las diferentes estrategias y actividades implementadas para el fortalecimiento de las habilidades sociales de los estudiantes y así mismo hacer la entrega al colegio Adventista en nuestra cartilla las experiencias significativas vividas durante el proceso de la práctica.

Esta sistematización se presentará a UNIMINUTO como opción para optar al título de licenciada en Pedagogía Infantil, se hará una socialización creativa y se presentará el documento a la biblioteca de la universidad para ser publicada en el repositorio.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

Referencias Bibliográficas

Bonilla, V (2012) los diarios de campo: una herramienta para la recolección de datos en la investigación educativa en el aula Recuperado de:

Carrera, B. y Mazzarella, C (2011). Vygotsky: enfoque sociocultural. Recuperado de:
<https://www.redalyc.org/pdf/356/35601309.pdf>

Castellano, R. L. (2017). Metodología de la Investigación. Recuperado de:
<https://lcmetodologiainvestigacion.wordpress.com/2017/03/02/tecnica-de-observacion/#:~:text=La%20t%C3%A9cnica%20de%20observaci%C3%B3n%20es,para%20una%20investigaci%C3%B3n%20%5BCreceNegocios%5D.>

Castro, M., Cabrera, M., Trujeque, M. (2014). Prototipo Chicks Preschool Interactive Como complemento de aprendizaje a nivel preescolar. Recuperado de:
http://ecorfan.org/handbooks/Educacion%20T_V/ARTICULO%2012.pdf

Congreso de la República de Colombia. (1991). Constitución Política Nacional de Colombia. Bogotá: Autor. Recuperado de:
<http://www.cidh.org/countryrep/Colombia93sp/cap.6.htm#:~:text=Art%C3%ADculo%2044.libre%20expresi%C3%B3n%20de%20su%20opini%C3%B3n.>

Congreso de la república de Colombia. (2016) ley 1804 ley de primera infancia. Bogotá: autor
Recuperado de:
[https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1804_2016.htm.](https://www.icbf.gov.co/cargues/avance/docs/ley_1804_2016.htm)

Gomez, R. J. F. (2012). El juego infantil y su importancia en el desarrollo. Recuperado de:
[http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf.](http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2018/04/El-Juego-Infantil-y-su-Importancia-en-el-Desarrollo.pdf)

Gutiérrez, T. (2018) actividades lúdicas, artísticas y literarias como estrategia para el manejo del tiempo libre de los niños y niñas del centro infantil castillo de sueño. Recuperado de:

Herranz, S. P. (2013). Teorías y desarrollo del juego: recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/327746069_Teorias_sobre_el_juego_y_su_impotancia_como_recurso_educativo_para_el_desarrollo_integral_infantil.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

- Juliao, V.C.G (2014) Pedagogía praxeológica y social: hacia otra educación. Recuperado de https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/4210/Libro_Hacia%20otra%20educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y.
- Locunza, B. A (). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>
- Martinez, B. M. (2017) el juego como estrategia didáctica para el fortalecimiento del esquema corporal en los niños y niñas del nivel transición del centro infantil casita de cuentos. Recuperado de: https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/6071/TPED_MartinezBenavidesMarsella_2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- McKerman, J (2009) Investigación y acción del currículum. Recuperado de: <https://books.google.com.co/books?id=llzVMRMI28C&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>
- Morote, M. P (2008) El juego en la enseñanza de ele. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/28241420_El_juego_en_la_ensenanza_de_ELE
- Oscar, J. (2011) La sistematización de experiencias aspectos teóricos y metodológicos. Recuperado de: http://www.cepalforja.org/sistem/documentos/decisio28_testimonios1.pdf.
- Ospina, M.M.P (2015) el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de Aprendizaje en el nivel preescolar. Recuperado de: <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20-%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>.
- Piaget, J. (2016) Las 4 etapas del desarrollo cognitivo de Jean Piaget. Recuperado de: <https://psicologiamente.com/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget>.
- Rogers, E. (2003) Procesos socio-afectivos asociados al aprendizaje y práctica de valores en el ámbito escolar recuperado de: <http://ojs.urbe.edu/index.php/telos/article/view/1800>.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

Anexos

Evidencias:

1. Formato del consentimiento informado.

CONSENTIMIENTO INFORMADO

NOMBRE DE LOS PRACTICANTES:	
INSTITUCIÓN EDUCATIVA:	
OBJETIVO:	
FECHA: DIA: _____ MES: _____ AÑO: _____ APARTADÓ ANTIOQUIA	

Los abajo firmantes autorizamos al grupo de estudiantes del pregrado en PEDAGOGÍA INFANTIL de la Corporación Universitaria UNIMINUTO, para reunir a nuestros hijos o representados en _____ y a que se les tomen evidencias en las actividades a las cuales asistan, para efectos netamente académicos y de sustentación ante la Universidad.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3°A del Colegio Adventista de Turbo.

Y con nuestra firma queda constancia de que estamos informados de las actividades que se llevarán a cabo y que estamos de acuerdo con lo que aquí se está pactando.

N°	NOMBRES APELLIDOS	NÚMERO DE CÉDULA	FIRMA
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

2. Formato de diario campo.



LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

UNIMINUTO Virtual y a Distancia - UVD

DIARIO DE CAMPO

FORMATO N° 3

(Es un documento escrito en forma de narración, en donde se evidencian los sucesos que ocurren en un lugar; como por ejemplo en un aula de clase, estas evidencias son reflexiones e impresiones de lo que se observa en el lugar)
DIARIO NO. _____
Nombre
Semestre
ID
Nombre de la Institución
Nivel
Proyecto de Aula
Fecha
DESCRIPCION: 1. Intra-personal 2. Inter-personal 3. Contextual del
ACTIVIDAD DÍA A DÍA:
ANÁLISIS SITUACIONAL:
Eje teórico:
• Eje metodológico:
• Eje deontológico:
PROPUESTA:

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

3. La cartilla.



Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

PRACTICA EDUCATIVA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

PRESENTADO:

KEISY CAROLINA CORTES SANCHEZ

ASESOR:

NOHELIA

COLEGIO ADVENTISTA DE TURBO

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

AGRADECIMIENTO

Es importante ratificar nuestro agradecimiento al colegio donde realizamos parte de la investigación, dado que sin sus insumos no hubiera sido posible conocer la realidad educativa donde se encuentran inmersos los estudiantes del grado 3B

Asimismo, a los docentes por su apoyo en este proyecto de investigación, al brindar las pautas para plantear una metodología de formación más permanente a la población en estudio y responder asertivamente a las necesidades, a los intereses y a las características del desarrollo.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

PRACTICA EDUCATIVA

TÍTULO DEL PROYECTO

**SISTEMATIZACIÓN DE PRACTICA: EL JUEGO UNA ESTRATEGIA
SIGNIFICATIVA PARA FORTALECERLAS
HABILIDADES SOCIALES EN LOS DEL GRADO 3ºA DEL COLEGIO
ADVENTISTA DE TURBO**

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

CONTEXTO DIAGNÓSTICO

Descripción detallada de COLEGIO ADVENTISTA DE TURBO:
Nombre:

COLEGIO ADVENTISTA DE TURBO
Estado: ANTIGUO-ACTIVO
Tipo: INSTITUCIÓN EDUCATIVA
Calendario: A
Sector: NO OFICIAL
Zona EE: URBANA
Jornada: MAÑANA, TARDE
Género: MIXTO
Carácter: TÉCNICO
Matrícula Contratada: NO
Especialidad:

Clases de Especialidades Comerciales

Niveles, Grados:

Preescolares:
Transición

Primarias:
Primarias con 1º Grado
Primarias con 2º Grado
Primarias con 3º Grado
Primarias con 4º Grado
Primarias con 5º Grado

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

Secundarias:

Secundarias con 6To Grado
Secundarias con 7Mo Grado
Secundarias con 8Vo Grado
Secundarias con 9No Grado

Educación Media:

Educación Media con 10Mo Normal
Educación Media con 11Vo Normal

Modelos:

Colegios con modelos Educativos para Niños y Jóvenes:
Colegios de Educación Tradicional

Direcciones y formas de contactarse:

DIRECCIÓN: CR 14 102-30, ANTIOQUÍA, TURBO.

La institución educativa Adventista, está ubicado en el barrio Fondo Obrero Carrera 14 102-30, Turbo Antioquia, donde se puede observar que es una vía con tráfico vehicular, es un barrio donde sus habitantes no son de mucho conflicto, también se detalló que los niños y niñas no tienen tanto riesgo de peligro a la hora de desplazarse por el sector.

es un colegio privado, el horario de clase va de 6:30am a 12:00pm para la jornada de la mañana y de 12:30am a 5:30pm y atiende los niveles de ~~primaria~~ en grados de preescolar a quinto y el bachillerato grados de sexto a once

MISION

Promover, a través de la Educación Adventista el desarrollo, formando Ciudadanos comprometidos con Dios, la Patria y la Comunidad.

VISION

Ser un Sistema Educativo reconocido por su excelencia, fundamentado en principios bíblicos cristiano.



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

JUSTIFICACIÓN

La importancia de la implementación de esta propuesta, nace de la necesidad de fortalecer el aprendizaje en los estudiantes del colegio adventista de Turbo, teniendo que la dimensión del ser humano en especial el buen trato que es el medio de excelencia para alcanzar los niveles de socialización.

Los vínculos afectivos son considerados como el motor de progreso del estudiante ya que, mejor sea su proceso con las personas que lo rodean mejor es su desarrollo, es decir; el desarrollo afectivo y emocional del estudiante se trata de un elemento clave de su desarrollo y de su aprendizaje, pues las emociones

Y los sentimientos de una persona se encuentran presentes a lo largo de toda su vida; en algunos casos llegando a marcar un antes y un después en la toma de decisiones.

Una persona con un desarrollo afectivo y emocional adecuado será una persona segura de sí misma, con una capacidad de autocontrol y autoestima que harán que pueda llegar a potenciar el resto de sus capacidades. Este ámbito del desarrollo se verá influenciado a su vez por el desarrollo social

El ser humano tiene la necesidad de crear conexiones con las personas que lo rodean: desde los más pequeños que necesitan del adulto para su propia supervivencia hasta los más mayores, que crean vínculos afectivos con los más cercanos, llegando a crear un núcleo familiar y social.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

Es por ello; que desde la primera infancia debemos ser conscientes de estas conexiones que se crean entre las personas, tanto entre educadores-infantes como entre los miembros del mismo grupo de iguales.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

OBJETIVO GENERAL

Fortalecer el aprendizaje de los estudiantes del colegio Adventista grado 3B a través de actividades juego para que faciliten una sana convivencia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Fortalecer el aprendizaje de los estudiantes a través del juego.
- Vincular a los padres de familia en actividades lúdicas pedagógicas.
- Compartir en jornadas lúdicas y pedagógicas con los estudiantes.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

1. Propuesta de intervención pedagógica					
Sesión No.	1				
Tiempo Duración total de la sesión	1 hora				
Objetivo específico	Fortalecer las relaciones de los estudiantes a través del juego.				
Contenidos	Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales		
	<ul style="list-style-type: none"> • Valor la responsabilidad • Fomentar la cooperación entre el grupo • Favorecer la relación entre los compañeros. 	Mediante las actividades lúdicas como: <ul style="list-style-type: none"> • Yesmy • La gallina ciega • Regálame tu pelota • La muletilla • En busca de valores. 	Se va tener en cuenta los siguientes aspectos: Valor del amor, el respeto, la comprensión, la autoestima, la confianza, la tolerancia y el auto reconocimiento.		
Derrotero de actividad	Descripción de la actividad	Estrategia pedagógica	Estrategia de evaluación	Recursos	Fecha
	Yesmy	La	Esta	- Rec	

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

<p>5</p>	<p>El juego consiste en formar dos equipos sin limite de personas pero que tengan igual número de integrantes.</p> <p>MINUTO Universitaria Minuto de Dios y calidad al alcance de todos</p>	<p>estrategia a utilizar mediante esta actividad será de forma dinámica y divertida con el juego el <u>lejanny</u>.</p>	<p>actividad se evaluará mediante la observación.</p>	<p>urso humano</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tapa s de gase osa - Una pelot a 	<p>Septiembre</p>
	<p>La gallina ciega:</p> <p>En primer lugar, se debe elegir a quien llevará la venda, es decir, el que hará el papel de gallinita ciega y deberá encontrar al resto. Una vez elegido debe ponerse un pañuelo en los ojos, de forma que no pueda ver nada.</p> <p>El resto de los niños se ponen en círculo alrededor de la gallinita ciega, cogidos de las manos. La "gallinita" debe dar tres vueltas sobre si misma antes de empezar a buscar, para que no sepa dónde está.</p> <p>La tarea de la gallinita consiste en atrapar a alguno de los niños, que pueden moverse, pero sin soltarse de las manos. Cuando la gallinita tenga a un niño, tiene que adivinar <u>quien</u> es mediante el tacto. Si acierta, se intercambian los papeles.</p>	<p>La estrategia en esta actividad tiene como propósito la integración entre pares y el trabajo en equipo.</p>	<p>Esta actividad se evaluará mediante la observación.</p>	<p>Un pañuelo o venda para cubrir los ojos.</p>	<p>Septiembre</p>

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

	<p>MD</p> <p>Regálame tu pelota:</p> <p>Esta actividad consiste en formar dos hileras de niños y niñas, ubicar al principio de la hilera un balde con pelotas pequeñas de diferentes colores; y al finalizar la hilera un balde vacío. Se inicia con el primer niño de cada hilera el cual deberá agregar una pelota al balde, luego pasarla por encima de la cabeza sin mirar atrás rotarla entre los integrantes hasta llegar al último niño este deberá echar la pelota en el balde hasta terminar las pelotas del otro balde.</p> <p>Con esta actividad se pretende afianzar vínculos afectivos y trabajar el valor del respeto.</p>	<p>Se realizará una actividad recreativa</p> <p>Regálame tu pelota</p>	<p>Esta actividad se evaluará mediante la observación y la participación de los niños y niñas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Baldes - Pelotas - Material didáctico 	<p>Septiembre</p>
--	--	--	--	---	-------------------

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

	<p>La muletilla:</p> <p>Se forman grupos de dos integrantes, uno de pie y el otro haciendo la muletilla. Cuando el profesor de la señal parte hacia la primera llegada, allí cambian de posición, ósea el que estaba de pie ahora hace la muletilla, y el otro pasa a ser el que lleve la carreterilla, parten hacia la segunda llegada, se vuelven a cambiar de posición y se dirigen hacia la última llegada.</p>	<p>Se realizará mediante la actividad la muletilla.</p>	<p>Esta actividad se evaluará mediante la participación.</p>	<p>Recurso humano</p>	<p>Septiembre</p>
	<p>En busca de valores:</p> <p>Se organizan en equipos a cada equipo se le coloca un nombre: Tolerancia y Respeto. Luego giraran la docente dirá stop y cada equipo deberá salir a escoger un integrante del otro equipo este a hará un movimiento con el cuerpo y así sucesivamente hasta que todos les toque.</p> <p>Esta actividad servirá para fortalecer la personalidad de los niños y niñas.</p>	<p>Se realizará mediante la actividad en busca de valores.</p>	<p>Se evaluará mediante la observación de una actividad dinámica.</p>	<p>Recurso humano</p>	<p>Septiembre</p>

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las
Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



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

CONCLUSION

La actividad de práctica permitió evidenciar que en el colegio Adventista de Turbo es importante que los profesores creen espacios donde el juego sea el principal protagonista en el aprendizaje, de esta manera se aumentan las posibilidades de que el rendimiento de los chicos mejore como ya lo han demostrado muchos estudios, esto implica que padres y profesores desarrollen su expresión de afecto con los estudiantes lo cual no sólo beneficia a los infantes, también mejora la calidad de vida de los adultos.

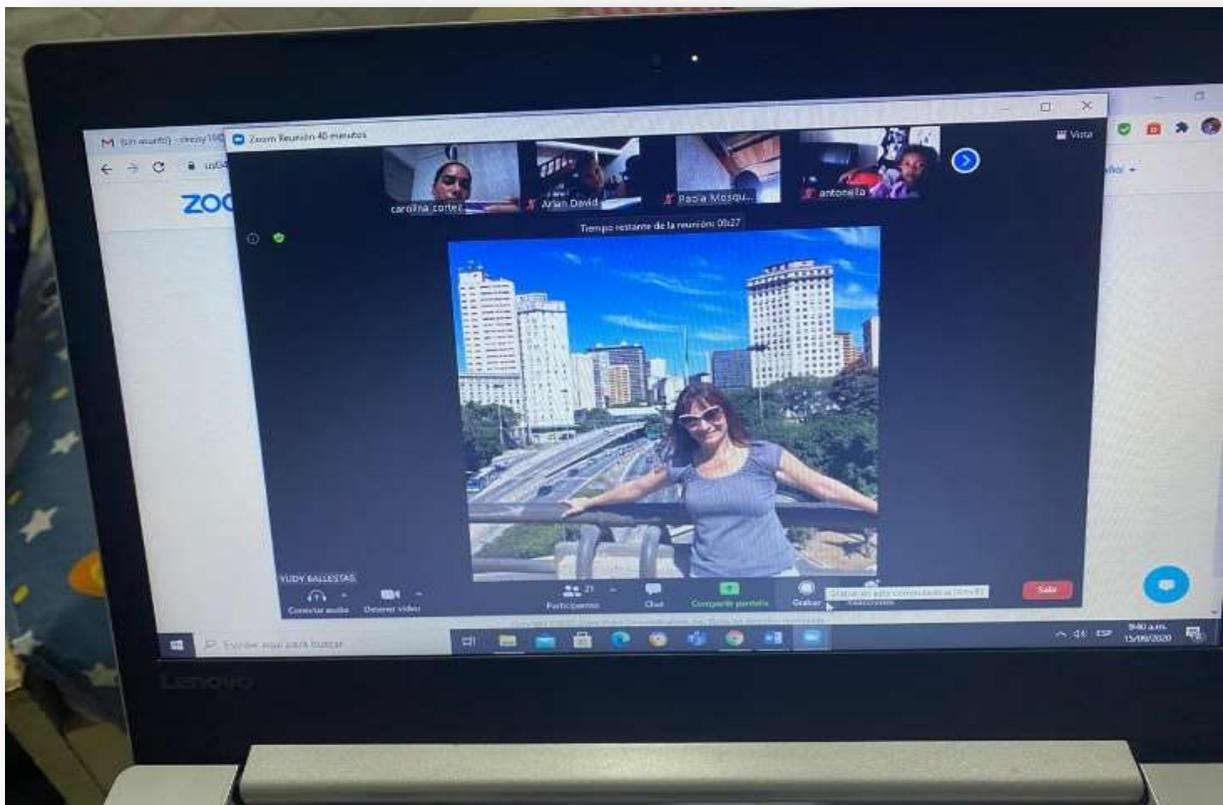
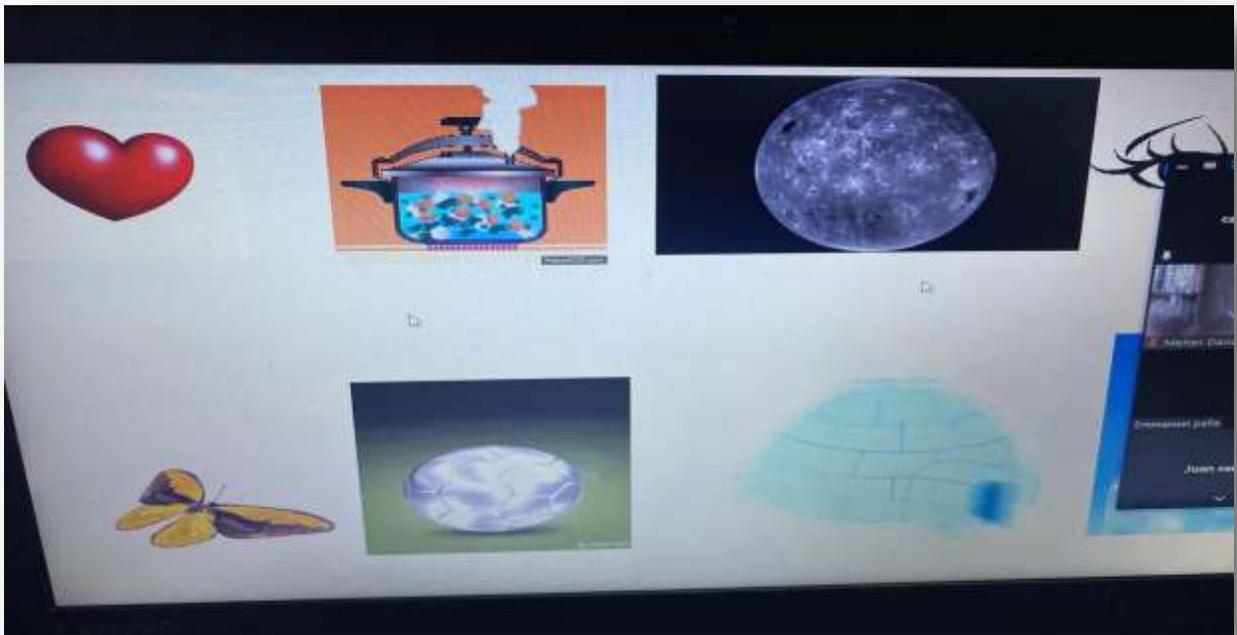
Aunque los datos obtenidos denotan cierta mejoría en los estudiantes cuyo estado permite por lo menos convivencia el bajo número de casos de estudios que no permite determinar si la intervención obtuvo resultados positivos estadísticamente significativos. Es por esto que se propone la implantación de esta intervención en otros grados de la institución, al igual que mantenerlo en el tiempo para establecer una recogida de datos prolongada en el tiempo, con el fin de establecer su verdadero impacto en los estudiantes que al realizar los ejercicios donde se realizan los conceptos de las culturas implementa una convivencia concisa y verdadera al lograrse el objetivo de la investigación.

Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

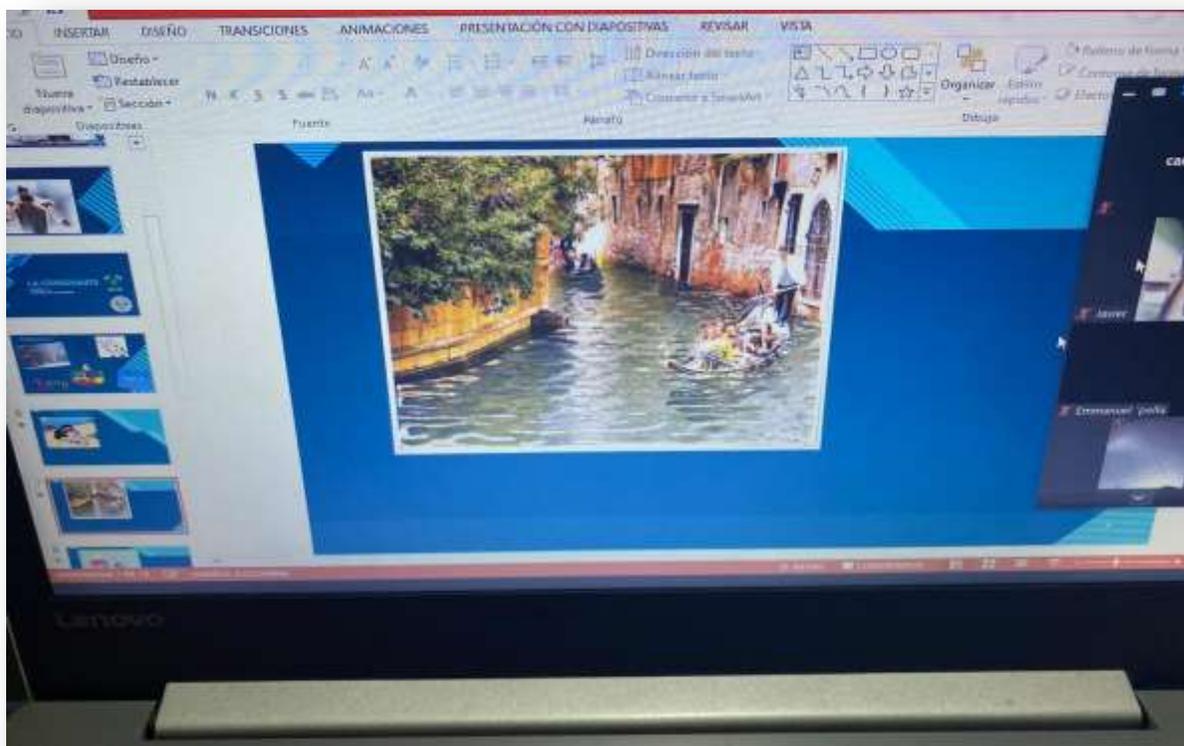
4. Registro fotográfico



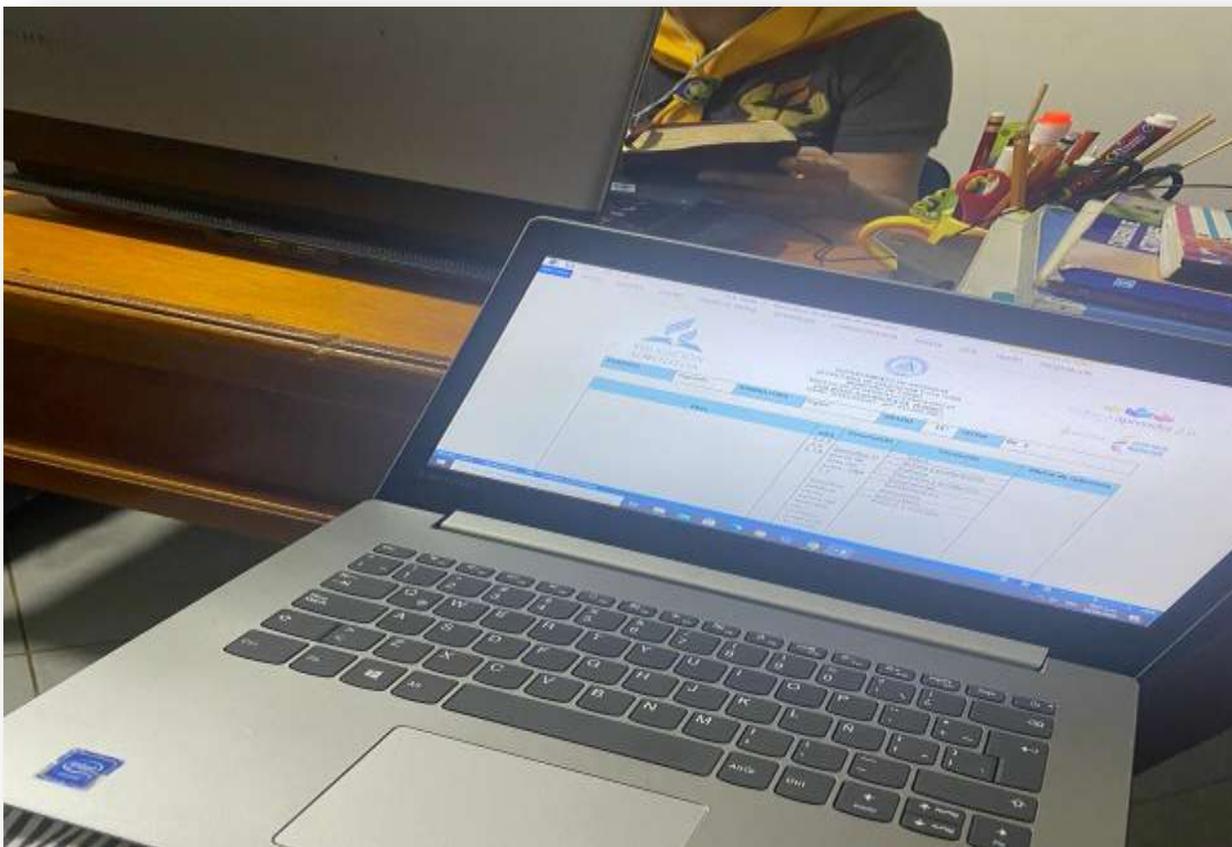
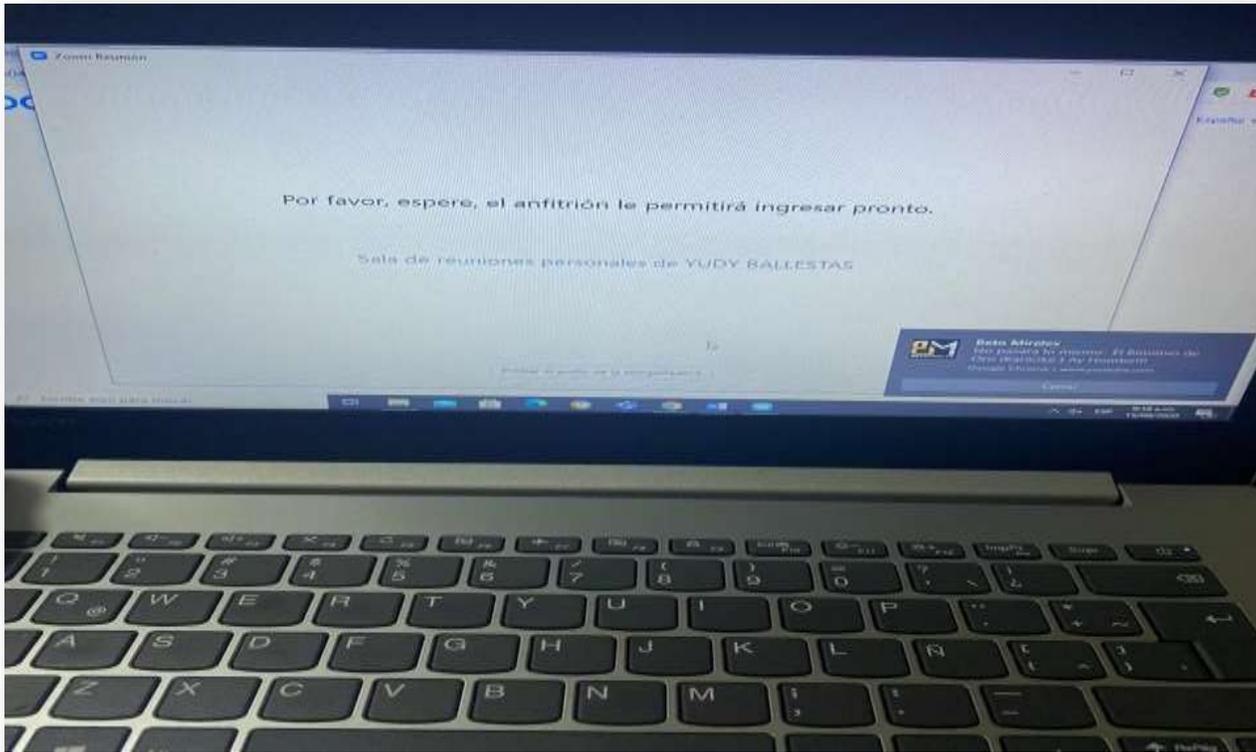
Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



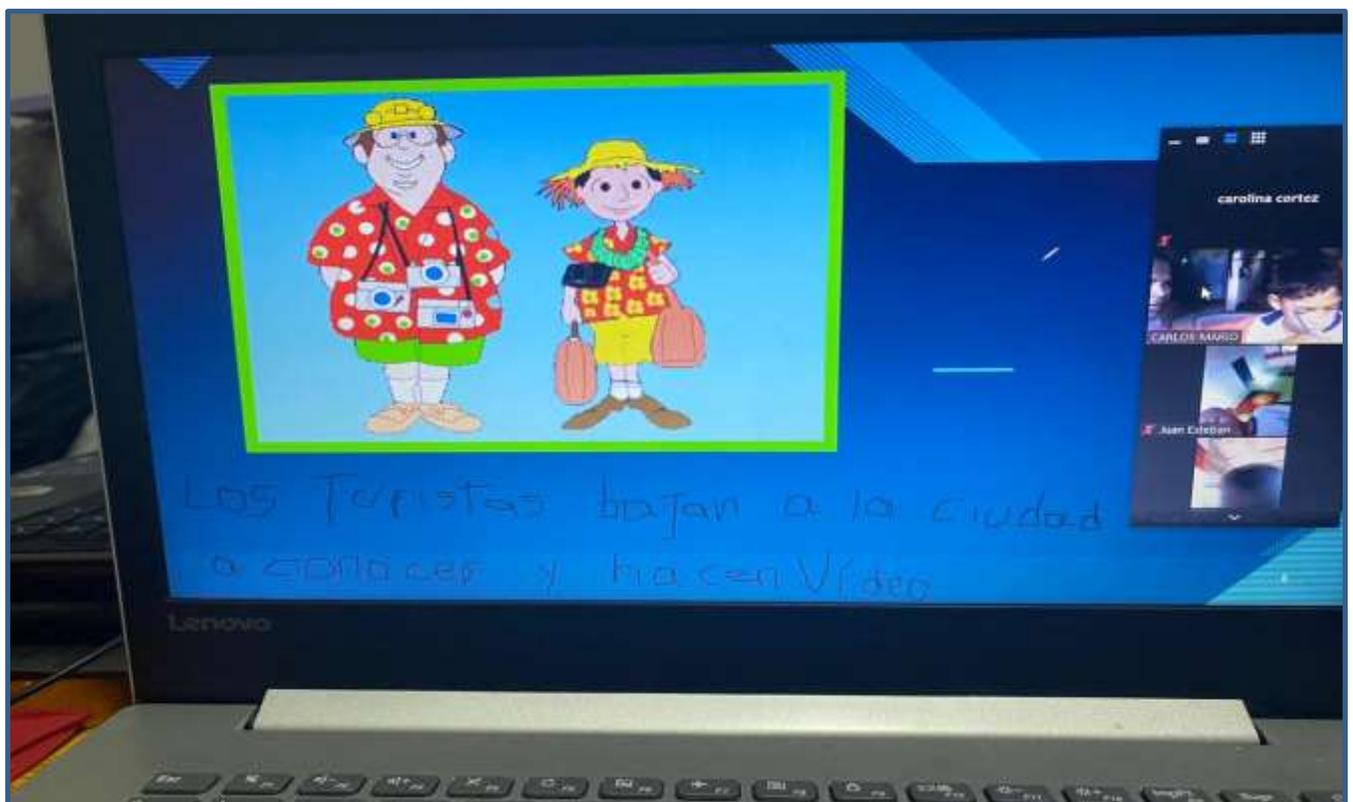
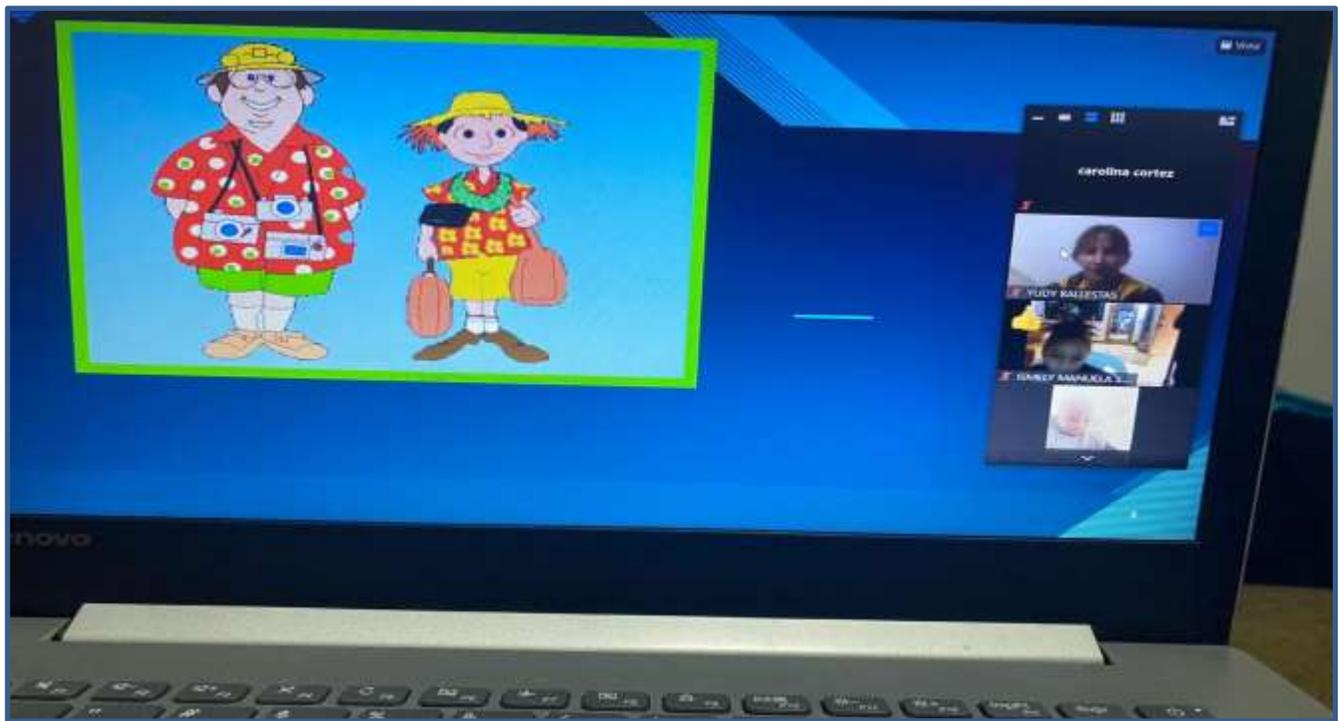
Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.



Sistematización de practica: El Juego una estrategia significativa para fortalecer las Habilidades sociales en los del Grado 3ºA del Colegio Adventista de Turbo.

