

***¿Cómo potencializar la dimensión socio-afectiva a través del juego en los niños con población de atención diferencial en el jardín coclies Zipaquirá?***

**YEIMY LORENA PALACIO MÉNDEZ**

**UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS  
FACULTAD EDUCACIÓN**

**ZIQAQUIRÁ  
2014**

***¿Cómo potencializar la dimensión socio-afectiva a través del juego en los niños con población de atención diferencial en el jardín coclies Zipaquirá?***

**YEIMY LORENA PALACIO MÉNDEZ**

***DOCENTE  
ADRIANA VARGAS***

**UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS**

**ZIQAQUIRÁ  
2014**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

**Presidente del jurado**

---

**Jurado**

---

**Jurado**

## AGRADECIMIENTOS

Primero que todo agradezco a Dios por permitirme llegar hasta aquí, por las bendiciones recibidas en todas las metas que me ha permitido cumplir.

A mi madre Blanca Flor Méndez Prada y mi padrastro Rubén Velásquez por brindarme su ayuda incondicional, comprensión, amor y consagración en los momentos difíciles. Gracias a ellos hoy puedo decir si a este nuevo ciclo.

A la universidad Minuto de Dios De la ciudad de Zipaquirá por admitir realizar mis estudios y a todos los docentes y que hicieron parte de mi formación integral.

Debo agradecer de manera personal y principalmente a las docente María Cristina Chamucero, y Adriana Vargas por admitirme para realizar este proyecto bajo su orientación. Su apoyo y confianza en mi labor y su capacidad para guiar mis ideas ha sido un aporte invaluable, no solamente en el desarrollo de esta tesis, sino también en mi formación como licenciada. Las opiniones propias, siempre enmarcadas en su disposición y rigurosidad, han sido la clave del buen trabajo que he realizado, el cual no se logró sin creer sin su siempre oportuna participación.

Quiero expresar también mi más sincero agradecimiento a la docente Sandra Yamile Gonzales por su importante contribución y colaboración activa en el desarrollo de este proyecto. Debo destacar, por encima de todo, su disponibilidad y paciencia que hizo que nuestras discusiones provocaran beneficios tanto a nivel personal. No cabe duda que su participación ha enriquecido el trabajo realizado.

By: Yeimy Lorena Palacio Méndez

## DEDICATORIA

Primero que todo a Dios y a mamita María Santísima por iluminarme, permitirme culminar esta etapa tan anhelada de mi vida, por todos esos obstáculos presentados en este camino y gracias a él y a ella lo he podido culminar.

A mi madre Blanca Flor Méndez Prada padres mi padrastro Rubén Velásquez por creer en mí, sus recomendaciones, entrega, paciencia y apoyo incondicional, los cuales me ayudaron a alcanzar esta meta trazada. A mi esposo Alexander Beltran por el apoyo que me ha brindado, por ser paciente e incondicional todo el tiempo en los momentos buenos y malos, a mi hija Valery Alexandra, a quien le quite muchas horas que le correspondían para lograr alcanzar mis metas

A mis amigos y compañeros que estuvieron ahí en los momentos difíciles y compartir su tiempo.

A todos los docentes que hicieron participe de mi formación integral, entregándose día a día con sus conocimientos y exigencias, que sin su ayuda y entrega no sería posible culminar de este proyecto.

Mil gracias a todos.

By: Yeimy Lorena Palacio Méndez

## RAE

### RESUMEN ANALÍTICO DEL ESCRITO

**Tema:** ¿Cómo potencializar la dimensión socio-afectiva a través del juego en los niños con población de atención diferencial en el jardín coclies Zipaquirá?

**Autores:** YEIMY LORENA PALACIO MÉNDEZ

**Palabras claves:** Dimensión, social, afectividad, juegos, creatividad, atención diferencial, desarrollo, participación, socio-afectiva, sentimientos, inteligencia emocional, actividad.

**Resumen:** Este proyecto tiene como objetivo mejorar la dimensión socio-afectiva a través de los juegos atendiendo a la población con atención diferencial. En dicho trabajo se ha sintetizado la información recolectada y los resultados obtenidos en el nivel general del jardín social sol solecito Zipaquirá. A continuación se desarrolla cada uno de los capítulos que se llevaron a cabo.

“planteamiento del problema” damos despliegue a definir el problema encontrado en la población estudiada, en la que se destaca el poco grado de socialización y autoestima en los niños de jardín como resultado del gran desconocimiento que existe en relación al desarrollo de estas habilidades y las maneras de estimularlas.

De lo mencionado anteriormente, se presenta la siguiente pregunta problema: ¿Cómo potencializar la dimensión socio-afectiva a través del juego en los niños con población de atención diferencial en el jardín coclies Zipaquirá?

La importancia de este proyecto está dado porque cuando se posibilitan a los niños y a las niñas espacios de interacción con el mundo cultural y social que los rodea, se está fortaleciendo su participación como seres humanos responsables, capaces de convivir con otras personas, respetuosos, que reconoce y manifiesta sus emociones, sentimientos; además se permite la construcción de sus capacidades y potencialidades, para que en el futuro pueda tener un conocimiento crítico de la realidad y una participación activa en la sociedad.

En el primer capítulo titulado “marco teórico”, aquí están consignadas las bases teóricas por los cuales se ha sustentado toda esta investigación, tomando desde autores como Gardner, Tizad y Harvey, por medio de sus frases que han enriquecido el proceso investigativo y han sido fuente para el apoyo de la propuesta.

En este mismo capítulo, aparece el referente legal que es tomado a partir de leyes vigentes como la Constitución de 1991, la Ley 115 de 1994, los lineamientos curriculares de preescolar y los Estándares Básicos de Calidad.

El referente contextual donde se presenta a la institución objeto de estudio, su trayectoria, composición física, materiales existentes, principios.

Por último, pero no menos importante, se pide la definición de los términos básicos en el cual se exponen aquellas palabras claves o punto importantes que han de ser destacados por la información y enriquecimiento del trabajo de investigación.

Entramos al segundo capítulo titulado “diseño metodológico” donde se define como se va a realizar la investigación que se lleva a cabo, la cual es investigación cualitativa puesto que se mira las características de cada agente que interviene. A su vez está planteado el paradigma de investigación que corresponde a la perspectiva crítico-social, su enfoque crítico social surge como respuesta a los paradigmas positivistas y hermenéuticos.

Otro aspecto que está contemplado en la metodología, es el tipo de investigación. Este trabajo hace parte de la investigación acción participación donde se exploran y analizan las causas por las cuales la dimensión socio-afectiva en los estudiantes se ha convertido en un problema.

La investigación acciones u proceso investigativo que da preferencias al análisis cualitativo con relación al cuantitativo utilizando los esquemas de interpretación en donde participan los sujetos involucrados en el problemas mediante la apropiación global de la realidad en tanto que participan en la identificación y comprensión dialéctica.

La población para esta tesis corresponde a los 43 estudiantes del nivel jardín 1, y el ejemplo serán los mismos 43 estudiantes, lo que indica que se trabaja con la totalidad de la población.

En otro aspecto, se sugieren las técnicas utilizadas para la recolección de datos donde se tiene como primera instancia la observación directa por la cual se tuvo

una visión del problema. Le sigue la prueba diagnóstica a docentes como a estudiantes donde se buscaron las bases para mantener el problema investigado con el objetivo de establecer gustos y preferencias de cada estudiante, y por último, el tercer y cuarto capítulo, hacen referencia a la propuesta del trabajo de campo la cual consiste utilizar los juegos, las rondas como herramienta de interacción dentro y fuera del aula de clases teniendo en cuenta la edad e intereses de los niños de Jardín 1.

Esta propuesta consta de trece actividades en la que sus movimientos fortalecerán las relaciones personales, teniendo en cuenta sus preferencias establecidos principalmente.

Autores y frases claves del sustento teórico: Los objetivos de un proceso educativo no son sólo la transmisión de conocimientos, sino el desarrollo de la autonomía personal, potencialidad cognitiva y maduración socio-afectiva. La educación y el desarrollo no son procesos separados en ningún tramo del sistema, deben estimular y optimizar las posibilidades de progreso personal.

Una concepción importante en la Educación Infantil es la relación existente entre aprendizaje y el desarrollo, hoy consideramos que el aprendizaje es el motor de desarrollo y que todo desarrollo lleva expreso un aprendizaje.

El juego simbólico, según Piaget, integra a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa.

Escritores como Smith y Conolly (1981) en sus estudios ya reconocidos y clásicos sobre el juego, las rondas, los espacios y desarrollo durante la edad escolar y que la aplicación de estas en el evento pedagógico propicia incentivos a los niños.

“Solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre, solo cuando juega” (Lowenfeld 1995).

La situación de ficción que el niño desempeña son los elementos esenciales del juego, ahí aprende a regular su comportamiento, aprende a respetar a los otros, a subordinar sus impulsos y deseos en función de los roles que va representando (Lupe García, 1997).



Vygotsky define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el micro contextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

Strang, dice que el juego en la vida de un niño es un índice de su madurez social y revela su personalidad con mayor claridad que cualquier otra actividad.

En el segundo capítulo, que trata sobre el “marco teórico”, es el espacio donde está consignado aquellas tesis que tienen un enfoque similares a la expuesta aquí, la primera “El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo socio-afectivo del niño, aquí se enfocan en el proceso de enseñanza aprendizaje de todas las áreas por medio de la lúdica y la motivación frente a todos los saberes.

La segunda “Los juegos y las rondas infantiles, como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de pre-escolar del Instituto Keitty” el objetivo aquí es un desarrollo pleno de la coordinación y locación del niño por medio del área de recreación y deporte. Con ayuda del docente Antonino Pallares.

La tercera “Los juegos tradicionales como estrategia pedagógica para mejorar la convivencia en quinto grado”, es una tesis fuera de la institución que busca mejorara la convivencia por medio de los juegos tradicionales y la cual dio muy buenos resultados.

Y por último “La lúdica como estrategia para facilitar el proceso de socialización” realizada en un colegio de Soledad atlántico, en la que se dieron muy buenos resultados en el cambio de actitud de los estudiantes.

En cuanto al marco teórico, aquí están consignadas las bases teóricas por los cuales se ha sustentado toda esta investigación, tomando desde autores como Gardner, Tizard y Harvey, por medio de sus frases que han enriquecido el proceso investigativo y han sido fuente para el apoyo de la propuesta.

En este mimo capítulo, aparece el referente legal que es tomado a partir de leyes vigentes como la Constitución de 1991, la Ley 115 de 1994, los lineamientos curriculares de preescolar y los Estándares Básicos de Calidad.

El referente contextual donde se presenta a la institución objeto de estudio, su trayectoria, composición física, materiales existentes, principios.

Por último, pero no menos importante, se postula la definición de los términos básicos en el cual se exponen aquellas palabras claves o punto importantes que han de ser destacados por la información y enriquecimiento del trabajo de investigación.

Entramos al tercer capítulo titulado “diseño metodológico” donde se define como se va a realizar la investigación que se lleva a cabo, la cual es investigación cualitativa puesto que se mira las características de cada agente que interviene. A su vez está planteado el paradigma de investigación que corresponde a la perspectiva critico-social, su enfoque crítico social surge como respuesta a los paradigmas positivistas y hermenéuticos.

Otro aspecto que está contemplado en la metodología, es el tipo de investigación. Este trabajo hace parte de la investigación acción participación donde se exploran y analizan las causas por las cuales la dimensión socio-afectiva en los estudiantes se ha convertido en un problema.

La investigación acciones u proceso investigativo que da preferencias al análisis cualitativo con relación al cuantitativo utilizando los esquemas de interpretación en donde participan los sujetos involucrados en el problemas mediante la apropiación global de la realidad en tanto que participan en la identificación y comprensión dialéctica.

La población para este estudio corresponde a los 43 estudiantes del grado Jardín 1, y la muestra serán los mismos 43 estudiantes, lo que indica que se trabaja con la totalidad de la población.

En otro aspecto, se menciona las técnicas utilizadas para la recolección de datos donde se tiene como primera instancia la observación directa por la cual se tuvo una visión del problema. Le sigue la prueba diagnóstica a docentes como a estudiantes donde se buscaron las bases para sustentar el problema investigado con la finalidad de establecer gustos y preferencias de cada estudiante, al igual que los métodos y conocimientos que las docentes poseen para conocer sus opiniones y saber que estrategias utilizaban en el trabajo con los niños con el fin de fortalecer su dimensión.

Y por último, el cuarto capítulo, hace referencia a la propuesta del trabajo la cual consiste utilizar los juegos, las rondas como herramienta de interacción dentro y fuera del aula de clases teniendo en cuenta la edad e intereses de los niños de Jardín 1.

Esta propuesta consta de trece actividades en la que sus actividades están a fortalecer las relaciones personales, teniendo en cuenta sus gustos y preferencias establecidos anteriormente.

Autores y frases claves del sustento teórico: Los objetivos de un proceso educativo no son sólo la transmisión de conocimientos, sino el desarrollo de la autonomía personal, potencialidad cognitiva y maduración socio-afectiva. La educación y el desarrollo no son procesos separados en ningún tramo del sistema, deben estimular y optimizar las posibilidades de progreso personal.

Una concepción importante en la Educación Infantil es la relación existente entre aprendizaje y el desarrollo, hoy consideramos que el aprendizaje es el motor de desarrollo y que todo desarrollo lleva implícito un aprendizaje. El aprendizaje y el desarrollo personal debe constituir la preocupación dominante con variadas actividades, tareas, ejercicios y juegos; todas ellas que se deriven de un sistema de comunicación y convivencia para que los niños/as tengan experiencias enriquecedoras en su vida.

El juego simbólico, según Piaget, ingresa a los niños/as en el mundo de las ideas, en el mundo de la verdadera inteligencia humana. Con esto los niños/as comienzan a aprender reglas que prescriben las actividades y los procesos humanos. La regla es el conjunto de normas internas de una actividad lúdica, que la define y diferencia de cualquier cosa.

Escritores como Smith y Conolly (1981) en sus estudios ya reconocidos y clásicos sobre el juego, las rondas, los espacios y desarrollo durante la edad escolar y que la aplicación de estas en el evento pedagógico propicia incentivos a los niños.

“Solo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre, solo cuando juega” (Lowenfeld 1995).

La situación de ficción y los papeles que el niño cumple son los componentes esenciales del juego, ahí aprende a regular su comportamiento, aprende a respetar a los otros, a subordinar sus impulsos y deseos en función de los roles que va representando (Lupe García, 1997).

Enrique Guarnier “El juego no es solo una de las formas de pasar el tiempo, sino que es un instrumento fundamental de crecimiento” en el cual el niño no solo se muestra tal como es sino que también se conoce así mismo en sus capacidades.

Vigotski define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el micro contextos en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños.

Strang, dice que el juego en la vida de un niño es un índice de su madurez social y revela su personalidad con mayor claridad que cualquier otra actividad.

### **Metodología:**

Comenzando la investigación y realizando la pregunta problema se dio paso a trabajar la concepción de juego y dimensión socio-afectiva.

Para este proyecto cuya meta es que el juego se convierta en una herramienta fortalecedora de la dimensión socio-afectiva en los niños y niñas de transición utilizamos técnicas de recolección e información como las encuestas que se aplicó a docentes y estudiantes para sondear sus comportamientos, sus preferencias en tiempo libre, espontaneidad y sociabilidad.

Después de obtener los resultados elegimos las 13 actividades a desarrollar durante la ejecución que comenzó con un saludo grupal crear un ambiente de confianza e interacción entre todos.

Juegos como el teléfono roto los lleva a ellos a comunicarse, relacionarse, confiar en el compañero y la información que este le da, el desafío entre los niños logra crear un ambiente de compañerismo, armonía, ellos comparten y se integran apartando agresividad y muestran mucho interés.

### **Conclusión:**

Después de haber implementado las actividades de la propuesta podemos concluir que el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo social del niño que servirá para que ellos expresen sus ideas, sentimientos, relaciones, participen no solo en actividades físicas sino en clases dentro del aula, fortalecerá su personalidad siendo ellos más seguros de sí mismos. Una propuesta que integro juegos de rol, juegos tradicionales, juegos de cooperación que nos dio un resultado positivo con muchos de los niños pero a medida que pasaban las actividades se animaban a participar con emoción y voluntad propia, hablaban entre todos los niños del salón y con las docentes encargadas de la investigación

## INTRODUCCION

El juego es por excelencia, la forma natural que tiene de atención diferencial para relacionarse con el mundo de las personas y de los objetos.

A través de él incorpora, recrea, expresa, inventa, descubre, construye, interactúa.

Su juego puede tener diferentes formas y ser un juego de ejercitación, de dramatización, de experimentación. Pero siempre es juego, ya que en estas edades, y en este tipo de población la variación de intereses de los niños y la mayor disposición de tiempo libre hace necesario que favorezcamos en ellos unos procesos de investigación y experimentación para fomentar el buen uso del tiempo libre y despegarnos un poco de la "Onda virtual" que últimamente ha empezado a reemplazar las actividades recreativas.

En el presente proyecto se realiza con el objetivo de darle una mayor comprensión y profundizar aún más los conocimientos que tiene cada uno de los niños y sus familia acerca de lo que es diseñar nuevas estrategias de diversión y el cómo se puede pasar tiempo junto a su hijo o hija creando variedad de juguetes en casa, para hacer conciencia de la importancia de la diversión y el tiempo libre en el desarrollo de niñas y niños de población con atención diferencial, en esta etapa, el juego sigue siendo uno de los elementos más importantes que incide no sólo en el desarrollo social de niñas y niños, sino en su aprendizaje, ya que las actividades lúdicas constituyen una de la mejores estrategias para la adquisición de conocimientos, comportamientos y actitudes positivas en el infante con atención diferencial.

Es por tal motivo que creando una conciencia ambiental y haciendo buen uso de los recursos que la naturaleza brinda, se logra ayudar al mejoramiento del medio ambiente y su mantenimiento. Así también, se hace importante la reutilización de

algunos materiales y darle un nuevo uso, una forma de hacerlo es elaborando juguetes u otros objetos con estos materiales.

Con ello se enseña de manera lúdica a reciclar y a desarrollar la creatividad e innovar con nuevas creaciones aprovechando las capacidades y creatividad que poseen los niños de población con atención diferencial, además con el apoyo de sus padres, se pueden elaborar juguetes y objetos de decoración y de paso se está creando un fuerte vínculo afectivo entre los niños y sus padres, ya que entre los dos pueden diseñar y crear juegos para luego utilizarlos ellos mismos.

Es de gran ventaja que los niños elaboren sus propios juguetes a su gusto con sus propias destrezas creando una relación estrecha con su trabajo, mientras que el juguete que se compra ya trae definido desde fábrica la forma, el tamaño, el color y hasta cómo se debe jugar con él. Y que realmente es una experiencia gratificante sobre todo por la alegría, el entusiasmo y la participación tanto de los niños como de sus padres desde la recolección de los materiales, la organización del diseño del juguete hasta la elaboración del mismo.

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GENERAL:

Crear estrategias lúdico pedagógicas en las que se logre un buen desarrollo de aprestamiento y aprendizaje en el desarrollo cognitivo y en la dimensión socio-afectiva de los niños y niñas de la población con atención diferencial.

### OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ✓ Realizar una encuesta a padres y niños para observar y percibir el aprendizaje por medio del juego en los niños de la población con atención diferencial
  
- ✓ Analizar los resultados del diagnóstico para conocer el interés y participación en la comunidad educativa sobre la importancia del movimiento en los espacios educativos para desarrollar una variedad de conocimientos por medio de habilidades corporales, mentales, y evaluando los 5 sentidos de los niños y niñas de población con atención diferencial
  
- ✓ Diseñar material pedagógico que le permita al juego y por ende conocer los juguetes que se pueden realizar para integrar distintas actividades que aporten al su desarrollo educativo

## JUSTIFICACION

El juego y la actividad manual son procesos que van desde la actividad externa en la naturaleza inanimada hasta el auto movimiento en el hombre. Las capacidades y disposiciones con que nace el individuo pueden desarrollarse mediante las ejercitaciones que requiera cada una de ellas sobre todo en la etapa preescolar. Y es que como imaginar el mundo de la infancia sin el juego es casi imposible. Las primeras interacciones corporales con el bebé están empapadas del espíritu lúdico: las cosquillas, los balanceos, esos juegos, Los juegos de crianza, que dan paso al nacimiento que se denomina juego corporal, y que realmente nombrarlos como juegos corporales remite a la presencia del cuerpo y sus manifestaciones. Los contactos lúdicos iniciales son los que van cuerpo a cuerpo, y van alejándose y es cuando se empieza a ver a niñas y niños empleando su cuerpo de manera más activa y de manera independiente, como lo son los saltos, deslizamientos, lanzamientos, carreras, persecuciones y acciones más estructuradas que conforman juegos y rondas, Estos juegos corporales

Concretamente el juego o ejercicio manual es el principal medio con que cuenta el niño para el desarrollo tanto grueso como fino; es de tal importancia por lo cual es preciso reconocer todos sus aspectos, biológicos, mecánicos, fisiológicos y psicológicos. La actividad motriz del niño determina el equilibrio y la armonía entre la evolución de su mente, energía somática, vigor corporal, desarrollo social y favorece su comunicación y lenguaje. El conocer el mundo que lo rodea genera en el niño una serie de inquietudes que lo llevan a indagar diferentes fuentes para conseguir su objetivo, el mundo de los juguetes siempre genera en ellos ansiedad e interés, por esto el universo del juego y los juguetes ha llevado a que los niños pregunten sus inquietudes: saber quién los elabora, donde los hacen, como podemos tratarlos, donde viven los juguetes, entre otros, cuestión que invita al docente a crear un proyecto que cumpla con las necesidades e intereses de los niños y que a su vez estimule el desarrollo motor grueso y fino necesario para los procesos de escritura. Debido a la importancia del desarrollo de la psicomotricidad en la etapa de jardín y el interés por conocer el mundo del juego y los juguetes se lleva a desarrollar un proyecto de aula, dirigido a



propiciar movimiento en los niños y por ende aportar al desarrollo de la coordinación motriz, el conocimiento de su esquema corporal, la psicomotricidad y el conocimiento del mundo del juego y los juguetes a los integrantes del grado jardín del jardín social sol solecito Coclies de la ciudad de Zipaquirá con actividades lúdico pedagógicas y psicomotrices. El planteamiento anterior implica verificar la selección de actividades de acuerdo con el objetivo que se quiera llevar acabo con los niños, ya sea a nivel manual, corporal o recreativo en la utilización racional, creativa y pedagógica de los medios y recursos didácticos con que se cuenta y tener en cuenta los aportes conceptuales en la carrera de licenciatura en pedagogía infantil para el desarrollo de dicho proyecto.

# MARCO REFERENCIAL

## ANTECEDENTES

A partir de la observación realizada en las primeras semanas de clase y teniendo en cuenta la evaluación de conductas de entrada, se descubrió el interés de los niños por indagar y conocer acerca de los juegos y juguetes, puesto que realizaban a diario diferentes preguntas:

- Como cuido mis juguetes
- Cuál es mi juguete favorito
- Quien hace los juguetes
- Donde hacen los juguetes
- Qué materiales y herramientas usan para hacer los juguetes
- Donde compro mis juguetes

entre otros interrogantes que surgían al trabajar temáticas de juego y juguetes que se pueden emplear para la atención diferencial, también se tuvo en cuenta las actividades de investigación que realizaron en sus casas cuyos temas involucraron la vida del juguete anteriormente mencionado; este grupo de niños se encuentran en la etapa en la que buscan conocer su ambiente y todo en cuanto tiene que ver con él, por ello a través de las relaciones que sostiene a diario con su entorno el niño puede potencializa sus habilidades y puede adquirir herramientas que le ayuden a desempeñarse más adelante en su vida; por ello se hace necesario partir de su interés por descubrir el mundo del juego y los juguetes, fortalecer su espíritu investigativo , teniendo en cuenta el trabajo con las competencias básicas del preescolar, además de crear en ellos una personalidad exploradora y poseedora de sus propios conocimientos. Junto a su interés por descubrir el maravilloso mundo del juego se evidenció el agrado de

los niños por realizar actividades psicomotrices que involucran el movimiento corporal, habilidad importante para sus procesos afectivos e intelectuales (pensamiento, lenguaje, memoria, atención). Estos son indispensables para la adquisición de habilidades cada vez más complejas en todas las áreas a desarrollar en el niño, por ejemplo, el equilibrio, la orientación espacial son elementos de la psicomotricidad necesarios para que el niño aprenda sentarse, saltar, caminar; La coordinación viso motriz, el esquema corporal, la orientación espacio-temporal, la atención, percepción, memoria como actividades lúdico-pedagógicas son pre-requisito para el proceso de lectura, escritura que a la vez son consideradas habilidades básicas para el aprendizaje. Por lo anterior mencionado se estableció el trabajo con el proyecto de Cómo potencializar la dimensión socio-afectiva a través del juego en los niños con población de atención diferencial en el jardín coelies Zipaquirá? como pretexto para involucrar estrategias que logren potenciar las habilidades psicomotrices de los niños hacia la activación y estimulación de procesos de pensamiento, estimular a los niños y niñas con atención diferencial por medio de diversas actividades en cuanto a lo visual auditivo y de lateralidad, para que a su vez se pueda desarrollar el plan de estudio del grado de jardín.

## MARCO TEORICO

Teniendo en cuenta la edad de los niños y niñas del nivel de jardín, su mayor atracción es el juego y la utilización de objetos llamativos para ellos. El juego es un medio por el cual el niño se expresa libremente, expresa sus sentimientos y emociones, sus alegrías y disgustos, se relaciona y aprende cosas con facilidad, afianza sus movimientos y mejora sus integración al entorno social al estar en contacto con otros niños de su edad, todo esto es de gran ayuda para su desarrollo integral y autoconfianza.

Los juguetes son la primera relación que tiene el niño con los objetos, si el niño manipula un juguete que no ha tenido antes, él sin ayuda de un adulto le buscara una función, dependiendo las características que este tenga.

Por medio del juego y los juguetes se adquiere seguridad, se desarrolla su inteligencia, se explora el mundo que lo rodea; para un niño cualquier objeto por simple que sea puede simbolizar un juego (un palo, una piedra, una hoja, etc.), un juguete ayuda al niño a desarrollar sus habilidades y destrezas, su motricidad, su imaginación, su creatividad, su lenguaje, etc.

Una forma de aprovechar los espacios de juego es:

- Poner normas o acuerdos
- Proponer juegos que tengan un fin
- Promover los juegos grupales
- Dar la oportunidad de plantear actividades a su gusto

Se deben tener en cuenta los juguetes que son adecuados dependiendo la edad de los niños, en este caso para los niños de párvulos son los encajables, herramientas, fichas de construcción, rompecabezas grandes.

El juguete, además, crece con el niño o niña, a veces el juguete favorito de un niño, cuando esta crece lo deja arrinconado o lo sustituye por otro que nuevamente llame su atención.

En conclusión podemos definir que el juego y el juguete son una forma de aprendizaje muy eficiente, flexible a muchos cambios o adaptaciones y funcional para enseñar cualquier tema que se quiera, solo es necesario usar estos medios de la manera más adecuada buscando transmitir lo que se quiere de la forma correcta, usar juguetes adaptables a su edad y generar espacios de socialización y expresión libre.

Además de lo anterior, la actividad motriz del niño determina el equilibrio y la armonía entre la evolución de su mente, vitalidad orgánica, fuerza corporal, desarrollo social y favorece su comunicación y lenguaje, además de un reconocimiento del esquema corporal es decir la imagen corporal o representación que cada quien tiene de su propio cuerpo, sea en un estado de reposo o en movimiento, en donde el la edad preescolar se caracteriza por tener habilidades como desarrollo de las posibilidades del control muscular y el control respiratorio. Dentro de las acciones en las que el niño genera movimiento se encuentra la coordinación motriz definida como la capacidad física que relaciona y establece mutua dependencia entre el sistema nervioso y los diferentes grupos de músculos, por lo tanto efectuar movimientos complejos de modo conveniente para que puedan realizarse con un mínimo de energía, para poder realizar estos movimientos complejos se exige adaptación funcional, tiempo y entrenamiento, la coordinación es el resultado de un fluido trabajo conjunto entre los sistemas nervioso, muscular y, a su vez, una manifestación de inteligencia motora. Los movimientos también abarcan conceptos como motricidad, este hace referencia a la capacidad de un ser vivo para producir movimiento por sí mismo, ya sea de una parte corporal o de su totalidad, siendo éste un conjunto de actos voluntarios e involuntarios coordinados y sincronizados por las diferentes unidades motoras (músculos). Ahora bien existen dos tipos de motricidad: la gruesa y la fina. La

motricidad gruesa comprende todo lo relacionado con el desarrollo cronológico del niño especialmente en el crecimiento del cuerpo y de las habilidades psicomotrices, es decir se refiere a todos aquellos movimientos de la locomoción o del desarrollo postural como andar, correr, saltar, etc. Enseguida se explica el desarrollo de éste proceso. La motricidad fina comprende todas aquellas actividades del niño que necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación. Esta motricidad se refiere a los movimientos realizados por una o varias partes del cuerpo, que no tienen una amplitud sino que son movimientos de más precisión. Se cree que la motricidad finase inicia hacia el año y medio, cuando el niño, sin ningún aprendizaje, empieza a garabatear y pone bolas o cualquier objeto pequeño en algún bote, botella o agujero. Al recordar la importancia del movimiento en la parte cognitiva del niño se puede encontrar la Psicomotricidad denominada como la visión del ser integral, que vincula la parte motriz con la parte psíquica del individuo y a su vez vincula al individuo global y al mundo exterior, permitiéndole una mejor adaptación al entorno, La psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio motrices en la capacidad de ser y expresarse, la psicomotricidad desempeña un papel fundamental en el desarrollo armónico de la personalidad. Según <sup>1</sup>Berruazo (1995) la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc. Al referirse a la técnica de movimientos corporales se remite a autores como Welford, quien afirma que es la habilidad motriz o acción organizada y coordinada que involucra

---

<sup>1</sup>Pedro Pablo Berruezo Adelantado “La psicomotricidad en los niños se utiliza de manera cotidiana, los niños la aplican corriendo, saltando, jugando con la pelota. Se pueden aplicar diversos juegos orientados a desarrollar la coordinación”

la totalidad de las cadenas sensoriales y los mecanismos centrales o motores. Para Farnose la habilidad motriz es la capacidad de un sujeto para alcanzar un objetivo de manera eficaz y de manera eficiente. Por lo tanto podemos decir que un deportista es hábil cuando puede alcanzar un objetivo fijado con anterioridad de manera eficaz. Según Bompa, la técnica puede ser considerada como la manera de ejecutar un ejercicio físico. Cuanto más perfecta es la técnica, menos energía es necesaria para conseguir el resultado.

En este proyecto se trabajara además con los pilares de la educación de

## **MARCO LEGAL**

Esta propuesta de proyecto se basa de acuerdo a LAS **LEYES QUE DETERMINA EL MINISTERIO DE EDUCACION NACIONAL** que decreta que Decreto Supremo N°170/2009: El Decreto N° 170 es el reglamento de la Ley N° 20201 y fija normas para determinar los alumnos con necesidades educativas especiales que serán beneficiarios de la subvención para educación especial.

Decreto Supremo N° 01/98: Reglamenta Capítulo II de la Ley N° 19.284/94 de Integración Social de las personas con discapacidad.

### **Discapacidad visual**

Decreto Exento N° 89/1990: Aprueba Planes y Programas de Estudio para alumnos con discapacidad visual.

Decreto Exento N° 637/1994: Modifica Decreto Exento N° 89/1990.

### **Discapacidad Auditiva**

Decreto Exento N° 86/1990: Aprueba Planes y Programas de Estudio para alumnos con discapacidad auditiva.

### **Discapacidad Motora**

Decreto Supremo N° 577/1990: Establece normas técnico pedagógicas para la atención de alumnos con discapacidad motora.

### **Discapacidad por Graves Alteraciones en la Capacidad de Relación y Comunicación**

Decreto Supremo N° 815/1990: Aprueba Planes y Programas de Estudio para personas con autismo, disfasia severa o psicosis.

### **Discapacidad Intelectual**

Decreto Exento N° 87/1990: Aprueba Planes y Programas de Estudio para alumnos con discapacidad intelectual.

### **Trastornos Específicos del Lenguaje**

Decreto Exento N° 1300/2002: Aprueba Planes y Programas de Estudio para alumnos con trastornos específicos de lenguaje.



Instructivo N° 0610 sobre atención de alumnos con trastornos específicos del lenguaje

### **Grupos Diferenciales**

Decreto N° 291/1999: Reglamenta el funcionamiento de los grupos diferenciales en los establecimientos educacionales del país.

### **Decreto que otorga Licencia de Enseñanza Básica**

Decreto N° 01398 establece procedimientos para otorgar licencia de Enseñanza Básica y certificado de competencias a los alumnos y alumnas con discapacidad de las escuelas especiales y establecimientos con integración escolar, opción 3 y 4 del Artículo N° 12 del decreto supremo de educación N° 1 de 1998.

Instructivo para la aplicación del Decreto Exento N°01398

### **Escuelas y Aulas Hospitalarias**

Publicación Diario Oficial N°20201 El artículo 3° de esta Ley reemplaza el art. 31 de la Ley 19.284/95 sobre la atención de estudiantes hospitalizados.

Ordinario 702 del 06/12/2000 envía orientaciones técnico-administrativas para Escuelas y Aulas Hospitalarias

Decreto Supremo N° 374 /99: complementa Decreto Supremo de Educación N° 01/1998, autorizando la atención de los escolares hospitalizados.

Decreto N°300, autoriza la organización y funcionamiento de cursos talleres básicos de nivel o etapa de orientación o capacitación laboral de la educación básica especial o diferencial, para mayores de 26 años con discapacidad, en establecimientos comunes o especiales.

Decreto Supremo N° 332/2011, que determina edades mínimas para el ingreso a la Educación Especial o Diferencial.

## MARCO CONCEPTUAL

Para la elaboración de este proyecto fue necesario conocer a fondo todo lo relacionado con el tema del **juego**, es decir que es de suma importancia conocer que el juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes; en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa. Los juegos normalmente se diferencian del trabajo, y van muy de la mano de la **creatividad** que se entiende que es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, etc.) y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. Supone estudio y reflexión más que acción, en pocas palabras la creatividad es la capacidad de ver nuevas posibilidades y hacer algo al respecto. Cuando una persona va más allá del análisis de un problema e intenta poner en práctica una solución se produce un cambio. Esto se llama creatividad: ver un problema, tener una idea, hacer algo sobre ella, tener resultados positivos. Los miembros de una organización tienen que fomentar un proceso que incluya oportunidades para el uso de la imaginación. Experimentación y acción.

En donde podemos evidenciar que siendo creativos tenemos **diversión** es la oportunidad de ser alegres y que quien las realiza se caracterizan por ser entretenidos, alegres, relajados o interesantes, también podemos ver como el niño se divierte aprendiendo y donde podemos captar como **aprendizaje** que es el proceso a través del cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación. Este proceso puede ser analizado desde distintas perspectivas, por lo que existen distintas teorías del aprendizaje. El aprendizaje es una de las funciones mentales más importantes en humanos, animales y sistemas artificiales.

El aprendizaje humano está relacionado con la educación y el desarrollo personal. Debe estar orientado adecuadamente y es favorecido cuando el individuo está motivado. El estudio acerca de cómo aprender interesa a la neuropsicología, la psicología educacional y la antropología, la que recoge las peculiaridades propias de cada etapa del desarrollo humano, y concibe sus planteamientos teóricos, metodológicos y didácticos para cada una de ellas. En ella se enmarcan, por ejemplo: la pedagogía, la educación de niños; y la

andragogía, la educación de adultos, y evidenciamos las **habilidades** que es el talento, la técnica o la aptitud para desarrollar alguna tarea. La persona hábil, por lo tanto, logra realizar algo con éxito gracias a su destreza.

Teniendo un **desempeño** satisfactorio, es decir que se desenvuelve muy bien en lo que se propone a hacer, ya que se le facilita por su buen desarrollo de **motricidad** se emplea para referirse al movimiento voluntario de una persona, coordinado por la corteza cerebral y estructuras secundarias que lo modulan. Debe distinguirse de "motilidad", que hace referencia a los movimientos viscerales; como, por ejemplo, los movimientos peristálticos intestinales. En su estudio surge un problema, pues al ser un acto consciente en principio parece que debiéramos encontrar el origen del movimiento en la voluntad humana, en donde se pueda hacer parte la **educación diferencial** que es aquella destinada a alumnos con necesidades educativas especiales debidas a superdotación intelectual o bien a discapacidades psíquicas, físicas o sensoriales. La educación especial en sentido amplio comprende todas aquellas actuaciones encaminadas a compensar dichas necesidades, ya sea en centros ordinarios o específicos.

## DISEÑO METODOLÓGICO

El presente proyecto se basa en un tipo de investigación cualitativa porque trata de reconocer y entender la realidad, entre el supuesto y el proceso experimental, es decir la parte cognoscitiva y la procedimental junto a la actitudinal, incitando a los docentes a la reflexión de su actuar el cual permite formar procesos de innovación en el ser humano y la sociedad.

Esta investigación es cualitativa porque se constituyó en elementos teóricos como lo es la interacción social aprovechando métodos de recolección de datos con el objetivo de conocer e indagar las relaciones sociales que existen, y sobre todo de manifestar la realidad tal cual la valoran los investigadores, siempre y cuando siendo objetivos y críticos. Ya que en esta investigación se busca el cómo y él porque de una determinada situación o cuando se toma una decisión, la investigación se fundamenta en la toma de muestras para la observación, en donde por lo general se toma un grupo pequeño como el salón de clases de **jardín 2** como es mi caso, en donde debemos hacer que el investigador y los investigados participen de manera activa dentro de este proceso investigativo, y ya como meta final es el cambio en la población estudiada para mejorar los contextos dependiendo de la situación presentada.

Este modelo tiene como propósito la evolución de las estructuras sociales. Ya que con este tipo de estudio la investigación se apoya en cuál es la relación entre los estudiantes y la profesora.

Ya que el estudiante debe permanecer en constante comunicación convirtiendo y queriendo la personalidad de cada niño y niña con sus características e intereses, ya que para la victoria de esta investigación se debe intervenir de forma activa.

Ya que con este proyecto se busca corroborar lo que planea el prototipo educativo de la institución.

## **2.1. Metodología DE LA INVESTIGACION**

El método que adecuó este proyecto es el de la investigación acción participación donde se examinan y analizan las causas por las cuales el juego ya no es de gran valor en la comunidad educativa

La investigación acciones u proceso investigativo que da distinciones al análisis cualitativo con proporción al cuantitativo utilizando los diseños de interpretación en donde participan los sujetos incluidos en el problemas mediante la falta de la realidad en tanto que participan en la caracterización y conocimiento dialéctico.

A través de los tiempos los historiadores de la educación le han asignado al filósofo John Dewey (1859-1952) el paternalismo de la investigación acción y su obra Sources of Science of education.

Sin embargo se destacan otros nombres de autores que han contribuido de cierta manera en el florecimiento de la investigación acción Hdogkinson (1975) enseñó a los niños a trabajar juntos en la búsqueda de solución es y luego invito a los docentes para que adoptaran los métodos que habían instruido a los niños para resolver sus problemas de manera cooperativa; Collier (1933- 1945) que señala la necesidad de colaboración entre el investigador practico y el cliente.

Lewin hizo aportes decisivos porque propone adaptar el modelo empírico analítico a los programas de acción social; maneja el concepto de investigación es ante todo investigación- acción.

Es por este motivo que voy a realizar dos encuestas una para las docentes de jardín y la otra para los niños de este nivel, para este proceso a continuación describiré lo que es una encuesta y los tipos de encuesta que hay, Una encuesta es un estudio observacional en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni controlar el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento). Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o entes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, características o

hechos específicos. El investigador debe seleccionar las preguntas más convenientes, de acuerdo con la naturaleza de la investigación.

### **Según sus objetivos**

Encuestas descriptivas: Buscan reflejar o documentar las actitudes o condiciones presentes. Esto significa intentar describir en qué situación se encuentra una determinada población en momento en que se realiza la encuesta.

Encuestas analíticas: Buscan en cambio, además de describir, explicar los porqués de una determinada situación. En este tipo de encuestas las hipótesis que las respaldan suelen contrastarse por medio de la examinación de por lo menos dos variables, de las que se observan interrelaciones y luego se formulan inferencias explicativas.

### **Según las preguntas**

De respuesta abierta: En estas encuestas se le pide al interrogado que responda el mismo a la pregunta formulada. Esto le otorga mayor libertad al entrevistado y al mismo tiempo posibilitan adquirir respuestas más profundas así como también preguntar sobre el porqué y cómo de las respuestas realizadas. Por otro lado, permite adquirir respuestas que no habían sido tenidas en cuenta a la hora de hacer los formularios y pueden crear así relaciones nuevas con otras variables y respuestas.

De respuesta cerrada: En éstas, los encuestados deben elegir para responder una de las opciones que se presentan en un listado que formularon los investigadores. Esta manera de encuestar da como resultado respuestas más fáciles de cuantificar y de carácter uniforme. El problema que pueden presentar estas encuestas es que no se tenga en el listado una opción que coincida con la respuesta que se quiera dar, por esto lo ideal es siempre agregar la opción “otros”.

### **Según el medio de captura**

Los medios de captura para realizar una encuesta incluyen papel, el teléfono, la Internet y los dispositivos móviles.

El papel. En términos generales, el papel (PAPI) se usa para encuestas que van a ser aplicadas en sitios remotos donde no existe señal de Internet, donde la Internet no sea confiable o cuando se requiera un registro físico del llenado para

su posterior vaciado y procesamiento; por ejemplo, encuestas en zonas rurales. El papel sigue siendo el medio más usado a pesar de los avances tecnológicos de las últimas décadas por su bajo costo, versatilidad y seguridad. La tasa de rechazos de una encuesta en papel mediante encuestador es muy baja.

**Entrevistas telefónicas.** Las encuestas telefónicas (CATI) se emplean cuando se desea aplicar un cuestionario corto, de no más de 10 preguntas, y se desean obtener resultados inmediatos; se utilizan en encuestas de coyuntura política, sondeos de opinión, recordación publicitaria y posicionamiento de marcas. La tasa de rechazo de una encuesta CATI es comparativamente baja, siempre que se cuenten con encuestadores bien entrenados que logren persuadir al entrevistado para lograr la entrevista y mantener su atención.

Las encuestas en la web (CAWI) suelen usarse cuando para encuestas autoadministradas, es decir, cuando no sea requerido un encuestador. El problema de este tipo de encuesta es la baja tasa de respuestas, dado que habitualmente el sujeto no se motiva a responder, a no ser que tenga algún interés en los resultados del estudio o porque está recibiendo un pago. Una variante de la encuesta en la web (CAWI) es la encuesta enviada por correo electrónico.

**Dispositivos móviles** Las encuestas mediante dispositivos móviles permiten su aplicación con encuestador, grabando los datos directamente en algún dispositivo tipo teléfono celular o tableta, con o sin conexión a la Internet. El principal problema de usar este medio, más allá del costo del dispositivo, es que no pueden ser usados en sitios con alta tasa de delincuencia o pobreza, pues se corre el riesgo de perder tanto el equipo como los datos.

### **Reglas de una encuesta**

- Medir las relaciones entre variables demográficas, económicas y sociales.
- Evaluar las estadísticas demográficas como errores, omisiones e inexactitudes.
- Conocer profundamente patrones de las variables demográficas y sus factores asociados como fecundidad y migraciones determinantes.
- Evaluar periódicamente los resultados de un programa en ejecución.
- Saber la opinión del público acerca de un determinado tema.
- Investigar previamente de las características de la población para hacer las preguntas correctas.

- Dar una respuesta de los cuales los entrevistados darán una opinión congruente

### **Ventajas**

- Bajo costo.
- Información más exacta (mejor calidad) que la del censo, debido a que el menor número de encuestadores permite capacitarlos mejor y más selectivamente.
- Es posible introducir métodos científicos objetivos de medición para corregir errores.
- Mayor rapidez en la obtención de resultados.
- Técnica más utilizada y que permite obtener información de casi cualquier tipo de población.
- Gran capacidad para estandarizar datos, lo que permite su tratamiento informático y el análisis estadístico.

### **Desventajas**

- ❖ El planeamiento y ejecución de la investigación suele ser más complejo que si se realizara por censo.
- ❖ Requiere para su diseño de profesionales con buenos conocimientos de teoría y habilidad en su aplicación. Hay un mayor riesgo de sesgo muestral.
- ❖ Es necesario dar un margen de confiabilidad de los datos, una medida del error estadístico posible al no haber encuestado a la población completa. Por lo tanto deben aplicarse análisis estadísticos que permitan medir dicho error con intervalos de confianza, medidas de desviación estándar, coeficiente de variación, etc. Esto requiere de profesionales capacitados al efecto, y complica el análisis de las conclusiones.



## MUESTRA POBLACIONAL

Zipaquirá, es un municipio de Colombia localizado en la provincia de la Sabana Centro de la que es su capital, sede de su diócesis y su ciudad más importante. Se localiza al norte del departamento de Cundinamarca en el centro del país, a escasos 48 kilómetros de Bogotá. Con una población de 112.069 habitantes, es el municipio más grande y poblado de su departamento. Comúnmente llamado Zipa en referencia al Zipa; título que enseñaba el cacique muisca del Cacicazgo de Bacatá. Es uno de los centros de explotación de sal más importantes en Colombia, razón por la cual se le llama la "Ciudad de la Sal". Limita con los municipios de Tausa y Cogua al Norte; Nemocón, Gachancipá y Sopó al Oriente; Cajicá y Tabio al Sur; Subachoque y Pacho al Occidente.

De fundación prehispánica, sus pobladores se asentaban en el sector hoy conocido como Pueblo viejo a 200 metros aproximados de su actual emplazamiento. Fue erigida como villa el 18 de julio de 1600 por auto de poblamiento proferido por el oidor español Don Luis Henríquez. Fue sucesivamente capital de la Provincia de Cundinamarca, de la Provincia de Zipaquirá, del Estado Soberano de Cundinamarca y del Departamento de Quesada (1905-1910). Zipaquirá es reconocida a nivel internacional por su Catedral de Sal, la cual recibió el reconocimiento como "Primera maravilla de Colombia" el 4 de febrero del 2007; además de su casco urbano, el cual fue declarado patrimonio histórico y cultural de Colombia.

Zipaquirá es una de las ciudades más antiguas de Colombia, sus orígenes anteceden a la época de la Conquista. De su actual nombre hay tres posibles orígenes uno de ellos es extraído del pueblo indígena que habitó al pie del Cerro del Zipa, "Chicaquicha", que traduce "al pie de la cumbre" o simplemente "pie de cumbre"2 ", según otras fuentes "Ciudad de nuestro padre"y la última trata sobre una historia sobre una unión entre el Zipa y una mujer llamada quira.

Hasta el Siglo XIX se escribía con C, y la otra corresponde a Zipa título otorgado al que era el gobernador del pueblo y de su esposa conocida con el título de Quira, de allí Zipa-Quirá. Los indígenas que allí habitaban, se ubicaban en la parte alta de la mina llamada "Pueblo Viejo", aproximadamente 200 metros arriba respecto al sitio que hoy ocupa la ciudad donde a la llegada de los cronistas españoles (1536) "se alzaban un centenar de viviendas, con una población de 1.200 personas".

Estas tierras pertenecían a los dominios del Zipa de Bacatá, señor de la parte sur del pueblo Muisca. Esta zona de la Sabana de Bogotá era surcada en aquella época por una sucesión de pequeños lagos y arroyos, que permitían el transporte de sus habitantes en canoas, medio por el cual los habitantes de Nemocón, Gachancipá y Tocancipá llegaban a Chicaquicha para abastecerse en la preciada sal, que intercambiaban por vasijas y tejidos. La sal era también intercambiada con pueblos de toda la región andina de Colombia incluyendo los Panches, Tolimas y Pantágoras en el actual departamento del Tolima, y los Muzos del actual departamento de Boyacá.

El 18 de julio de 1600 El Oídor Don Luis Henríquez profirió el auto de poblamiento en el sitio con 618 tributarios y sus familias y erigió la "Villa de Zipaquirá". El 2 de agosto de 1600 estando en Cucunubá el Oídor Henríquez contrató con Juan de Robles la construcción de la Iglesia de Zipaquirá, que se llamaba capilla de santa clara del socorro de cipaquirá, posteriormente fue reconstruida por el Corregidor Pedro de Tovar y Buendía, cuando era Párroco Fernando de Buenaventura y Castillo, esta tenía un estilo renacentista y era muy oscura, el altar estaba tallado en madera y el piso era en tabla, un pintor llamado Juan Santiago Felipe de la torre y el castillo, realizó unos frescos en el techo que fueron borrados por la humedad.

Hacia el año 1605 la zona es proclamada Corregimiento de Zipaquirá y es movida de su emplazamiento original en el actual barrio Santiago Pérez, por la

razón de que la amplitud de la meseta inicialmente ocupada era muy pequeña y estaba circundada de hondonadas y despeñaderos, por lo que hacía muy difícil su trazado y desarrollo, otra causa fue el obedecimiento a las fuerzas españolas que ordenaban que en los pueblos de indios no vivieran españoles, negros, mestizos ni mulatos, aunque hubieran comprado allí terrenos.

En el año de 1623 el Oidor y Alcalde de la Corte de la Real Audiencia Don Francisco de Sosa, señaló como Resguardos Indígenas a los 321 indios existentes entonces en "Pueblo Viejo", conforme a la declaración del Corregidor Alfredo Tinoco.

El 5 de octubre de 1638 el Oidor Gabriel de Carvajal empadronó 771 indios de la región y 125 de Tibitó, los indios revoltosos mataron a 4 capitanes y a 5 soldados que acompañaban al grupo, alegando su derecho a vivir en la tierra de sus antepasados.

En el año 1778, por orden del Virrey Manuel Antonio Flores, fueron trasladados a Nemocón los indígenas que vivían en Zipaquirá, para evitar las constantes revueltas de los caciques, primitivos dueños de la sal.

El 3 de agosto de 1779 se crea la parroquia de la Santísima Trinidad y San Antonio de Padua, la cual se extendía por casi toda cundinamarca, y abarcaba ciudades importantes, como Cajicá y Ubaté.

Durante la reconquista española, el 3 de agosto de 1816 fueron fusilados en la plaza de la Villa los llamados Mártires Zipaquireños Agustín Zapata, Luis Sarache, José Luis Gómez, José María Riaño, Francisco Carate y Nepomuceno Quiguarana, Zipaquirá goza de un clima de montaña por estar ubicada a aproximadamente 2600 msnm, lo que genera en la ciudad una temperatura promedio de 11.5 °C que es clasificado como clima frío de altitud, en las madrugadas en la ciudad pueden ser muy frías (hasta de 3 °C), luego por la mañana la temperatura asciende hasta los 10 °C a las 11:00 am

aproximadamente, luego en las seis horas siguientes, la temperatura asciende hasta los 16 y 17 °C en promedio, algunas veces esta llega a marcar en el termómetro 19 °C al medio día, pero este fenómeno es muy extraño, y solo se da en enero y diciembre. Finalmente en la noche las temperaturas descienden lentamente hasta alcanzar los 8 °C en promedio a la media noche.

Zipaquirá, al estar ubicada en un altiplano, es golpeada por los vientos que son arrastrados por el río Bogotá y que chocan fuertemente con la falda de la montaña sobre la cual se ubica la ciudad.

Los días de precipitación en la ciudad suelen ir en 2 temporadas invernales, al igual que en Bogotá, las granizadas son muy frecuentes en la ciudad, estas se dan por 2 horas máximos en la zona oriental de la ciudad, donde la altitud es alrededor de 2690 msnm. Las heladas se dan en la zona agrícola y en los páramos alrededor de todo el año, estas destruyen las cosechas y dañan los cultivos.

Dentro de este municipio se encuentra ubicado a 15 minutos el barrio coclies, un barrio con población vulnerable, es un barrio donde es muy notable la inseguridad y mal estado de las vías son algunas de las problemáticas que presenta el barrio coclies del municipio de Zipaquirá.

En este barrio la mayoría de la población son trabajadores de las floristerías que salen a las 4:00 am hasta las cuatro de la mañana, Pero también este barrio ha avanzado en muchos aspectos, como la construcción de la capilla, la instalación de un parque infantil y el desarrollo de actividades que involucran a la comunidad.

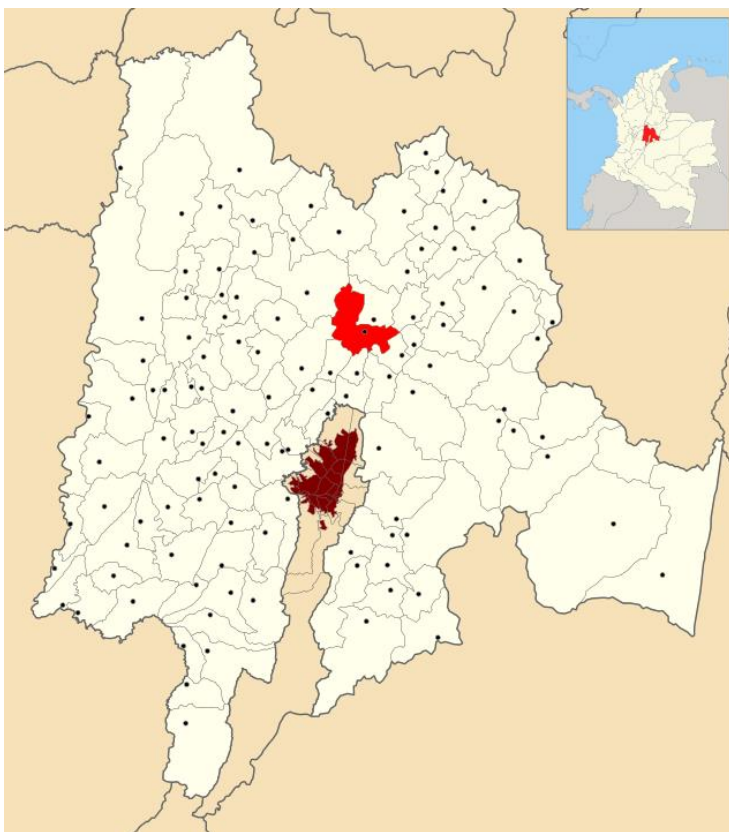
el jardín se encuentra ubicado con límites de los barrios minuto de dios, bosques de silicia, bolívar 83 y cuenta con 200 niños matriculados entre los 8 meses de edad y los cinco años,

el jardín social cuenta con 310 niños matriculados 26 funcionarios y 9 salones que se encuentran distribuidos de la siguiente manera, en la primera planta encontramos la sección administrativa, allí encontramos a la directora o jefe luisa Fernanda Vélez, la secretaria nidia Yolanda Rodríguez y la enfermera Vilma Navarrete, de igual manera encontramos el nivel de sala cuna, allí encontraremos dos salones pequeños con un lava colas y un lactario, en donde atienden a los niños las profesoras de bebés que van de 8 meses a los 13 meses, en el nivel de gateadores encontramos a la profesora Lina Alejandra pecha, en este mismo nivel encontramos los baños para administración y para los niños y las profesoras, en la siguiente planta encontramos la cocina y la ecónoma Luz Dary Cárdenas, Ana Silvia Nieto y Rosalba Castañeda, y el salón de caminadores donde están las profesoras Luz Dary Bustos, y Yeimy Lorena Palacio, en la misma planta se encuentra el comedor donde los niños y funcionarios consumen sus alimentos de esta área de ase se encargan 4 personas que son Omar Eduardo Contreras Yeny Malaver Elizabeth Balaguera y Faidory Rojas, en la siguiente planta encontramos 4 salones que son los de párvulos y pre jardín a cargo de las profesoras párvulos Mery Bibiana Latorre y Norma Diaz e le otro párvulos están las profesoras Johana Pérez y Marcela Otálora, en los otros dos niveles encontramos a la profesora Maribel Escola, Sandra Sanchez Martha Angélica Ramos y Carolina Fonseca, seguimos con la otra planta en donde encontramos los niveles de jardín allí encontramos a las profesoras Liza Fernanda Corredor Nancy Figueroa, Adriana Gualteros y Julieth Gonzales, en este nivel de jardín1 lo encontramos conformado por 43 niños divididos en 18 niñas y 8 25niños con edades entre 4 y 6 años, el grupo en general presenta la falta de autonomía, hay dependencia de sus padres y formadora en la mayoría de las actividades rutinarias a realizar, no colocan la maleta en el puesto, al ir al baño son un poco desordenados y no hacen caso; presentan facilidad en su desarrollo motriz grueso, saltan, corren, gatean, se arrastran, suben y bajan escaleras, dan botes, trasladan su silla de un lado a otro por si solos, en cuanto a su motricidad fina hay dificultad para colorear, no tienen

agarre de pinza, no rasgan papel, el área socio afectiva es parte primordial para su lenguaje ya que a esta edad es importante en su desarrollo comunicarse y relacionarse con las personas que lo rodean, lo que ayuda a su autonomía, seguridad y afecto, el entablar charlas con sus compañeros y formadora, expresar sus necesidades, deseos, disgustos y participar activamente de las actividades.

En el pensamiento lógico matemático muestran facilidad en el manejo de las fichas, arman torres, o formas de algún juguete que sea de su agrado, aunque no diferencian colores, formas y tamaños; en la parte comunicativa expresiva tratan de responder a preguntas simples aunque a algunos no se les entiende, les es difícil seguir instrucciones como ir al baño, al comedor o realizar determinada actividad.

#### Localización de Zipaquirá en Colombia

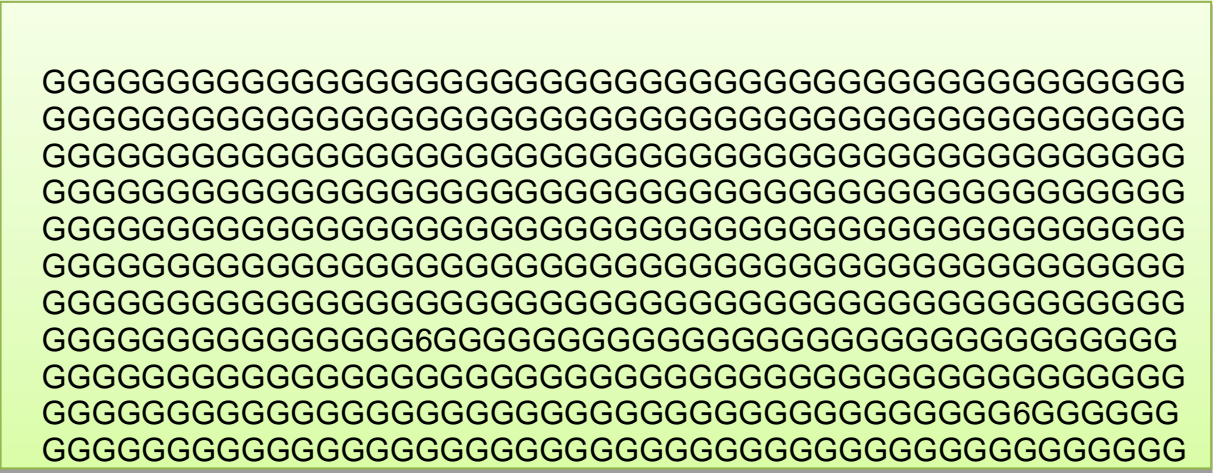


**JARDIN SOCIAL COCLIES "SOL SOLECITO"**









## JUEGOS PARA INVIDENTES

### Juegos de cartas

Los juegos de cartas presentan una actividad entretenida para los ciegos. Las cartas con grandes impresiones o en Braille están disponibles para las personas ciegas o con impedimentos visuales. Alternativamente, puedes utilizar una máquina de escribir Braille para imprimir las letras braille sobre las cartas comunes. Por ejemplo, utiliza la letra "J" en Braille para el jack o "R" para la reina. Los sostenedores de cartas están disponibles para sujetar las cartas por ti de modo que los otros jugadores no puedan ver la mano que te ha tocado.

### Juegos de mesa y de computadora

Las versiones en Braille y táctiles de juegos de mesa populares están disponibles para los ciegos, incluyendo Monopoly, Scrabble y ajedrez. El Scrabble, por ejemplo, se ha modificado elevando los límites entre los cuadrados para que se puedan poner las cartas en ellos. Las baldosas de letras en Braille y los títulos en Braille indican la puntuación de la palabra. Las damas pueden adaptarse pegándoles una superficie texturizada para el centro de cualquiera de los cuadrados de color rojo o negro para que las personas ciegas puedan diferenciarlos. Una variedad de actividades de ocio para ciegos están disponibles en cuanto a los juegos de computadora. Algunos juegos pueden ser jugados a través de Internet, mientras que otros tienen un lector de pantalla con un sintetizador de voz para leer la pantalla.

## **JUEGOS PARA PERSONAS CON PROBLEMAS AUDITIVOS**

### **MIRAR Y CANTAR**

Mientras el niño canta puedes señalar las letras en una tabla del alfabeto o en fichas de letras para que establezca la relación entre las letras que ve y su sonido.

### **HACED UN DUO**

Canta la canción del abecedario y detente en cualquier punto para pedirle al niño que diga la letra que sigue. Anímalo para que busque la letra en la tabla del alfabeto o entre las fichas de letras.

### **JUEGA A LAS LETRAS MUSICALES**

Pon en círculo un juego de letras grandes, desde la A hasta la Z. A medida que canta las letras puede ir pisándolas. Puede catar despacio al principio e ir aumentando la velocidad de la canción.

También puedes cantar tú la canción, detenerte en un punto y decir “¡Alto!”. Entonces el niño tiene que decir la letra en la que se encuentra.

## **JUEGOS PARA PROBLEMAS DE LATERALIDAD**

**OBJETIVO:** DESCUBRIR LA SIMETRÍA DEL CUERPO A TRAVÉS DEL JUEGO PSICOMOTOR.

**INDIVIDUAL/GRUPOS/PAREJAS**

**MATERIAL:** UN BALÓN, UNA LÁMINA.

1.- Dividimos a los niños de la clase en grupos, vamos a realizar un “teatro de títeres” de la siguiente forma: un grupo representará un personaje, como por ejemplo una bruja, otro grupo será otro personaje, como puede ser un niño, otro grupo distinto representará a una niña...cada niño de cada grupo, cuando le toque actuar, y con un sencillo diálogo, realizará movimientos que imiten a los que haría una marioneta (con los dos lados del cuerpo, como si brazos y piernas estuviesen colgando de hilos) , de acuerdo con el personaje asignado.

2.- **JUEGO DEL ESPEJO:** De menor a mayor complejidad la profesora realizará movimientos sencillos alternando los lados derecho e izquierdo del cuerpo, y los niños la imitarán; el juego puede realizarse también por parejas, reproduciendo el movimiento del niño que se tiene enfrente.

3.- Una vez organizado el grupo de clase por parejas, los niños colocados frente a frente, la profesora dará una orden de localizar una parte del cuerpo y cada niño localizará en su compañero la parte indicada según la consigna.

4.- Utilizando como material una pelota, primero cada niño la lanzará con una mano (a elegir) y luego con la otra. No se especificará ni derecha ni izquierda hasta más adelante. El ejercicio se repetirá con los pies chutando el balón despacio.

#### 5.- **Reproducción de movimientos con figuras esquemáticas.**

La profesora dibujará varios muñecos en murales (figuras humanas esquematizadas en cabeza, cuerpo y extremidades). Cada muñeco estará dividido en dos partes por un eje central (una línea de trazos discontinuos) y representará diversas posturas corporales, haciendo hincapié en las partes derecha e izquierda. Después de que los niños los observen despacio, intentarán imitar sus posiciones. Por ejemplo:

“Te vas a colocar de la misma forma que el muñeco aquí dibujado, harás el mismo gesto que él y con la misma mano que él”

Este ejercicio se realizará en grupo global.

### **RECONOCER RÁPIDAMENTE LOS MIEMBROS DERECHO E IZQUIERDO EN EL OTRO**

Seguimos trabajando la lateralidad en nuestro cuerpo por medio del juego psicomotor

#### **EJERCICIOS PROPUESTOS:**

- ORGANIZACIÓN: PAREJAS/GRAN GRUPO

- MATERIAL: UNAS LÁMINAS.

1.- El niño localizará los distintos miembros en su compañero. Los niños se distribuirán en parejas y se colocarán uno frente al otro; después ejecutarán movimientos según las órdenes dadas:

Mano derecha a oreja izquierda del compañero.

Mano izquierda a ojo derecho del compañero.

Mano derecha a ojo izquierdo del compañero.

Mano izquierda a oreja derecha del compañero.

Por ejemplo: “Con tu mano derecha señala la oreja izquierda de tu compañero”.

2.- El niño localizará en el compañero aquella parte que éste le indique.

Por ejemplo: “Cógeme la mano derecha” o “cógeme la mano izquierda”.

3.- Se presentará a los niños una lámina (figura humana esquematizada) y los niños señalarán individualmente la parte que la profesora les indique.

Por ejemplo: “Señala la mano derecha del niño”; “señala la rodilla izquierda del niño”.

4.- Practicando derecha-izquierda.

a) Comenzamos por dirigir a los niños hacia la derecha o hacia la izquierda de la clase, basándonos en puntos de referencia.

Por ejemplo: “vamos hacia la ventana que está a nuestra derecha”.

b) Dar un paso a la derecha, después un paso al frente, más tarde un paso a la izquierda y para terminar un paso atrás; ¿dónde estamos ahora?, ¿hemos cambiado de posición con respecto al principio?

c) Pasaremos distintos objetos de un lado a otro.

d) En corro diremos en voz alta quiénes tenemos a la derecha o a la izquierda.

e) Juego: Todos los niños son pollitos y la profesora es su mamá “Doña Gallina”. La profesora tendrá dos láminas, una con un pollito amarillo que nos indicará que caminemos a la derecha y otra con un pollito marrón, que nos indicará que caminemos hacia la izquierda. Cada niño deberá seguir el camino según el pollito que aparezca en cada momento.

## ACTIVIDADES

### **ME APRENDO TU NOMBRE**

#### **Propósito:**

- ✓ Incrementar la sociabilidad y comunicación entre compañeros.
- ✓ Motivar la participación del niño, respetando a sus compañeros.
- ✓ Establecer conversación con otras personas.

#### **Desarrollo:**

El grupo estará sentado uno al lado del otro en círculo. La docente dice su nombre y el estudiante que está a su lado debe decir el nombre de la docente y así sucesivamente el estudiante va diciendo los nombres de los compañeros que están desde la docente hasta donde él hasta el último de los estudiantes que se encuentren en la ronda.

#### **Protocolo:**

Esta fue nuestra primera actividad de la propuesta, la cual comenzamos a las 9:00 am en el nivel de Jardín 1.

Esta actividad nos sirvió para conocer que niños son abiertos a hablar con personas extrañas y quiénes no.

Durante la actividad identificamos algunos estudiantes con los que más trabajaremos para desarrollar en ellos esta habilidad de comunicación....

Además identificamos niños que se distraen muy rápido debido a que no se les llama la atención constantemente, por lo cuales también realizaremos actividades de concentración y comunicación.

## ¡QUIERO A MI AMIGO!

### Propósito:

- ✓ Establecer un clima de comunicación
- ✓ Demostrar afecto

### Descripción:

Se trata de que todos los integrantes del grupo se demuestren afecto.

Todo el grupo se coloca en un círculo, excepto alguien que inicia el juego en el centro; el niño que se encuentra en el centro elige a otro que se coloca en el centro y le da un abrazo y dice porque le regala el abrazo.

La persona elegida se encuentra en el centro y elige otro niño de los que están en el grupo que o haya salido. El juego continua hasta que todos pasen al centro.

Como evaluación de la actividad se les preguntara ¿cómo se sintieron individualmente?

### Recursos:

Se utilizará el aula de clases o el patio.

### Protocolo:

Al comenzar el juego nos sirvió para detectar a los niños que son introvertidos, poco interactivos, por timidez o no hay interés frente a la actividad, también encontramos a los que son abiertos a las opciones de juego que se presentan en el aula y se divierten se integran fácilmente a todo. Al final de esta actividad todos compartimos un gran abrazo que nos llenara de confianza para las demás actividades y todos ellos se integren.

## EL TELEFONO ROTO

### Propósito:

- ✓ Incrementar la sociabilidad y comunicación entre compañeros.
- ✓ Motivar la participación del niño, respetando a sus compañeros.
- ✓

### Desarrollo:

El grupo estarán sentados uno al lado del otro, la maestra dirá una frase al oído al primero y este lo dirá al oído sin ser escuchado por los demás, hasta llegar al último participante quien se levantará y dirá lo que escucho. Luego se intercambiaron de lugares y se dirá otra frase. Hasta lograr un gran ánimo y la participación de todos los integrantes.

### Recursos:

Se utilizará el aula de clases o el patio.

### Protocolo:

Aquí trabajamos con 12 niños, es decir 6 niños y 6 niñas en donde tuvimos una muestra de niños tímidos y extrovertidos que alcanzaron el objetivo de desarrollar la comunicación y la confianza en el compañerito pasando la frase que le decíamos en secreto, uno a uno fue comentándole al otro y aunque esta información se distorsionaba Andrés que es un niño que le gusta hablar mucho se mantuvo paciente para esperar que sus amiguitos hablaran y Danna se mostró contenta frente a esta actividad.

## MI PERSONAJE FAVORITO

### Propósito:

- ✓ Que el niño juegue activamente con otros niños, cooperando y disfrutando.
- ✓ Potencializar su autoestima
- ✓ Participa, se integra en actividades lúdicas en forma creativa.
- ✓ Expresa y representa corporalmente emociones, situaciones escolares y experiencias en su entorno.

### Descripción:

En el aula de clases se ubicaran en círculo, cada niño pasara al frente a imitar a un personaje favorito, mientras sus compañeros deben intentar adivinar quién es el personaje.

### Recursos:

Un espacio amplio.

### Protocolo:

Este día decidimos trabajar con 7 niños y 7 niñas, realizamos nuestra actividad en la cancha pequeña de nuestra normal ya que es un lugar muy amplio donde cada niño tenía la facilidad de emitir a su personaje favorito, haciendo como este, y los demás compañeros debían adivinar qué personaje imitaba cada uno, fue una experiencia innovadora porque en esta actividad encontramos niños con unas que otras falencias ya que eran muy tímidos y les daba pena imitar a su personaje y con esta actividad al terminar podemos destacar que gracias a todas las actividades que realizamos pudimos reforzar la dimensión socio afectiva de los niños



## CONCLUSION

A continuación se explora la importancia que tiene la dimensión socio-afectiva en el desarrollo del niño desde la infancia y del juego como herramienta para facilitar tal proceso, ya que le aprovechará en lo general del niño para que se puedan integrar niños de población con atención diferencial, en donde ellos opinen acerca de sus propias ideas, y sentimientos, y de igual forma que se relacionen, y participen no solo en actividades mecánicas sino que también en el aula, y así mismo se fortalecerá su personalidad siendo más seguros de sí mismos.

Como herramienta pedagógica para estimular las relaciones intrapersonales e interpersonales, el juego es una táctica innovadora que amplió el interés de los estudiantes cuando se trata de jugar, convirtiéndose ésta en una actividad placentera, lúdica y de aprendizaje.

Esta fue una propuesta que constituyo juegos de rol, tradicionales, de cooperación, para problemas visuales auditivos, y de lateralidad, para que se den resultados positivos en niños que necesitan la atención diferencial.

Actualmente la lúdica en la educación como innovadora de aprendizaje significativo, se convierte en un desafío para los docentes que comprenden que es necesario juntar al proceso educativo métodos para contribuir en la formación de los organismos independientes, con un espíritu crítico, creativa, productiva, capaz de participar e integrarse plenamente en la sociedad.

## BIBLIOGRAFIA

- <http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=204410>
- <http://www.slideshare.net/yeshupatry/preescolar-2392696>
- <http://ylang-ylang.uninorte.edu.co:8080/drupal/files/AreasDimensionesCurriculares.pdf>
- <http://www.eumed.net/rev/ced/03/fbg2.htm>
- <http://es.scribd.com/doc/48926011/3/Competencias-en-la-Dimension-Socioafectiva>
- <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/intemocional/intemocional.htm>
- <https://roaeducacion.wordpress.com/2013/05/01/reconocer-rapidamente-los-miembros-derecho-e-izquierdo-en-el-otro/>
- <http://educarparalohumano.blogspot.com/2011/11/actividades-para-el-aprendizaje.html>
- [http://www.ehowenespanol.com/actividades-recreativas-ciegos-lista\\_111640/](http://www.ehowenespanol.com/actividades-recreativas-ciegos-lista_111640/)
- Proyecto investigativo; Los juegos y las rondas infantiles, como estrategias para resaltar la importancia de la motricidad gruesa en niños de pre-escolar del Instituto Keitty
- Proyecto investigativo; El juego como estrategia pedagógica para el desarrollo socio-afectivo del niño en el grado de primero en la ENSDB
- C Garvey; El juego infantil.
- Proyecto investigativo; La lúdica como estrategia para facilitar el proceso de socialización.