

INCIDENCIA DEL JUEGO COMO ELEMENTO MOTIVADOR EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA 29 DE NOVIEMBRE MUNICIPIO DE TURBO.

AUTORES:

ONIX MARÍA MANYOMA MUENTES

DANNY PALACIOS DE LA CRUZ

CARLOS ARTURO CAUSIL GONZÁLEZ

ASESORA

NOHELIA MENA MORENO

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
SECCIONAL URABÁ
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
APARTADÒ
2016**

Dedicatoria

Principalmente le dedicamos este proyecto a Dios ya que por el todo triunfo es posible, de igual forma a nuestros familiares y aquellas personas que de una u otra forma aportó a que este logro fuera posible.

Agradecimientos

Primordialmente le agradecemos a nuestro creador que nos permitió hacer este proyecto, de igual forma a los profesores que estuvieron en este proceso, familiares y amigos que nos extendieron su mano cuando lo necesitamos y por otro lado a la universidad Uniminuto que nos apoyó en el proceso de aprendizaje

Palabras claves

Juego

Aprendizaje

Didáctica

Creatividad

Competencia

Conocimiento

Tabla de contenido

Introducción	11
1. Titulo	12
2. Problema.....	12
2.1. Descripción del problema.....	12
2.2. Formulación del problema.....	13
3. Justificación.....	13
4. Objetivos	15
4.1 Objetivo General.	15
4.2 Objetivos específicos.....	15
5. Marco Teórico	16
5.1 Antecedentes:	16
5.2 Marco legal.....	17
5.2.3 Constitución política de Colombia de 1991	17
5.2.4 Ley 115 de febrero 8 de 1994.....	20
5.2.5 Código de infancia y adolescencia	21
5.3 Marco Referencial	21
6. Diseño Metodológico	24
6.1 Tipo de estudio.	24
6.2 Población.	25
6.3 Muestra.	26
6.4 Técnicas.....	26
7. Hallazgos.....	28

8. Conclusiones	31
9. Recomendaciones	33
11. Anexos.....	34
Propuesta de Intervención	36
1. Titulo	36
2. Descripción de la propuesta	36
3. Justificación.....	37
4. Objetivos	38
4.5 Objetivo General	38
4.6 Objetivos específicos.....	38
5. Marco teórico	39
6. Metodologías	41
7. Plan de acción.....	41
8. Cronograma.....	56
9. Informe de cada actividad	57
9.1 Actividad 1	58
9.2 Actividad 2	59
9.3 Actividad 3	60
9.4 Actividad 4	62
9.5 Actividad 5	63
9.6 Actividad 6	64
9.7 Actividad 7	65
9.8 Actividad 8	67
9.9 Actividad 9	70

9.10 Actividad 10	72
9. Conclusión.....	75
10. Referencias Bibliográficas	76
10. Anexos.....	80

Índice de ilustraciones

Ilustración 1: realización de encuestas.....	34
Ilustración 2: realización de encuestas.....	35
Ilustración 3: realización de encuestas.....	35
Ilustración 4: realización de encuestas.....	35
Ilustración 5: actividad 1.....	57
Ilustración 6: actividad 1.....	57
Ilustración 7: actividad 2	58
Ilustración 8: actividad 2	59
Ilustración 9: actividad 3.....	60
Ilustración 10: actividad 3.....	60
Ilustración 11: actividad 4.....	61

Ilustración 12: actividad 5	62
Ilustración 13: actividad 5	62
Ilustración 14: actividad 6	63
Ilustración 15: actividad 7	64
Ilustración 16: actividad 7	65
Ilustración 17: actividad 8	66
Ilustración 18: actividad 8	67
Ilustración 19: actividad 9	68
Ilustración 20: actividad 9	68
Ilustración 21: actividad 9	69
Ilustración 22: actividad 10	70
Ilustración 23: actividad 10	70
Ilustración 24: actividad 10	71
Ilustración 25: consentimiento informado	75
Ilustración 26: consentimiento informado	76
Ilustración 27: consentimiento informado	77
Ilustración 28: consentimiento informado	78
Ilustración 29: consentimiento informado	79

Ilustración 30: asistencia	79
Ilustración 31: asistencia	80
Ilustración 32: registro de observaciones	80
Ilustración 33: asistencia	81
Ilustración 34: invitaciones	82
Ilustración 35: entrega de invitaciones	82
Ilustración 36: entrega de invitaciones	83
Ilustración 37: firma de asistencia	84
Ilustración 38: encuestas	84
Ilustración 39: encuestas	85
Ilustración 40: lanzamiento de propuesta	85
Ilustración 41: lanzamiento de propuesta	86
Ilustración 42: lanzamiento de propuesta	86
Ilustración 43: pasaboca de lanzamiento de propuesta	87

Índice de tablas

Tabla 1: causas y efectos del problema	12
--	----

Tabla 2: nombres de los directivos de la institución

24 **Índice de gráficas**

Gráfica 1: encuesta a padres y madres de familia de elaboración propia

28 Gráfica 2: encuesta a padres y madres de familia de elaboración propia

..... 28

Introducción

Esta investigación fue orientada en analizar la incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas de la Institución Educativa 29 de Noviembre Municipio de Turbo, ya que genera motivación en los niños y niñas en el aula de clase y así estimular el proceso de enseñanza y aprendizaje; la línea de investigación del sistema Uniminuto es educación, transformación social e innovación.

Este proyecto de investigación se llevó a cabo en la Institución Educativa 29 de Noviembre ubicada en el barrio 29 de noviembre de nueva colonia; es proyecto planteo un enfoque mixto ya que permitió trabajar con la investigación cualitativa y cuantitativa a través del método de investigación acción, las técnicas de recolección de información que se utilizaron son la encuesta, la observación y el conversatorio para obtener la mayor información posible con respecto al tema.

El juego es fundamental en todos los aspectos de la vida del niño y la niña ya que ellos lo practican desde que nacen, por ello es importante que en el salón de clase se fortalezca a un más los procesos de enseñanza y aprendizaje a través de la implementación de la lúdica. La metodología cualitativa con el método investigación acción responde a los problemas sociales, debido a que el juego es un proceso social que involucra a diferentes personajes con una misma finalidad, lo cual se presta para llevar a cabo análisis de tipo social.

1. Título

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 de Noviembre municipio de Turbo.

2. Problema

2.1. Descripción del problema.

Partiendo de las observaciones realizadas en el año en curso (2016) en la Institución Educativa 29 de Noviembre en el grado primero se evidencio que algunos niños y niñas se distraen con facilidad ante cualquier estimulo, se muestran cansados, con sueño y pereza, salen del aula con frecuencia, inician las tareas y no las terminan, demuestran poco interés a las explicaciones;

Por esta razón decidimos investigar sobre la incidencia del juego en el aprendizaje, con base a lo que plantea Sigmund Freud como herramienta dinamizadora de los procesos pedagógicos.

Se considera que lo anterior, se presenta debido a que las estrategias metodológicas utilizadas para el desarrollo de las actividades carecen de dinamismo. Por lo cual se ha considerado proponer el juego como estrategia metodológicas para propiciar espacios y ambientes acogedores, con acciones organizadas, que permitan la estimulación a los niños y las niñas y la apropiación de las actividades pedagógicas, que además de brindar conocimientos cognitivos también generan el goce en ellos; el placer de participar activamente en todas las actividades, partiendo de la apreciación que da Sigmund Freud a cerca del mismo donde dice que los “niños a

través del juego son capaces de manifestar cosas o conocimientos que jamás dirían con sus palabras dentro de un aula”.

El principio de la lúdica reconoce al juego como dinamizador de la vida del educando, mediante el cual se constituye conocimientos y manifestaciones, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, también desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla sus habilidades de comunicación en cada una de sus manifestaciones (hablar, expresarse, entre otras).

Tabla 1: causas y efectos del problema

Causas	Efectos
Pocas estrategias metodológicas	El aprendizaje no es significativo
Poco interés por parte de los niños y niñas en el aula de clases	Inasistencia en el aula escolar
Juegos que no son del interés del niño o niña	Los niños y niñas se desmotivan con facilidad

2.2. Formulación del problema

¿Qué incidencia tiene el juego como estrategia pedagógica para mejorar la motivación en los niños y las niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 De Noviembre?

3. Justificación

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Llevar a cabo este proyecto de investigación sobre la Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 De Noviembre municipio de turbo, el contexto social es importante porque ayudara a orientar el que hacer pedagógico y a reflexionar sobre las prácticas de formación, además los proyectos de aula son una de las herramientas básicas y esenciales para lograr que los educandos se apropien de un aprendizaje significativo, permitiéndole tanto al orientador como a los padres y la comunidad en general, solucionar situaciones que se puedan presentar dentro y fuera del salón de clases, y a su vez podrían alcanzar el desarrollo de habilidades y destrezas en especial en lo cognitivo y comunicativo.

Es por eso que con la elaboración del presente proyecto se pretende alcanzar herramientas significativas y de gran valor para el rol que se debe desempeñar como agentes educativos del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas a través del juego, ya que este tiene acogida global y lo disfrutan todas las culturas y edades, porque además de producir goce, se ha convertido en una herramienta pedagógica muy importante en los procesos de enseñanza – aprendizaje, principalmente en las edades de infancia por lo que la lúdica reconoce al juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual constituirían conocimientos y manifestaciones, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, también desarrollaría iniciativas propias, compartirían sus intereses, desarrollarían sus habilidades de comunicación en cada una de sus manifestaciones y se apropiarían de normas, así mismo reconocerán que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados afectos y visiones de futuro.

En este sentido se puede decir que la práctica del juego permitiría enriquecer los conocimientos básicos, la comunicación, los fines y principios de la educación de modo que estas vivencias brindaran herramientas para llegar a ejercer el que hacer pedagógico y hacer del mismo

una excelente labor, al momento de enfrentarnos a cualquier circunstancia que se nos presente en el contexto educativo.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General.

Analizar la incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa 29 de noviembre municipio de turbo.

4.2 Objetivos específicos.

Observar como la docente implementa el juego en el desarrollo de sus actividades académicas.

Determinar el grado de motivación de los niños y niñas cuando se incluye el juego en las actividades académicas.

Identificar los juegos que motivan a los niños y niñas en el desarrollo de sus aprendizajes.

Indagar sobre la concepción que tienen las familias y cuidadores frente a la implementación del juego en las actividades académicas.

Plantear una propuesta de intervención lúdica pedagógica que favorezca los procesos de aprendizajes de los niños y niñas

5. Marco Teórico

5.1 Antecedentes:

Es importante reconocer que el juego ya existe desde muchos años atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute, toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se disponían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones. Como lo mencionan Torres en 2007 y que además, citó en LOMELLI, en el 199; cabe mencionar que el juego significa o representa las acciones propias de los niños y ya que pueden expresar por medio de ellos tanto los conocimientos que adquieren como las travesuras como normalmente se le llaman y con el paso del tiempo en la historia el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden llegar a la adquirir conocimientos.

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Es entonces que en el modelo aristotélico, hablan del juego como una actividad que se utiliza como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo y para que cada día pueda aprender algo nuevo sin ser sometido a presiones. Ahora bien según la Unesco (1980) dice que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad” lo cual no se puede refutar ya que esto se ve representado de una forma simbólica por decirlo de alguna manera, pues a los niños se les enseñan reglas de juego por medio del uso de motivos decorativos tradicionales; además es súper esencial mencionar que los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros.

Es por lo anterior que se considera el juego como parte de la cultura y a su vez se debe tener en cuenta el implementar instrumentos útiles al momento de enseñar a los niños por medio del juego , ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas usaban en el tiempo de antes y que aún se hace son las herramientas con las que los padres o las personas adultas realizan las labores diarias, es de esta manera tan básica pero fundamental y con gran significado que niños y las niñas logran y van aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizan en su sociedad teniendo de esta manera un aprendizaje significativo

5.2 Marco legal.

5.2.3 Constitución política de Colombia de 1991

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

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

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.

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

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.

ARTICULO 68. Los particulares podrán fundar establecimientos educativos. La ley establecerá las condiciones para su creación y gestión.

La comunidad educativa participará en la dirección de las instituciones de educación.

La enseñanza estará a cargo de personas de reconocida idoneidad ética y pedagógica. La Ley garantiza la profesionalización y dignificación de la actividad docente.

Los padres de familia tendrán derecho de escoger el tipo de educación para sus hijos menores. En los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibir educación religiosa.

Las integrantes de los grupos étnicos tendrán derecho a una formación que respete y desarrolle su identidad cultural.

La erradicación del analfabetismo y la educación de personas con limitaciones físicas o mentales, o con capacidades excepcionales, son obligaciones especiales del Estado.

ARTICULO 5o. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, la educación se desarrollará atendiendo a los siguientes fines:

5.2.4 Ley 115 de febrero 8 de 1994

Ley 115 de (1994), en donde se establece: El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como la adquisición de su identidad y autonomía, el crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lecto-escritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas, el desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la 42 edad, como también de su capacidad de aprendizaje. (Congreso de la República, 1994).

Titulo II

Capitulo I

Sección segunda: educación preescolar.

Articulo 16

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

Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997

CAPITULO II Orientaciones curriculares

Articulo 11

“c) Lúdica; Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar”

5.2.5 Código de infancia y adolescencia

Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Ley 1098 de 2006 13/118 Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

5.3 Marco Referencial

De acuerdo con lo que se considera es la atención integral a la primera infancia se entiende claramente que el juego es un derecho que debe ser garantizado en todos los entornos tanto en la familia como en la escuela, la salud y en los espacios públicos en los que el niño interactúe. Por lo tanto al ser este un derecho garantizado, nos extiende una invitación a comprender que la niña y el niño “viven en el juego y para el juego, y en esta medida se genera una actitud crítica y reflexiva frente a los espacios en los que crecen y sus condiciones”; lo cual nos hace pensar también en el papel que aquí juegan los medios de comunicación y la industria del juego y el juguete, y sobre todo qué tipo de acciones lúdicas proponen y qué valores transmiten a los niños y niñas que son los principales receptores de estos conocimientos. Todos los elementos señalados

anteriormente dan una idea del porqué el juego merece un lugar privilegiado en la educación inicial.

Además el juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños y niñas; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, ya que es la manera más natural de experimentar y aprender y que a la vez favorece el desarrollo del niño y la niña en diferentes aspectos”. Es importante resaltar el proyecto lúdico pedagógico que realizaron en la Institución Educativa Departamental Técnico Comercial Puente Quetame los cuales y tomaron como referentes a algunos pedagogos que hablan acerca del juego, como los es Piaget (1896) el cual plantea el juego como “una forma de adaptación a la realidad” ya que son operaciones o mecanismos que le facilitan la comprensión del mundo, y a su vez preparan a los niños y niñas para su desenvolvimiento autónomo, permitiendo a la vez la evolución en el desarrollo del pensamiento del niño, por su parte Freud completa esta teoría al decir que “el juego es el camino verdadero para la comprensión de los esfuerzos que el yo infantil realiza para lograr una síntesis”, en otras palabras resumir lo que aprendió y así tomar lo que considera que necesita, este planteamiento lleva a considerar la importancia que tiene el juego dirigido en la formación de los niños y niñas en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

A su vez Donald Baker (1973) expresa “El juego es un medio para explorar las experiencias físicas, emotivas e intelectuales y pone al niño en la condición de asimilar tales experiencias traduciéndolas en modelos de comportamiento y estructuras de referencia para el futuro”, desde esta posición se ve la importancia de saber dirigir el juego, ya que con él se están encaminando diferentes conocimientos para la formación y comportamiento y de los niños y niñas lo cual trae

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

consigo que el desarrollo de los niños sea integral, debido al fortalecimiento de sus dimensiones a través del juego.

En otras palabras el niño lo que hace es resumir lo que aprendió y así toma lo que considera necesario para las diferentes situaciones que se le presenta en el día a día y enriquecer su aprendizaje y como es importante ver desde los diferentes puntos de vista lo referente al juego; desde el psicoanálisis el juego es “una forma de compensación de los deseos y tendencias del niño irrealizables en la vida real. A su vez Donald Baker expresa “El juego es un medio para explorar las experiencias físicas, emotivas e intelectuales y pone al niño en la condición de asimilar tales experiencias traduciéndolas en modelos de comportamiento y estructuras de referencia para el futuro”, desde esta posición se ve la importancia de saber dirigir el juego, ya que con él se están encaminando diferentes conocimientos para la formación, comportamiento y madurez del niño y niña como ser social y como persona.

Por su parte P Vygotsky (1986), hace referencia al juego como “un aspecto de construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual teórico”. Que es uno de los propósitos a conseguir con los estudiantes”. Esto se considera importante ya que el ambiente proporciona pautas de comportamiento debido a la interacción con el mismo, como se ha venido dando en la transmisión de culturas que a su vez produce y reconstruye conocimientos a través de la implementación de los juegos de roles, de mesa y de competencia. Sin duda alguna el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Ya que desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso, conocer, explorar y tener un rato de esparcimiento por eso niños y niñas no deben ser privados del juego porque con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas se mantienen y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

Es por eso que desde los discursos oficiales como el Decreto 2247 de septiembre 11 de 1997, capítulo II hace referencia a las Orientaciones curriculares y plantea en el Artículo 11. Los principios de la educación preescolar; el cual refiere que la lúdica y “reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas”. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar, por consiguiente el Artículo 13, Establece la organización, el desarrollo de actividades y los proyectos lúdicos pedagógicos, para La identificación y el reconocimiento de la curiosidad, las inquietudes, las motivaciones, los saberes, experiencias y talentos que el educando posee, producto de su interacción con sus entornos natural, familiar, social, étnico, y cultural, como base para la construcción de conocimientos.

6. Diseño Metodológico

6.1 Tipo de estudio.

El presente proyecto se orienta en el enfoque mixto ya que este permite trabajar con la investigación cualitativa y cuantitativa.

El método **investigación acción** El término "investigación acción" proviene del autor Kurt Lewis y fue utilizado por primera vez en 1944. Describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación – acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultáneas avances teóricos y cambios sociales. El termino investigación-acción hace referencia a una amplia gama de estrategias realizadas para mejorar el sistema educativo y social. Existen diversas definiciones de investigación-acción; las líneas que siguen recogen algunas de ellas.

6.2 Población.

La Institución Educativa 29 de Noviembre se encuentra ubicada en el corregimiento de Nueva Colonia del Municipio de Turbo, esta institución tiene como metodología de aprendizaje tradicional, los niveles de formación que cuenta son preescolar, básica primaria y básica secundaria la población estudiantil, está conformada por niños de estratos 1 y 2, la institución fomenta la formación integral de los niños, a fin de formar estudiantes con valores y principios sociales y capaces de ser agentes de transformar su contexto.

La institución está conformada por

Tabla 2: nombres de los directivos de la institución

RECTORA	ANA CRISTINA SERNA
COORDINADORES	LUZ IBETH CORDOBA ROQUELINA ROMAN
DOCENTES	38
ESTUDIANTES	1.259

SECRETARIAS	NAYIBIS CORONADO MARELVIS OSPINA GOMEZ
--------------------	---

6.3 Muestra.

Grado primero b. está conformado por 30 niños y 3 niñas, por un total de 33 de niños y niñas, sus edades oscilan entre 6 a 7 años de edad, se ha observado que se les dificulta adaptarse a las normas de comportamiento dentro del aula debido que la maestra debe repartirle varias veces para que obedezcan y estén sentados en sus puestos

6.4 Técnicas.

Análisis de contenido: es una metodología de las disciplinas sociales y de la bibliometría que se enfoca al estudio de los contenidos de la comunicación.

Técnica documental: “Estrategia en la que se observa y reflexiona sistemáticamente sobre realidades teóricas y empíricas usando para ello diferentes tipos de documentos donde se indaga, interpreta, presenta datos e información sobre un tema determinado de cualquier ciencia, utilizando para ello, métodos e instrumentos que tiene como finalidad obtener resultados que pueden ser base para el desarrollo de la creación científica” (MORAN 2008).

La observación: es la acción de observar o mirar algo o a alguien con mucha atención y detenimiento para adquirir algún conocimiento sobre su comportamiento o sus características. La cual nos permitió en diferentes oportunidades observar y hacer un análisis de la realidad del grupo y saber qué estrategias podemos implementar.

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Esta técnica de observación nos sirvió como su nombre lo indica para observar y analizar cada una de las actividades que se realizaron en el salón de clases durante el proceso de investigación y de esta manera lograr saber qué pasos debíamos seguir.

Conversatorio: es una herramienta que estimula el intercambio de experiencias en un ambiente informal y divertido. La preparación que requieren los participantes es mínima. Sirvió para conocer un poco sobre las estrategias de la docente y que opina del juego como una estrategia que ayuda a la motivación de los niños y niñas.

Fue una forma de intercambiar conocimientos y sacar el mayor provecho tanto de la docente como de los niños, para saber que piensan con respecto al juego y como este se convierte en una excelente estrategia para que incida en el aprendizaje de los niños.

Entrevista: es un intercambio de ideas, opiniones mediante una conversación que se da entre una, dos o más personas donde un entrevistador es el designado para preguntar.

La encuesta: es una Serie de preguntas que se hace a muchas personas para reunir datos o para detectar la opinión pública sobre un asunto determinado. Con estas pudimos conocer los diferentes puntos de vista tanto de los docentes como de los padres de familia con respecto al juego como estrategia para motivar a los niños y niñas en su aprendizaje.

Fue uno de los medios más efectiva que utilizamos para saber acerca del concepto que tienen tanto los padre como los docentes de primer grado con respecto a al juego como una estrategia metodológica para la enseñanza de los niños y niñas.

7. Hallazgos.

Esta investigación se planteó teniendo la pregunta de investigación: ¿Qué incidencia tiene el juego como estrategia pedagógica para mejorar la motivación en los niños y las niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 De Noviembre?

Para facilitar los hallazgos se desarrollaron de los siguientes objetivos específicos:

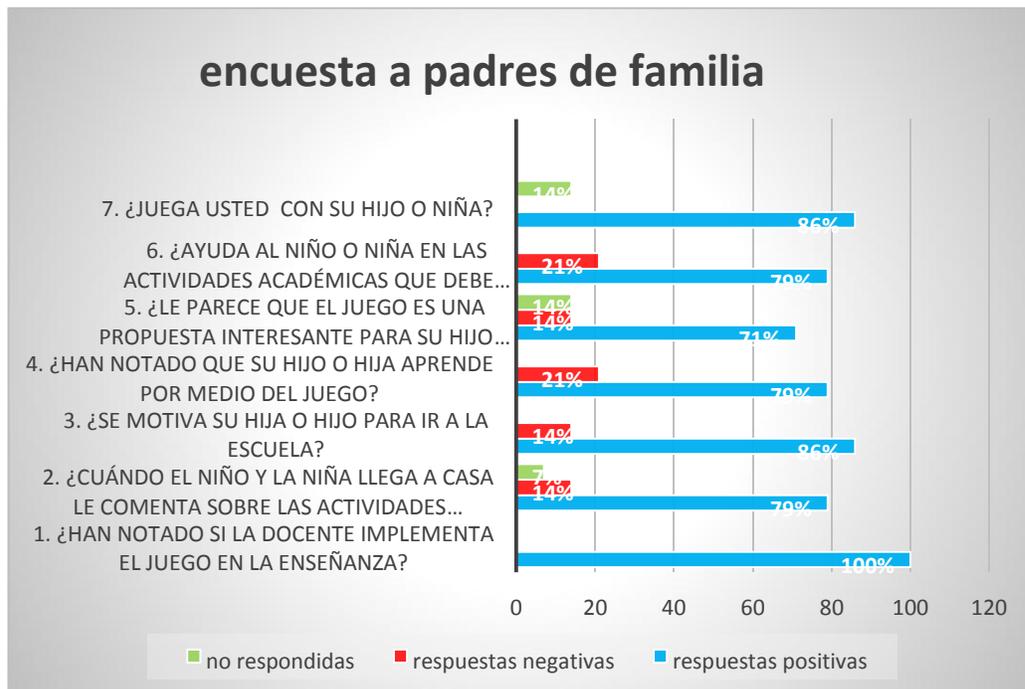
El primero es observar como la docente implementa el juego en el desarrollo de sus actividades académicas. Lo primero se pudo identificar luego de llevar a cabo algunas observaciones es que la docente no implementa el juego en sus actividades académicas, los niños juegan solo en descanso o al momento de ser hora de educación física. De igual forma se puede describir que el grado de motivación de los niños y niñas a la hora implementar el juego en las actividades académicas fue de gran acogida por parte ellos mostrándose dispuestos y disfrutando de las actividades que se utilizaron para ello.

Por otro lado se pudo identificar en un conversatorio con los niños que los juegos que los motivan son los juegos de roles, de competencia, y los juegos tradicionales entre otros que ellos mismos se inventan en su momento. Para dar respuesta al cuarto objetivo se lleva a cabo una encuesta a los padres de familia o acudientes, la cual evidencia que los padres de familia si tienen conocimiento del juego pero que no le dan el valor formativo que él tiene debido que no lo relacionan directamente con el quehacer pedagógico, sino como una acción de divertirse, los

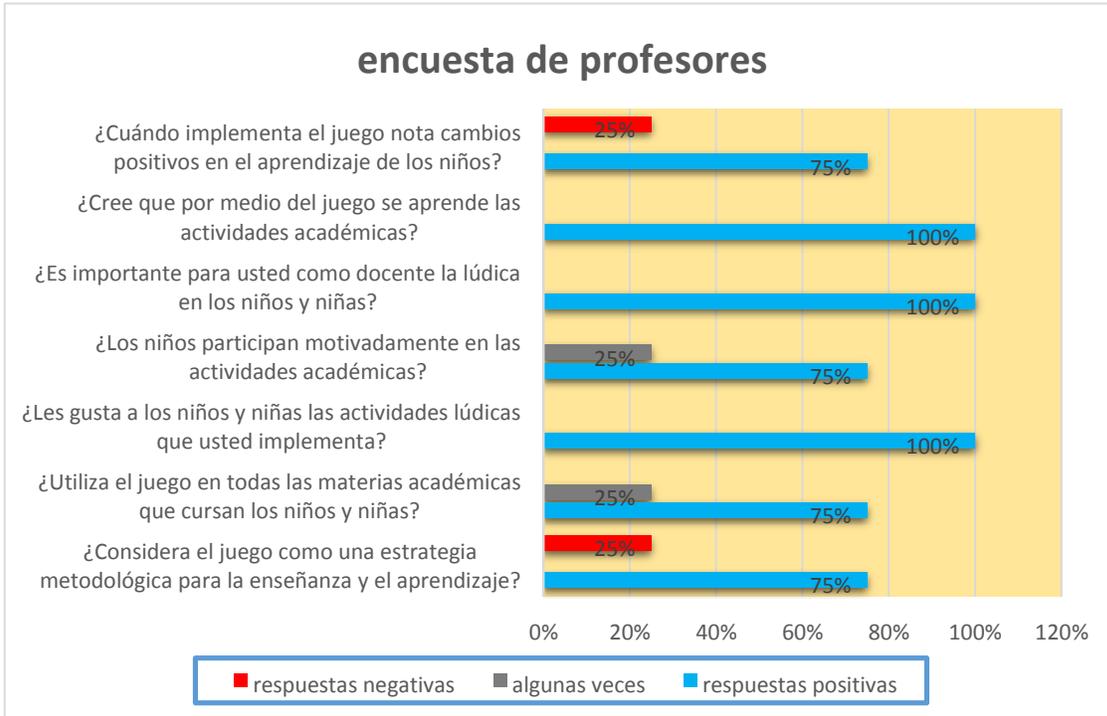
Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

resultados se pueden evidenciar en la gráfica, también vale la pena resaltar que solo llegaron a la reunión 14 padres de 33 alumnos que hay en el aula en la siguiente grafica número 3 se evidencia el porcentaje de los resultados de las encuesta; por todo lo anterior se propone una propuesta de intervención lúdica pedagógica que favorezca los procesos de aprendizajes de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa 29 de Noviembre.

Gráfica 1: encuesta a padres y madres de familia de elaboración propia



Gráfica 2: encuesta a padres y madres de familia de elaboración propia



Cronograma de Actividades

ACTIVIDADES	JUNIO				JULIO				AGOST				SEP				OCT				NOV			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Presentación al rector (firma del consentimiento informado de los adultos que hacen parte de la investigación_ rectora y docente)		X																						

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Se puede concluir que la falta de implementación del juego como estrategia pedagógica es uno de los factores que más generan desmotivación en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro del aula.

A la docente encargada del grupo la falta apropiación del juego como herramienta de aprendizaje a la hora de llevar a cabo su quehacer pedagógico.

También se concluye que con la implementación de este proyecto sobre el juego, se podría propiciar en el aula de clase un ambiente de aprendizaje significativo para los estudiantes y docente a cargo, generando así la formación integral de los estudiantes; brindando a la sociedad seres humanos con las herramientas necesarias para afrontar y transformar circunstancias adversas.

El proceso de investigación más que fundamental, es la clave para elaborar una propuesta de intervención que ayude a dar solución a una problemática particular dentro del aula de clases.

El juego es el mejor recurso que se tiene dentro y fuera del aula para motivar a los niños y transmitirle conocimientos nuevos cada día ya que en muchas ocasiones solo se necesita

voluntad y una buena dirección del juego y a partir de allí se puede enseñar y también evaluar.

El proceso de investigación más que fundamental, es la clave para elaborar una propuesta de intervención que ayude a lograr el objetivo propuesto,

El juego es el mejor recurso que se tiene dentro y fuera del aula para trabajar con los niños y transmitirle conocimientos nuevos cada día ya que en muchas ocasiones solo se necesita el recurso humano y una buena dirección del juego y a partir de ahí se puede no solo enseñar sino también evaluar.

9. Recomendaciones

Después de llevar a cabo el análisis de la investigación realizada en la institución educativa 29 de noviembre el grado 1 B. Se recomienda a la institución llevar a cabo la implementación de una propuesta de intervención lúdico pedagógica a través del juego como elemento dinamizador en el proceso de enseñanza y aprendizaje a fin de generar motivación en los estudiantes también, implementar acciones pedagógicas y dar continuidad al desarrollo de proyectos pedagógicos, los cuales favorecen la solución a posibles problemáticas, que afecten los agentes de la comunidad educativa, ya que tienen como fin disponer de un sin número de experiencias en donde se implementan estrategias que favorecen e enriquecen los procesos de aprendizajes.

A la docente, que se apropie del valor formativo que tiene el juego como herramienta pedagógica que es al momento de llevar a cabo el quehacer pedagógico por último implementar este u otros proyectos lúdico pedagógicos tanto el salón con en toda la institución y sobre todo en los niños de e transición, primero y segundo, ya que el hecho de estar siempre con el lápiz, el cuaderno y el tablero puede influir en que el niño se desmotive y no participe con mucho interés en las actividades académicas y al ser así, lo más probable es que no se alcance el objetivo de la clase.

A las familias que se apropien y se interesen en la enseñanza de los niños y niñas, y en la metodología que implementa la docente dentro del aula de clase, para verificar si aporta al aprendizaje significativo de sus hijos y así poder lograr una unión entre padres y escuela.

10. Anexos

Ilustración 1: realización de encuestas

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.



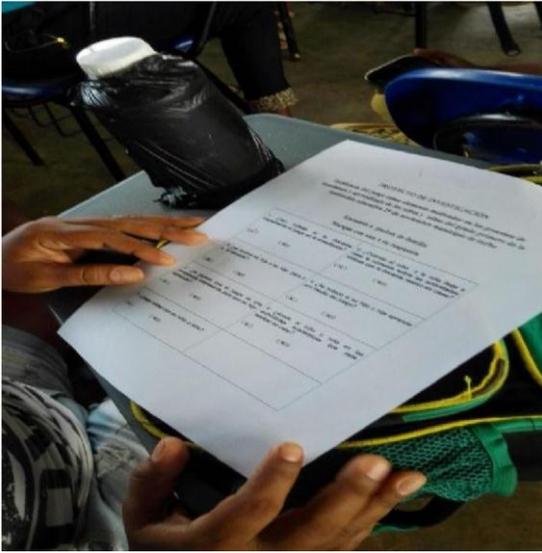
Ilustración 2: realización de encuestas



Ilustración 3: realización de encuestas



Ilustración 4: realización de encuestas



Propuesta de Intervención

1. Título

En el aula de clases, un juego divertido, hace de la escuela, un espacio enriquecido.

(El juego como estrategia pedagógica para mejorar la motivación en los niños y las niñas del grado primero B de la institución educativa 29 de noviembre de nueva colonia.)

2. Descripción de la propuesta

Este proyecto se llevara a cabo con el fin de motivar a los niños y niñas por medio del juego y estimular su aprendizaje, para lo cual se realizaran diferentes actividades de lectura y

comprensión, lógica, sopas de letras, trabalenguas y ejercicios matemáticos; para cada una de estas actividades se implementaran diferentes estrategias para comodidad y facilidad de los niños. El tiempo para implantar la propuesta es de dos meses, durante cada semana de una a dos horas en la jornada escolar que inicia a las 12:30 pm y culmina a las 5 pm, donde los protagonistas de este proceso de enseñanza y aprendizaje son los niños y niñas, orientados en el aula por la docente encargada del grupo y en la implementación del proyecto los responsables del mismo.

3. Justificación

Esta propuesta de intervención tiene como objetivo El juego como estrategia pedagógica para mejorar la motivación en los niños y las niñas del grado primero B de la institución educativa 29 de noviembre de nueva colonia. Este permitirá que el aula de clase sea divertida y dinámica en el momento de enseñar y que sea un elemento práctico para la docente, debido que los niños y niñas necesita aprender, resolver problemas, a analizar críticamente la realidad y transformarla, junto con los tres pilares de la educación que es aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y así descubrir el conocimiento de una manera entretenido, interesante y motivador.

La lúdica es un ejercicio que produce o proporciona alegría, placer, gozo, satisfacción; que hace parte del desarrollo humano, el juego tiene una nueva manera de ver porque no solo se debe de incluir en los tiempos libre si no también dentro del aula de clase. Lo cual esta propuesta de intervención hará que la comunidad educativa pueda implementar nuevas ideas y así pueda lograr solucionar situaciones que se puedan presentar dentro y fuera del salón de clases, y a su

vez podrían alcanzar el desarrollo de habilidades y destrezas en especial en lo cognitivo y en lo comunicativo.

4. Objetivos

4.5 Objetivo General

Promover a través del juego, estrategias pedagógicas que incrementen la motivación y fortalezcan el proceso de aprendizaje de los niños y las niñas del grado primero B de la institución educativa 29 de noviembre

4.6 Objetivos específicos

Presentar la propuesta de intervención a la comunidad educativa.

Capacitar a la docente y niños sobre la propuesta del juego como elemento motivador en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Implementar el juego como estrategia pedagógica para el proceso de aprendizaje de los niños y niñas.

Impactar con la evidencia o el resultado de la propuesta a la comunidad educativa a través de una representación artística.

5. Marco teórico

Decreto 2247 de septiembre 11 de 1997, capítulo II que se refiere a las Orientaciones curriculares plantea en el Artículo 11. Los principios de la educación preescolar; el cual refiere que la Lúdica Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas.

“El juego es considerado el principal medio de aprendizaje para los niños; algunos lo consideran como el trabajo más serio durante la infancia, es la manera más natural de experimentar y aprender; favorece el desarrollo del niño en diferentes aspectos”. (ARCHIVO DEL BLOG ISAMAR SEQUERA, 01 de septiembre del 2012).

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Por otro lado el 04 marzo del 2012 la INSTITUCIÓN EDUCATIVA DEPARTAMENTAL TÉCNICO COMERCIAL PUENTE QUETAME realizaron un proyectos lúdico pedagógico y de actividades y tomaron como referentes a algunos pedagogos que hablan acerca del juego “En efecto Jean Piaget decía que “El juego es una forma de adaptación a la realidad” pues son operaciones o mecanismos que le facilitan la comprensión del mundo, que lo preparan para su desenvolvimiento autónomo, permitiendo a la vez la evolución en el desarrollo del pensamiento del niño.

Para Freud El juego es el camino verdadero para la comprensión de los esfuerzos que el yo infantil realiza para lograr una síntesis. Para el psicoanálisis el juego es una forma de compensación de los deseos y tendencias del niño irrealizables en la vida real. Los motivos del juego están fuera de la conciencia del niño y obedecen a una dinámica inconsciente.

A su vez Donald Baker expresa “El juego es un medio para explorar las experiencias físicas, emotivas e intelectuales y pone al niño en la condición de asimilar tales experiencias traduciéndolas en modelos de comportamiento y estructuras de referencia para el futuro” Esta posición refleja de manera esencial la importancia de saberlo dirigir, ya que con él se están encaminando variados conocimientos para la formación, comportamiento y madurez del niño como ser social y como persona.

Para Vygotsky, el juego es un aspecto de construcción que hace posible el desarrollo del pensamiento conceptual teórico. Uno de los propósitos a conseguir con los estudiantes.

Para Decroly el juego es un ejercicio o serie de actividades que se desarrollan con el objeto de divertirse (Ocio). Enfocado aquí a alcanzar la organización del tiempo libre como actividad creativa y socializadora. (*Clavijo, Hernández, mancera, parra, peña y Velázquez en 2012*).

6. Metodologías

En primer lugar se llevó a cabo la sensibilización de la propuesta de intervención por medio de una reunión con la comunidad educativa, para esto realizaremos unas invitaciones de carácter personal y luego se realizó el lanzamiento de esta propuesta de intervención por medio de un carrusel, por último se repartieron unos volantes donde se explicó de manera resumida todo lo que contiene la propuesta.

En segundo lugar se hizo una capacitación tanto a la docente como a los niños y niñas por medio de un conversatorio divertido, como el inicio de las actividades que se van a realizar sobre el juego como estrategia metodológica

7. Plan de acción

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

FASE	FECH A	ACTIVIDA D	OBJETIV O	ESTRTEGI A	RECURSOS
Sensibilización		Devolución de resultados de proyecto de investigación	devolver los resultados obtenidos de la investigación realizada	Se hizo un conversatorio donde se dio a conocer los resultados de las encuestas realizadas durante la investigación , se mostraron las gráficas con los resultados de las encuestas	Computador Tarjetas refrigerios
				resultados de las encuestas	

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

		<p>Lanzamiento de la propuesta de intervención</p>	<p>Presentar a la comunidad educativa la propuesta de intervención de acuerdo a los resultados de la investigación</p>	<p>Iniciamos con la agenda del día: saludo, oración, reflexión, presentación de la propuesta de intervención de acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, preguntas o inquietudes de la comunidad y sabor social. Elaboramos un cartel llamativo con el nombre de la propuesta, plegables, se gravo un</p>	<p>Invitaciones Refrigerios Cartel Cartulinas Vinilos Marcador Silicona Vela Fósforos Papel bond</p>
--	--	--	--	--	---

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

				video, se realizó un carrusel del saber con tres estaciones y en cada una se trabajaban actividades distintas y se tomaron fotos	
Capacitación	1	Dialogo con la docente Ana Lucia Torres encargada del grupo primero B	Dialogar con la docente para darle a conocer sobre el proyecto y lo que se quería investigar	Se realizaron una nota como sugerencia de la docentes para enviársela a los padres de familia por medio de los niños y así tener la primera reunión con ellos	Lapicero Block iris
	2	Reunión con los padres de familia para darle a conocer el proyecto de	Sensibilizar a los padres de familia sobre el proyecto de	Se hizo un conversatorio con los padres de familia. A manera de	Marcador Encuestas Lápiz Asistencia

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

		investigación que se trabajó con los niños y niñas	investigación “incidencia del juego como elemento motivador en los Procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero B de la Institución Educativa 29 de Noviembre	introducción se hizo el saludo, la oración, una pequeña dinámica. Luego nos presentamos oficialmente como alumnos de la Uniminuto y posteriormente les hablamos sobre el proyecto de investigación y las actividades que realizamos con los niños y niñas y luego hablamos sobre el consentimiento o informado, se les explico de qué se trata y luego lo	consentimiento
--	--	--	---	---	----------------

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

				firmaron voluntariamente al igual que la asistencia. Y para finalizar realizamos una serie de encuestas tanto a los padres de familia como a las docentes del grado primero de la institución.	
Ejecución	1	La peregrina	Implementar la suma a través del juego de la peregrina	Trabajamos en equipo junto con los niños y niñas construimos la peregrina luego se enumeraron y de acuerdo a su número era su turno.	
	2	Arroz con leche	-Sacar palabras	En esta actividad	Marcador Hoja

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

			<p>claves de la canción arroz con leche.</p> <p>-Identificar la vocal o consonante que falta en la palabra que se le presento en la hoja.</p>	<p>hicimos una ronda cantábamos la canción de arroz con leche y el que perdía le mostrábamos una palabra que les faltaba una bocal o consonante y así se hizo sucesiva mente.</p>	<p>Rondas Canción</p>
	3	Pista de premios	<p>Fortalecer el aprendizaje cognitivo de los niños y niñas en el área matemáticas en las sumas y restas.</p>	<p>Se escoge una parte del salón y se hace un camino con las operaciones matemáticas sumas y restas en unas hojas de block iris donde y el niño o la niña debía buscar al fondo la</p>	<p>Marcador Papel Dulces</p>

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

				respuesta correcta que estaban escritas en otras hojitas.	
	4	La bolsa preguntona	Indagar sobre que tanto saben los niños y niñas sobre medio de preguntas básicas del área de español y matemáticas	En esta actividad se formularon una serie de preguntas básicas específicamente del área de español y matemáticas, la cual estaban dentro de una bolsa. El niño que diera la respuesta correcta se ganaba un dulce y acumulaba puntos	Papel Bolsa Marcador dulce
	5	Rapidito, rapidito	Fortalecer la concentración de los niños y	Aquí se ponían a los niños y niñas en diferentes	Niños Los encargados de la actividad

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

			niñas en el trabajo en equipo	equipos, se hacían dos círculo uno grande y uno pequeño y cada equipo iba a girar de acuerdo a la orden que se le diera, derecha izquierda	
	6	Adivina a adivinador	Estimular el razonamiento lógico de los niños y niñas	Se escogieron 15 adivinanzas luego pusimos a los niños al redor del salón de clase por equipos de 5 y de ahí se les decía la adivinanza y cada adivinanza tenía un determinado puntaje.	Adivinanzas
	7	Ponchado	Propiciar un ambientes	En este juego el grupo	

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

			agradable en el contexto escolar	se dividirá en dos partes, grupo número 1 y el número 2, los encargados de la actividad son los que van a ponchar a los niños y los niños deben evitar que eso suceda para no perder su vida en el juego, el que sea ponchado saldrá del juego, pero antes debe responder una pregunta de sobre los temas que ya antes han aprendido	
	8	Bloques lógicos	•observar	1: para iniciar se le	

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

			<p>e identificar las diferentes formas que tienen las fichas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agrupar las diferentes fichas del mismo color de diferentes tamaños, texturas y grosor • Identificar la ficha que falta en el conjunto y su característica. • Formar un conjunto con una ficha de cada figura geométrica en diferentes colores. 	<p>entrega a los niños los bloque lógicos para que se familiaricen con ellos</p> <p>2: aquí los niños observan los bloques lógicos y sus diferentes formas, colores, grosor y tamaño</p> <p>3: colocar sobre la mesa un cordón de forma cerrada y dentro de este se agrupan fichas de diferentes colores tamaños y grosor</p> <p>4: una vez que hayas formado el conjunto debes</p>	
--	--	--	--	---	--

			<p>•Conformar un conjunto con todos los triángulos de color amarillo</p>	<p>Darle un nombre siempre en mayúscula.</p> <p>5: Cada una de las figuras que conforman el conjunto se llama elemento.</p> <p>6: a cada conjunto hay que ponerle un nombre con una letra mayúscula, por ejemplo A</p> <p>7: colocar sobre la mesa un cordón de forma cerrada y dentro de este agrupar tres fichas de diferentes formas.</p> <p>8: después preguntarle al</p>	
--	--	--	--	---	--

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

				<p>niño cuál de las cuatro figuras no está dentro del conjunto</p> <p>9: Cada una de las figuras que conforman el conjunto se llama elemento.</p> <p>10: a cada conjunto hay que ponerle un nombre con una letra mayúscula, por ejemplo B</p> <p>11: colocar sobre la mesa un cordón de forma cerrada y dentro de este agrupar una ficha de cada figura geométrica en diferentes colores.</p>	
--	--	--	--	---	--

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

				<p>12: luego se deben decir los nombre de las figuras.</p> <p>13: Cada una de las figuras que conforman el conjunto se llama elemento.</p> <p>14: al construir un nuevo conjunto se le debe dar un nombre ejemplo: C</p>	
9	bingo numérico	Identificar los números del 0 al 30 en las tablas de bingo	Este juego es individual: consiste en jugar bingo, tanto los niños como las niñas marcan en su tabla el número mencionado por la persona		

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

				que está dirigiendo la actividad. Los números van del 1 al 5o	
	10	Sopa de letra	Fomentar la concentración de los niños en la búsqueda de los términos en la sopa de letra.	en esta actividad cada uno de los niños y niñas tienen una hoja en donde cada uno debe buscar las palabras que se le indiquen y resaltarlas con un color	
Proyección		conversatorio	Dar a conocer el resultado de la propuesta que se tuvo mediante las actividades realizadas	Se realizó una mesa redonda, se hizo una oración, y se dijo una reflexión, luego se animó a los padres de familia con	Refrigerio Los padres de familia Y los encargados de la actividad

				una actividad, después se compartieron los resultados y por último se repartió un refrigerio	

8. Cronograma

	SEPTIEMBRE			OCTUBRE			NOVIEMBRE		
	1	3	4	1	3	4	1	2	4
Semanas	2			2				3	
Actividad									
Socialización de la investigación									
Presentación de la propuesta									
Socialización de la propuesta									

Ejecución y desarrollo de las actividades												
La peregrina												
Arroz con leche												
Pista de premios												
La bolsa preguntona												
Rapidito, rapidito												
Adivina a adivinador												
Ponchado												
Bloque lógicos												
bingo numérico												
Sopa de letra												
Proyección e impacto												

9. Informe de cada actividad

9.1 Actividad 1

Nombre: **La peregrina**

Informe del desarrollo de la actividad: Informe del desarrollo de la actividad: la intención de esta actividad era que tanto los niños como las niñas contaran por medio de la peregrina, para lo cual se enumeraron cada una de las casillas y a medida que avanzaran debían sumar los puntos que correspondían al número que tuviera cada casilla, al final ganaba el niño que no solo jugara correctamente, sino que tuviera menos equivocaciones y suma correctamente.

Evolución: aunque la mayoría de los niños se mostraron interesados en el juego no todos participaron, pero los que estuvieron atentos dieron su mejor esfuerzo, sin embargo no se logró el objetivo esperado.

Evidencia

Ilustración 6: actividad 1



Ilustración 5: actividad 1



9.2 Actividad 2

Nombre: **arroz con leche**

Informe del desarrollo de la actividad: En esta actividad hicimos una ronda, cantamos la canción de arroz con leche y el que perdió le mostramos una palabra, en donde les faltaba una vocal o consonante y los niños y niñas debían decir que letra que faltaba y así se hizo sucesivamente.

Evaluación: fue de forma continua, mediante el desarrollo de la actividad en sus dos fases, durante la ronda el que se la quedara debía pasar al frente y continuar, ahí nos dimos cuenta a quienes se les facilita hablar en público e interactuar con los demás y en la segunda fase donde debían decir que letra faltaba en términos generales se puede decir que el 70% de los niños conocen el abecedario e idéntica las letras y algunos confunden algunas de las consonantes.

Evidencia

Ilustración 7: actividad 2



Ilustración 8: actividad 2



9.3 Actividad 3

Nombre: **La pista de premios**

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Informe del desarrollo de la actividad: Se escogió una parte del salón y se hizo un camino con las operaciones sumas y restas en unas hojas de block iris donde y el niño o la niña debía buscar al fondo los números para hacer las operaciones.

Evaluación: esta actividad fue muy divertida ya que los niños y niñas se emocionaron mucho al participar, sabían que cada vez que pasaran por las diferentes fichas de la pista debían resolver una operación matemática que puso a prueba su conocimiento

Evidencia

Ilustración 10: actividad 3



Ilustración 9: actividad 3



9.4 Actividad 4

Nombre: **La bolsa preguntona**

Informe del desarrollo de la actividad: En esta actividad se formuló una serie de preguntas básicas, específicamente del área de español y matemáticas, las cuales están dentro de una bolsa.

El niño que diera la respuesta correcta se ganaba un dulce y acumulaba puntos

Evaluación: en términos generales se puede decir que los niños aprovecharon mucho la actividad, en esta deben recordar muchos de los conocimientos aprendidos durante este año, y aunque no todos dieron la respuesta correcta en su gran mayoría supieron responder

Evidencia

Ilustración 11: actividad 4



9.5 Actividad 5

Nombre: **rapidito, rapidito**

Informe del desarrollo de la actividad: Aquí se puso a los niños y niñas en diferentes equipos, se hacían dos círculos uno grande y uno pequeño y cada equipo iba a girar de acuerdo a la orden que se le diera, derecha-izquierda, lo más rápido que pueda

Evaluación: los niños y niñas se identificaron con la actividad, aunque en un principio se confundieron mucho, es decir no entendían bien las indicaciones y algunos confunden la derecha con la izquierda, lo que significa que se les dificulta manejar la lateralidad

Evidencia

Ilustración 12: actividad 5



Ilustración 13: actividad 5



9.6 Actividad 6

Nombre: **adivina adivinador**

Informe del desarrollo de la actividad: Se escogen 15 adivinanzas, luego se puso a los niños y niñas al redor del salón de clase por equipos de 5 y de ahí se lee las adivinanzas, las cuales cada una tiene un determinado puntaje que aumenta a medida que pasa el tiempo. Ejemplo: la primera vale un punto, la segunda tres, la tercera 5 y así sucesivamente

Evaluación: es una actividad muy práctica ya que los niños utilizan obligatoriamente el pensamiento lógico, para dar con la respuesta de cada una de las adivinanzas y cabe resaltar que les fue muy bien a todos los niños y niñas ya que a todas las adivinanzas dieron respuesta

Evidencia

Ilustración 14: actividad 6



9.7 Actividad 7

Nombre: **el ponchado**

Informe del desarrollo de la actividad: En este juego el grupo se dividirá en dos partes, grupo número 1 y el número 2, los encargados de la actividad son los que van a ponchar a los niños y los niños deben evitar que eso suceda para no perder su vida en el juego, el que sea ponchado saldrá del juego, pero antes debe responder una pregunta de sobre los temas que ya antes han aprendido

Evaluación: esta es una actividad que se puede considerar de contacto, y en la que los niños y niñas tienden a estar algo acalorado porque se hace buena actividad física, sirvió para que los

niños aplicaran el concepto de reglas de juego, respetan los espacios y a su vez se ejercitaron un poco, fue muy divertida.

Evidencia

Ilustración 15: actividad 7



Ilustración

16: actividad 7



9.8 Actividad 8

Nombre: **bloque lógicos**

Informe del desarrollo de la actividad: 1: para iniciar se le entrega a los niños los bloque lógicos para que se familiaricen con ellos

2: aquí los niños observan los bloques lógicos y sus diferentes formas, colores, grosor y tamaño

3: colocar sobre la mesa un cordón de forma cerrada y dentro de este se agrupan fichas de diferentes colores tamaños y grosor

4: una vez que hayas formado el conjunto debes darle un nombre siempre en mayúscula.

5: Cada una de las figuras que conforman el conjunto se llama elemento.

6: a cada conjunto hay que ponerle un nombre con una letra mayúscula, por ejemplo A

7: colocar sobre la mesa un cordón de forma cerrada y dentro de este agrupar tres fichas de diferentes formas.

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

8: después preguntarle al niño cuál de las cuatro figuras no está dentro del conjunto 9:

Cada una de las figuras que conforman el conjunto se llama elemento.

10: a cada conjunto hay que ponerle un nombre con una letra mayúscula, por ejemplo B

11: colocar sobre la mesa un cordón de forma cerrada y dentro de este agrupar una ficha de cada figura geométrica en diferentes colores.

12: luego se deben decir los nombre de las figuras.

13: Cada una de las figuras que conforman el conjunto se llama elemento.

14: al construir un nuevo conjunto se le debe dar un nombre ejemplo: C

Evaluación: en esta actividad se realizaron todos los puntos previstos, sin embargo no se sentían identificados con las figuras aunque se relacionaron con facilidad, memorizaron los nombres de las figuras y las identificaron momentáneamente, también las clasificaron por colores, tamaños texturas

Evidencia

Ilustración 17: actividad 8

Ilustración



18: actividad 8



9.9 Actividad 9

Nombre: **bingo numérico**

Informe del desarrollo de la actividad: Este juego es individual: consiste en jugar bingo, tanto los niños como las niñas marcan en su tabla el número mencionado por la persona que está dirigiendo la actividad. Los números van del 1 al 50

Evaluación: es una práctica y fácil de realizar, en la que no solo los niños juegan bingo sino que además recuerdan los números y los repasan ya que para poder llenar la tabla debían identificarlos. En resumen le fue muy bien y les encantó la actividad

Ilustración

Evidencia

Ilustración 19: actividad 9



Ilustración 20: actividad 9



21: actividad 9



9.10 Actividad 10

Nombre: **sopa de letras**

Informe del desarrollo de la actividad: en esta actividad cada uno de los niños y niñas tienen una hoja en donde cada uno debe buscar las palabras que se le indiquen y resaltarlas con un color

Evaluación: la actividad es muy buena, sin embargo a muchos de los niños se les dificulta encontrar las palabras por si solos, pero con un poco de ayuda se encontraron casi todas

Evidencia

Ilustración

22: actividad 10

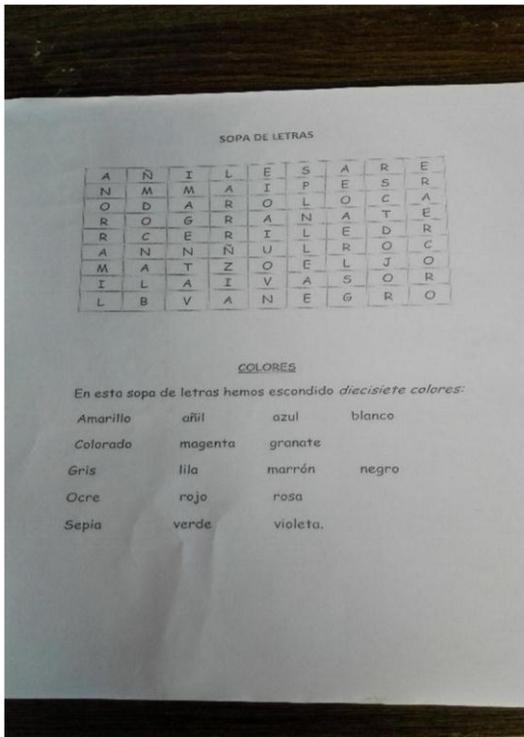


Ilustración 23: actividad 10



24: actividad 10



Ilustración

9. Conclusión

A partir del desarrollo de este proyecto investigativo, se pudo evidenciar que cuando la enseñanza tiene relación con el juego como elemento motivador el aprendizaje deja de ser algo metódico y rutinario para convertirse en un juego de niños, atractivo y divertido, que direccionado correctamente en compañía de las familias y docentes se pueden llegar a obtener logros satisfactorios en el aprendizaje de los niños y las niñas.

Uno de los logros evidenciados a partir de la intervención de esta propuesta es que los niños y niñas se mostraron más motivados a la enseñanza y a la aceptación de las temáticas a trabajar fueron asumidas con agrado, además la implementación de esta propuesta trajo consigo el empoderamiento del juego como elemento motivador por parte de la docente del grupo y de los padres de familia, Pero no menos importante es que este proyecto originó que las familias, la docente y la institución, tomaron conciencia y reconocieron la importancia del juego a la hora de llevar a cabo la correcta utilización de esta estrategia pedagógica tanto en casa como en el aula.

Por último queda la satisfacción de haber alcanzado los objetivos propuestos en este proyecto y el haber adquirido los conocimientos del mismo y la experiencia que esto implicó durante su desarrollo.

10. Referencias Bibliográficas

DECROLY EN SÁNCHEZ de Gómez Gladis, Desarrollo Psicobiológico. Instituto Universitario de Cundinamarca. Fusagasugá. Colombia. 1991

DECROLY, O. Y E. Moncha, (1998). *El juego educativo. Iniciación a la Actividad intelectual y motriz*. Madrid, Morata.

Definiciones Mx. (s.f.). Recuperado el 2016, de <http://definicion.mx/habilidad/>

FREUD, Segismund. EN ZORRILLO Pallavicino ALIX. Musicoterapia. Música, juego, aprendizaje. Magisterio. Bogotá. 1999. P14

Froebel, F. (1988). El jardín de la infancia. *Disponible en línea: [http://scarball. awardspace. Com/documentos/trabajos-de-filosofía/Froebel. pdf](http://scarball.awardspace.com/documentos/trabajos-de-filosofia/Froebel.pdf).*

Gardey, J. P. (2008). *Definiciones*. Recuperado el 2016, de <http://definicion.de/aprendizaje/#ixzz4GCozweDH>

El Juego en la Educación Inicial eljuegoenlaeducacioninicialuc.blogspot.com/ lunes, 24 de septiembre de 2012

MINISTERIO DE EDUCACIÓN (1999). *La transversalidad curricular en la Educación Básica*”. En Educare, Año 3 N° 5. Mérida.

Tatiana Gomez, O. P. (2015). LA ACTIVIDAD LUDICA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE LA INSTITUCION EDUCATIVA NIÑO JESUS DE PRAGA. Ibague Tolima, Colombia. Obtenido de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1537/1/RIUT-JCDA-spa-2015-La%20actividad%201%C3%BAdica%20como%20estrategia%20pedag%C3%B3gica%20para%20fortalecer%20el%20aprendizaje.pdf>

Torrecilla, F. J. (2010-2011). Métodos de investigación en Educación Especial. Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/Inv_accion_trabajo.pdf

PIAGET Jean. EN ZORRILLO Pallavicino ALIX. Musicoterapia. Música, juego, aprendizaje. Magisterio. Bogotá. 1999. P14

VIGOSKY EN DE GUTIÉRREZ, Anita. Cómo educar a un niño. Presencia Ltda... 1987

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

10. Anexos

Ilustración 25: consentimiento informado


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

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

Título de la investigación: Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa 29 de noviembre municipio de turbo.

El objetivo de la investigación es:
Analizar la incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa 29 de noviembre municipio de turbo.
A través de la realización de observaciones, encuestas, entrevistas y videos y actividades encaminadas a recolectar la información para el logro del proyecto.

Las investigadoras: ONIX MARIA MANYOMA, DANNY PALACIOS, CARLOS CAUSIL. son las únicas personas autorizadas para el manejo de la información que se recoja, la cual se realizará de manera confidencial y se codificará y cambiará los nombres que aparezcan en la documentación generada. Esta información se utilizará **exclusivamente para fines académicos**. Así mismo se comprometen a no hacer mal uso de la información recogida, del manejo respetuoso del archivo fotográfico y que estos solo serán material de apoyo para el estudio mencionado anteriormente.

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

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

Yo Ana Cristina Serna Zapata con c.c. 42996509 de Medellin autorizo a las encargadas de esta investigación para obtener el registro documental durante la(s) actividad(es) realizadas en desarrollo del trabajo durante el tiempo que dure el mismo y programado para el 2016 en el municipio de: turbo.
Atentamente,

Firma Ana Cristina Serna Zapata

Documento de identidad No 42996509 de Medellin

Firmas de los investigadores: Onix M. Manyoma M c.c. 1.040.362.879
Danny Pablos D. c.c. 1028019926

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

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración

26: consentimiento informado

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración

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

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ADULTOS QUE PARTICIPAN EN EL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

Título de la investigación: Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa 29 de noviembre municipio de turbo.

El objetivo de la investigación es:
Analizar la Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa 29 de noviembre municipio de turbo.
A través de la realización de observaciones, encuestas, entrevistas y videos y actividades encaminadas a recolectar la información para el logro del proyecto.

Las investigadoras: ONIX MARIA MANYOMA, DANNY PALACIOS, CARLOS CAUSIL son las únicas personas autorizadas para el manejo de la información que se recoja, la cual se realizará de **manera confidencial** y se codificará y cambiará los nombres que aparezcan en la documentación generada. Esta información se utilizará **exclusivamente para fines académicos**. Así mismo se comprometen a no hacer mal uso de la información recogida, del manejo respetuoso del archivo fotográfico y que estos solo serán material de apoyo para el estudio mencionado anteriormente.

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

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

Yo Ana Lucia Torres Muñoz con c.c. 28.541.428 de Ibagué autorizo a las encargadas de esta investigación para obtener el registro documental durante la(s) actividad(es) realizadas en desarrollo del trabajo durante el tiempo que dure el mismo y programado para el 2016 en el municipio de: turbo.
Atentamente,

Firma [Firma]

Documento de identidad No. 28.541.428 de Ibagué

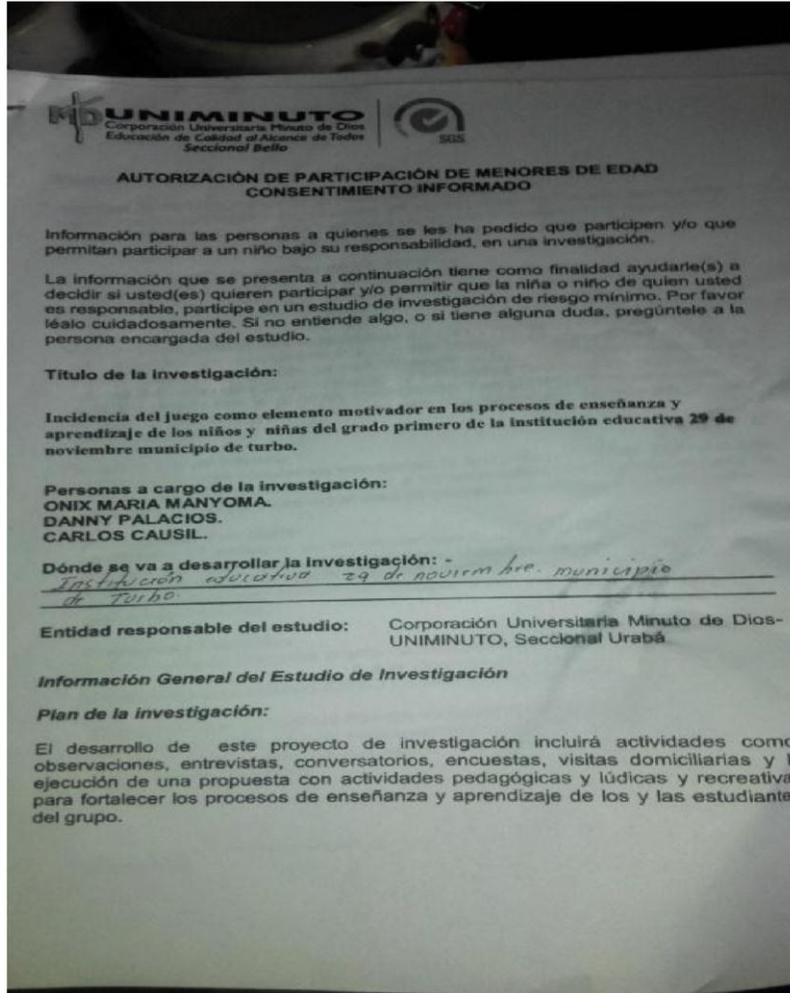
Firmas de los investigadores: _____ C.C.
_____ C.C.

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

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración

27: consentimiento informado



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al Alcance de Todos
Seccional Bello

**AUTORIZACIÓN DE PARTICIPACIÓN DE MENORES DE EDAD
CONSENTIMIENTO INFORMADO**

Información para las personas a quienes se les ha pedido que participen y/o que permitan participar a un niño bajo su responsabilidad, en una investigación.

La información que se presenta a continuación tiene como finalidad ayudarle(s) a decidir si usted(es) quieren participar y/o permitir que la niña o niño de quien usted es responsable, participe en un estudio de investigación de riesgo mínimo. Por favor léalo cuidadosamente. Si no entiende algo, o si tiene alguna duda, pregúntele a la persona encargada del estudio.

Título de la investigación:

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la institución educativa 29 de noviembre municipio de Turbo.

Personas a cargo de la investigación:
ONIX MARIA MANYOMA.
DANNY PALACIOS.
CARLOS CAUSIL.

Dónde se va a desarrollar la investigación: -
Institución educativa 29 de noviembre municipio de Turbo

Entidad responsable del estudio: Corporación Universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, Seccional Urabá.

Información General del Estudio de Investigación

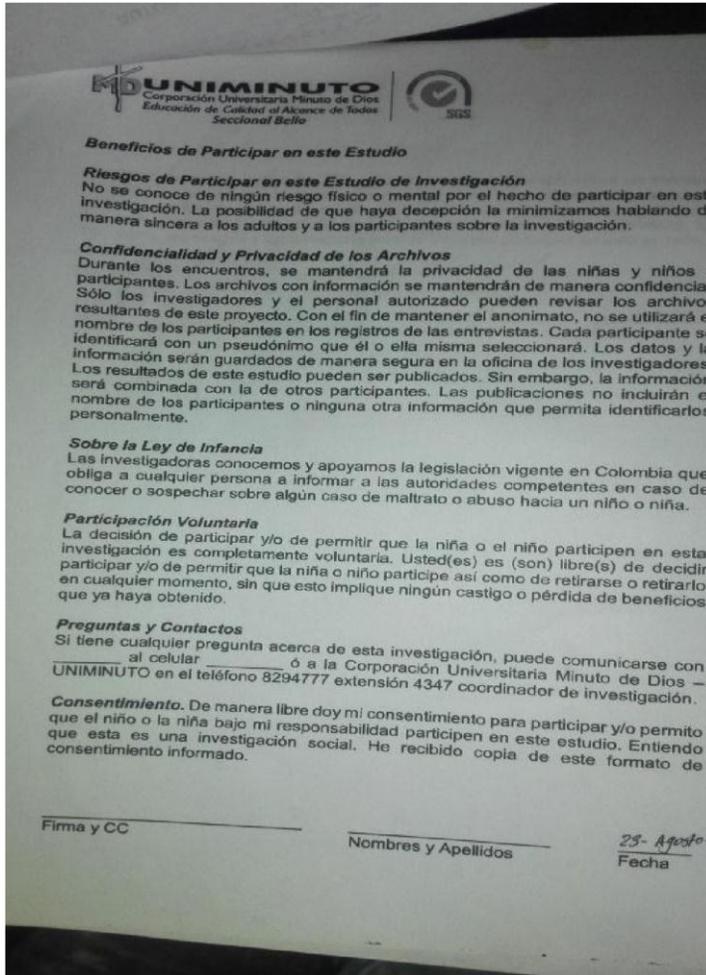
Plan de la investigación:

El desarrollo de este proyecto de investigación incluirá actividades como: observaciones, entrevistas, conversatorios, encuestas, visitas domiciliarias y la ejecución de una propuesta con actividades pedagógicas y lúdicas y recreativas para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje de los y las estudiantes del grupo.

28: consentimiento informado

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de Calidad al Alcance de Todos
Seccional Bello

Beneficios de Participar en este Estudio

Riesgos de Participar en este Estudio de Investigación
No se conoce de ningún riesgo físico o mental por el hecho de participar en esta investigación. La posibilidad de que haya decepción la minimizamos hablando de manera sincera a los adultos y a los participantes sobre la investigación.

Confidencialidad y Privacidad de los Archivos
Durante los encuentros, se mantendrá la privacidad de las niñas y niños y participantes. Los archivos con información se mantendrán de manera confidencial. Sólo los investigadores y el personal autorizado pueden revisar los archivos resultantes de este proyecto. Con el fin de mantener el anonimato, no se utilizará el nombre de los participantes en los registros de las entrevistas. Cada participante se identificará con un pseudónimo que él o ella misma seleccionará. Los datos y la información serán guardados de manera segura en la oficina de los investigadores. Los resultados de este estudio pueden ser publicados. Sin embargo, la información será combinada con la de otros participantes. Las publicaciones no incluirán el nombre de los participantes o ninguna otra información que permita identificarlos personalmente.

Sobre la Ley de Infancia
Las investigadoras conocemos y apoyamos la legislación vigente en Colombia que obliga a cualquier persona a informar a las autoridades competentes en caso de conocer o sospechar sobre algún caso de maltrato o abuso hacia un niño o niña.

Participación Voluntaria
La decisión de participar y/o de permitir que la niña o el niño participen en esta investigación es completamente voluntaria. Usted(es) es (son) libre(s) de decidir participar y/o de permitir que la niña o niño participe así como de retirarse o retirarlo en cualquier momento, sin que esto implique ningún castigo o pérdida de beneficios que ya haya obtenido.

Preguntas y Contactos
Si tiene cualquier pregunta acerca de esta investigación, puede comunicarse con _____ al celular _____ o a la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO en el teléfono 8294777 extensión 4347 coordinador de investigación.

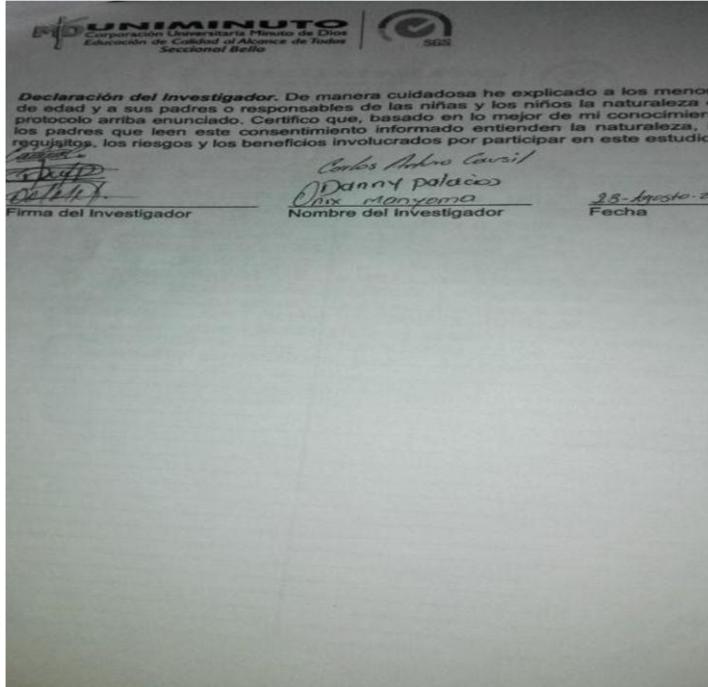
Consentimiento. De manera libre doy mi consentimiento para participar y/o permito que el niño o la niña bajo mi responsabilidad participen en este estudio. Entiendo que esta es una investigación social. He recibido copia de este formato de consentimiento informado.

Firma y CC _____ Nombres y Apellidos _____ Fecha 25 Agosto

29: consentimiento informado

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración



UNIMINUTO
 Corporación Universitaria Minuto de Dios
 Educación de Calidad al Alcance de Todos
 Seccional Bello

Declaración del Investigador. De manera cuidadosa he explicado a los menores de edad y a sus padres o responsables de las niñas y los niños la naturaleza del protocolo arriba enunciado. Certifico que, basado en lo mejor de mi conocimiento, los padres que leen este consentimiento informado entienden la naturaleza, los requisitos, los riesgos y los beneficios involucrados por participar en este estudio.

Danny Palacios
 Carlos Alberto Carril
 Danny Palacios
 Dixi Montoya

Firma del Investigador Nombre del Investigador Fecha: 28 Agosto 2020

Ilustración 30: asistencia

UNIMINUTO
 Corporación Universitaria Minuto de Dios
 Educación de Calidad al Alcance de Todos
 Seccional Bello

GRADO: PRIMERO B DOCENTE: ANA LUCIA TORRES MUÑOZ

ACUDIENTE	CC	NIÑO O NIÑA
1. familia freyruera	102747034	Hanner Andres Freyruera
2. jesenia esborea	102600628	Estefany Verbezo
3. Sofía Alejandra Martínez		Juan Camilo Palacio y
4. Milen Alexander	71983626	Alexandra Sofía Ditalva
5. Marly Mendoza	39426061	Michelle Mendoza
6. Lidio Pareda	102390932	Luis Eduardo Ordoz
7. María Dora	39429750	Geiner Cagallo Di Az
8. Martha Escobar	43144218	Wilmer Magueta Gonzalez
9. Ms/ Gloria Calka	39402711	Yerson David Bello Cerdoba
10. Lina Jaramila	718594342	Geina Lopez Potos
11. Nidia Tam	718594342	OSMAR GONZALEZ TERAN
12. Maria emasone	1027840230	Yerson Muñoz Carrasca
13. Belia Cano	1045000743	Sebastian Cano
14. Yadin Palacio	10019286	Juan Carlos Quintan
15.		
16.		
17.		
18.		
19.		
20.		
21.		
22.		
23.		
24.		
25.		
26.		
27.		
28.		
29.		
30.		
31.		
32.		
33.		

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración 31: asistencia

LISTA DE INVITACIONES fecha: 6 de octubre del 2016

NOMBRE DEL PROYECTO

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 de Noviembre Municipio de Turbo

nombre	Cargo
1. Jandh Buenas Fuentes	ama de casa
2. Mayra Gonzalez Reyes	ama de casa.
3. PAULA ANRDA	ama de casa
4. Luis Eduardo Orozco Lara	padre de familia
5. marlene Diaz Garcia	ama de casa
6. Grato Ana Ruiz	ama de u u
7. Enith Velazquez Martinez	ama de u u
8. CAROL VILLAZ- MARTINEZ	PROF. = III
9. Dina Luz Torres	Directora
10. Nallely Coronado	secretaria
11. Verónica paola colon	secretaria
12. Diana Jimenez	ama de casa
13. Martha Escobar P	ama de casa
14. Yuleisy Acosta	ama de casa
15. ALICIA LEALDE LEON	ama de casa
16. Nidia Teran O.	ama de casa
17. Dina Luz Torres	Ama de Casa
18. Mariela Mendez Martinez	Ama de casa
19. Wendy Fabiana Mediano A.	Judy Fabiana Mediano A.
20. Arleto Cano Ruiz	Sebastian Cano Ruiz
21. Cadys E. Lagares P	Andrico Felipe Muñoz C.

Ilustración 32: registro de observaciones

REGISTRO DE OBSERVACION

Fecha: 05-03-2016

Situación: Educativa 29 de noviembre

Lugar: Barrio 29 de Noviembre - sede Maja Leidy

Situación observada y contexto: Clase

Tiempo de observación: 1 hora

Observador: Dina Luz Torres - Dany Patricia - Juley Faust

Hora	Descripción	Interpretación (lo que pienso, siento, conjeturo, me pregunto)
3:00pm	Al momento de la visita se realizó un recorrido por toda la sede del mega colegio, donde se evidencia que en los grupos es necesario implementar estrategias lúdicas para fortalecer el proceso de enseñanza - aprendizaje. También se pudo evidenciar dentro del aula de 1B donde se muestra poca concentración del grupo a las actividades, además de mostrar comportamientos de desorden en el aula, esto al punto de soltar el aula por las ventanas.	con base a todo lo observado se puede interpretar que al grupo hay que implementar estrategias innovadoras donde se fortalezca la motivación del grupo, se considera que si no se realizan intervenciones acorde a la problemática se el grupo no alcanzara las competencias para pasar al grado segundo, y se pasan los niños así, solo para asignar carga al trabajo de la docente que recibe a los niños

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración

33: asistencia

LISTA DE ASISTENCIA fecha: 7 de octubre del 2016

NOMBRE DEL PROYECTO

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero de la Institución Educativa 29 de Noviembre Municipio de Turbo

nombre	Cargo
1 Etteyilda martinez	Acudiente
2	
3 Melbeta calvo	Acudiente
4 Rosa Chavarria	Acudiente
5 Yesenia cabrera	Acudiente
6 Yesenia cabrera	Acudiente
7 Urey Johana Roberto A.	Acudiente
8 Nidia Teran Gonzalez	Acudiente
9 Carlos Cano Ruiz	Acudiente
10 Lidys Ester Lagares P	Acudiente
11 Dina Luz Correa C.	Acudiente
12 Michelle Johana mendoza	estudiante
13 Jainer cogollo Ail	estudiante
14 Keferson BCHO	estudiante
15 Idi Correa Zapallo	estudiante
16 Alejandro Moreno	estudiante
Alexandra Pitalua	estudiante
Iran Carlos Quintero	estudiante
Sebastian Cano	estudiante
Julian	estudiante
Sebastian ortiz	estudiante
Andres Felipe ortiz	estudiante

34: invitaciones

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración

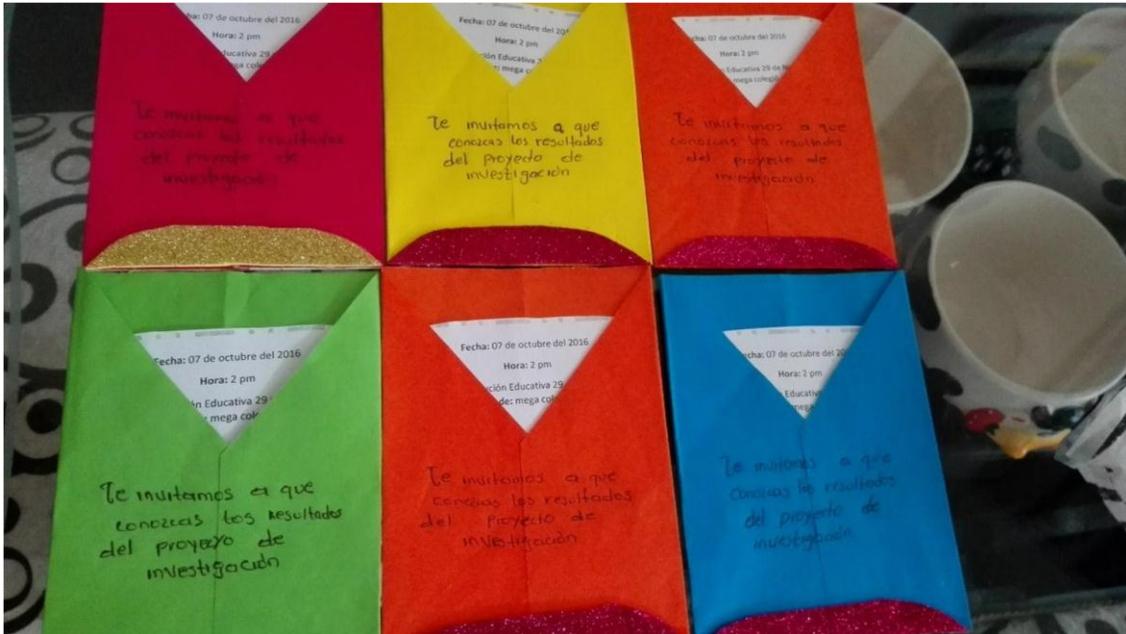


Ilustración 35: entrega de invitaciones

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración



36: entrega de invitaciones

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración



37: firma de asistencia

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración



Ilustración 38: encuestas

Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración



Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

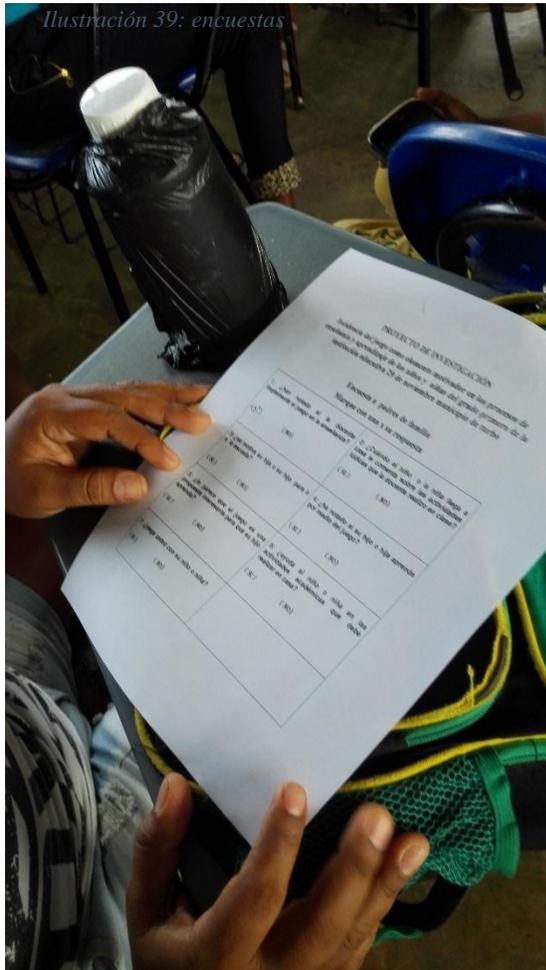


Ilustración 40: lanzamiento de propuesta



Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración 41: lanzamiento de propuesta



Ilustración 42: lanzamiento de propuesta



Incidencia del juego como elemento motivador en los procesos de enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas del grado primero.

Ilustración 43: pasaboca de lanzamiento de propuesta

