

**EL JUEGO Y LA RECREACION COMO ESTRATEGIA PARA EL MEJORAMIENTO
DEL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL PROGRAMA DE PRIMERA
INFANCIA DE LA VERDA THULE.**

PRESENTADO POR:

LUZ ADRIANA FUENTES.

DOCENTE ASESOR:

NOHELIA MENA MORENO.

CORPORACION UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS.

REGIONAL URABA.

LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL.

APARTADO.

2018

Dedicatoria y agradecimientos.

Primeramente, le agradezco a Dios por su amor infinito, por su apoyo incondicional y por haberme permitido llegar hasta este punto final de mi carrera como profesional.

A mis padres por haberme forjado como la persona que soy hoy en día; muchos de mis logros se les debo a ellos, les agradezco por haberme formado con reglas y con algunas libertades, pero al final de cuentas, me motivaron constantemente para alcanzar mis anhelos.

Y ¡cómo no! agradecerle a mi universidad Minuto de Dios, por haberme aceptado a ser parte de ella, y por abrirme las puertas para poder estudiar mi carrera, así como también a los diferentes docentes que brindaron sus conocimientos y su apoyo para seguir adelante día a día.

Agradezco también a mi asesora de tesis la docente Nohelia Mena Moreno, por haberme brindado la oportunidad de recurrir a su capacidad y conocimiento científico, así como también haberme tenido toda la paciencia del mundo para guiarme durante todo el desarrollo de la tesis.

Y para finalizar, también agradezco a todos mis compañeros de clases, ya que gracias al compañerismo, amistad y apoyo moral, han aportado en seguir adelante con mi carrera profesional.

Gracias.

ÍNDICE DE CONTENIDO.

Resumen.....	4
Abstract.....	5
Introducción.....	6
Capítulo 1.....	7
Planificación.....	7
1.1 Problema.....	7
1.2Justificación.....	9
1.3 Objetivos.....	10
Objetivo general.....	10
Objetivos específicos.....	10
1.4 Definición del método y descripción de los instrumentos.....	11
1.5 Recopilación y ordenamiento de la información.....	12
Capítulo 2.....	14
Recuperación, análisis e interpretación.....	14
2.1. Característica del contexto.....	14
2.2. Referentes teórico.....	15
2.4. Análisis, interpretación y triangulación.....	18
2.5. Conclusiones y aportes.....	20
Capítulo 3.....	22
Plan de comunicación.....	22
3.1. Plan de sostenibilidad.....	22
3.2. Estrategias de socialización.....	25
Referencias bibliográficas.....	27

Resumen.

El juego tuvo sus orígenes en Grecia. Desde entonces se ha tomado como una de las formas de aprendizaje más adaptada a la edad, las necesidades, los intereses y las expectativas de los niños. El juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Jean Piaget (1956).

Además, es una estrategia importante para conducir al estudiante en el mundo del conocimiento, por lo tanto, el juego constituye la ocupación principal del niño, así como un papel muy importante, pues a través de éste puede estimularse y adquirir mayor desarrollo en sus diferentes áreas como son psicomotriz, cognitiva y afectivo-social.

Por lo tanto, el juego en los niños tiene propósitos educativos y también contribuye en el incremento de sus capacidades creadoras, por lo que es considerado un medio eficaz para el entendimiento de la realidad. La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica en que es fuente de desarrollo tanto socio-emocional como cognoscitivo, existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen.

Sin embargo, el juego es un gran aliado en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando lo mismo que las exigencias de los programas académicos.

Palabras claves: Aprender, enseñar, estrategia, juego, lúdica.

Abstract.

The game had its origins in Greece. Since then it has been taken as one of the forms of learning most adapted to the age, needs, interests and expectations of children. The game is part of the intelligence of the child, because it represents

The functional or reproductive assimilation of reality according to each evolutionary stage of the individual. Jean Piaget (1956).

In addition, it is an important strategy to lead the student in the world of knowledge, therefore, the game is the main occupation of the child, as well as a very important role, because through this can be obtained and acquire more development in its different areas such as psychomotor, cognitive and affective-social son.

In addition, the game in children has to be educational and also contributes to the increase of their creative capacities, which is why it is considered an effective means for understanding reality. The importance of the game in school learning is that it is a source of both socio-emotional and cognitive development, there are types of games that favor the areas of development or learning; therefore, the proposed games must obey the objectives that the teachers set.

However, the game is a great ally in the teaching-learning process, although its use must change as children grow, as their needs change as well as the demands of academic programs.

Keywords: Learning, teaching, strategy, game, play.

Introducción.

Este trabajo de grado tiene como finalidad demostrar la importancia y lo primordial que es el juego dentro del proceso de enseñanza de aprendizaje. Su principal objetivo es propiciar un ambiente estimulante y positivo para el desarrollo de la enseñanza, para así transformar los conocimientos en procesos significativos, permitiendo que el niño experimente, investigue, cree y recree un proceso de aprendizaje propio.

Asimismo, se resaltan varios planteamientos expuestos por diferentes autores, ya que son fundamentales para la realización de este proyecto.

Entre los que cabe señalar a Bruner, J. (1988), el cual considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.

Por su lado Piaget (1966) destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo. Y relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica.

“El juego es algo esencial a la especie humana, la actividad lúdica es tan antigua como la humanidad. El ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha jugado más o menos tiempo y a través del juego ha ido aprendiendo por tanto a vivir. Me atrevería a afirmar que la identidad de un pueblo esta fielmente unida al desarrollo del juego, que a su vez es generador de cultura”. (Moreno, 2002, p. 11).

Capítulo 1

Planificación.

1. Problema.

Montessori citada por NAVARRO (2014) piensa que la actividad física y el movimiento son el camino por el cual la inteligencia logra la captación y recreación del mundo exterior y permitirle afinar su voluntad. El niño debe actuar con libertad, debido a esto los materiales didácticos y el juego debe responder a su necesidad de moverse.

La Vereda Thule del municipio de Chigorodó se encuentra a una hora y media de camino del casco urbano, por tal razón esta no cuenta con escenarios propicios para la recreación y el desarrollo integral de los niños y niñas, agregado a esto las casas quedan muy lejos la una de la otra y aunque son familias numerosas los niños y las niñas no comparte juegos ya que los mayorcitos generalmente en su tiempo libre van ayudar en las labores del campo.

Se logra observar que tiene periodos de juego cortos y que son muy dependientes de la madre y no interactúan con sus pares.

La falta de juego y material didáctico en los niños y las niñas del programa de primera infancia de la vereda Thule beneficiarios de la Corporación PRESENCIA COLOMBO-SUIZA trae ciertas consecuencias que afectan la parte social, intelectual, emocional y física de los infantes dejando como resultado un déficit de atención y poca interacción entre ellos

De acuerdo a lo anterior, se genera la siguiente pregunta: ¿Qué consecuencias genera la falta del juego y la recreación en el desarrollo educativo de los niños y las niñas?

A continuación, se presentara los aspectos y observaciones de la matriz DOFA.

Aspectos.	Observaciones.
Debilidades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es una zona rural que queda muy lejos del casco urbano y no es de fácil acceso. 2. Lejanía entre viviendas 3. Poco recursos económicos 4. Falta de espacios propicios para el aprendizaje, el juego y la recreación. 5. Zonas de alto riesgo
Oportunidades	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disposición por parte de las madres para asistir a los encuentros lúdicos pedagógicos. 2. Intervención del programa modalidad flexible. 3. Diversidad de estrategias lúdicas pedagógicas tales como el juego, recreación, material didáctico, dinámicas y lecturas de cuentos.
Fortalezas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apoyo de las entidades municipales. 2. Apoyo por parte de la junta directiva de la vereda. 3. Dotación de los recursos y materiales. 4. Implementación de estrategias lúdico pedagógicas
Amenazas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Zonas de alto riesgo

1.2 Justificación.

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

Para Jean Piaget (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo, de acuerdo con lo que este autor dice considero que es algo real, que el juego está en cada etapa del niño y que por lo tanto hace parte de su vida y de su desarrollo; así que es de suma importancia que el juego este siempre presente en el aprendizaje de este para que le brinde experiencias significativas y él pueda crear su propio conocimiento.

Según Guy Jacquin (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer.

Por otro lado, González Millán (1984), define el juego como "una actividad generadora de placer que no se realiza con una finalidad exterior a ella, sino por sí misma".

Además, El juego también tiene un concepto sociológico:

Según Huizinga (1976), dice: " el juego es una actividad u ocupación voluntaria que se realiza dentro de ciertos límites establecidos de espacio y tiempo, atendiendo a reglas libremente aceptadas, pero incondicionalmente seguidas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompaña de un sentido de tensión y alegría".

Por otra parte, Freire (1989) relata sobre el juego educacional: "...El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados."

En síntesis, para los niños jugar no es un pasatiempo; sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo por intermedio de sus propias emociones.

La sistematización de práctica se realiza ya que es necesario verificar los elementos utilizados durante el desarrollo de la práctica y cada uno de procesos que allí se llevan a cabo; por medio de esta hacemos un recuento de lo que se realizó y podremos ir resaltando las debilidades y fortalezas que se tuvieron durante esta intervención, observando de una manera minuciosa cada uno de los logros obtenidos.

Considero que es supremamente importante la sistematización de la práctica ya que permite realizar observaciones críticas del proceso realizado; por otro lado podemos observar los factores que han intervenido en el proceso de la práctica, la relación que tienen unos con otros y si el objetivo propuesto se llevó a cabo de la mejor manera.

Después de haber realizado la sistematización de la práctica esta arrojará un resultado donde se reflejará todo el proceso realizado, allí podremos ver el impacto que produjo la intervención en la población afectada y partiendo de esta se realiza un plan de sostenibilidad que servirá como ejemplo para innovar y crear nuevas estrategias para fortalecer el desarrollo integral de los niños y las niñas.

1.3 Objetivos.

Objetivo general.

1. Sistematizar la experiencia vivida en el desarrollo de la práctica de intervención para mejorar el proceso de aprendizaje educativo desde la utilización del juego y la recreación en el mejoramiento del proceso de aprendizaje.

Objetivos específicos.

1. Describir las experiencias adquiridas en el desarrollo de la práctica educativa.
2. Reflexionar sobre las experiencias significativas derivadas del desarrollo de la práctica profesional.
3. Aportar al mejoramiento del aprendizaje de los niños y niñas de primera infancia (0 a 5 años) desde la formulación y entrega de un plan de sostenibilidad.

1.4 Definición del método y descripción de los instrumentos.

Según el documento de praxeología de la Uniminuto (2014) Se dice que la praxeología es un análisis que parte de una práctica vivida en un caso particular. Bien dicha esta la frase que dice “ven, practícala y comprenderás” ya que nadie experimenta por cabeza ajena y siempre tenemos que vivir la práctica para así poder reflexionar sobre dicha experiencia.

La praxeología designa, desde el principio, una reflexión práctica sobre los principios de la acción humana y de sus técnicas, pero busca, igualmente, los principios generales y la metodología adecuada para una acción eficaz y pertinente.

Fase del ver:

En esta primera fase se responde a la pregunta ¿Qué sucede?

Ya que en esta se observa y se analiza la problemática que se está viviendo, pero que también exige que sea revisada por alguien más para los ajustes que se deban hacer.

Fase del juzgar:

En esta segunda fase se le da respuesta a la pregunta ¿Qué puede hacerse?, intentando dar soluciones o buscar alternativas para la problemática.

Fase del actuar:

Se le da respuesta a la pregunta ¿Qué hacemos en concreto? Y entonces es allí donde se prosigue a intervenir, a darle solución a la problemática. Ya no se trata de observar no de buscar soluciones, se trata solo de actuar o intervenir para darle solución a esta.

Para esta fase se utilizaron algunos instrumentos para la recolección de datos los cuales fueron: la observación, la entrevista y los diarios de campo.

Fase der la devolución creativa:

En esta fase se le da respuesta a la pregunta ¿Qué aprendemos de lo que hacemos? Y es allí donde se ve el resultado de las otras 3 fases y el resultado en los practicantes. Ya aquí por últimos tomamos los resultados y reflexionamos sobre ellos.

1.5 Recopilación y ordenamiento de la información.

Realizar la propuesta de intervención no fue nada fácil, pero siempre estuve persistente; iniciando el proceso de la práctica se realiza la observación para sacar el diagnóstico y hallar la problemática, después de realizada la observación se hace un análisis de la información y se empieza a buscar alternativas de solución y es justo allí donde se decide realizar una propuesta de intervención para mejorar el aprendizaje de los niños y las niñas de la vereda Thule; luego de estudiar la propuesta a fondo se prosigue a ejecutarla y durante este proceso se van evidenciando el logro de los objetivos propuestos, y es una gran satisfacción ver como por medio del desarrollo de mi practica pude aportar mi grano de arena en el aprendizaje de estos infantes.

Se evidencia el logro de los objetivos cuando se observa el apoyo de las entidades del municipio y los directivos de la vereda, cuando las familias se muestran comprometidas con la asistencia a los encuentros grupales a pesar de las travesía que pasar para llegar al lugar de encuentro y cuando vemos el avance de cada uno de los niños y niñas asistentes, se muestran más independientes, con más dominio propio tanto físico como cognitivo, cuando se relacionan entre pares y los que más satisface es ver esa sonrisa en sus nosotros.

El desarrollo de esta práctica se realizó en cuatro fases que son las siguientes:

Fase del ver: en esta fase se realizó una observación profunda del desarrollo de los estudiantes y la metodología de la maestra, donde se evidenció un déficit de atención en los niños y las niñas, poca relación entre pares y poco interés por aprender.

Fase del juzgar: debido a lo evidenciado durante la fase del ver, se llegó a la conclusión que la metodología de la docente encargada era la misma siempre y esto conllevó a que los niños y las niñas perdieran el interés y la motivación para desarrollar sus competencias y habilidades, por tal

razón se llegó a la decisión de realizar una propuesta de intervención para mejorar dichas dificultades.

Fase del actuar: una vez lista la propuesta de intervención se presentó a los directivos de la institución y ya estando ellos de acuerdo se llevó a cabo la realización de esta; el desarrollo de esta se realizaron actividades lúdico pedagógicas para los niños y las niñas, actividades de sensibilización y orientación para los padres de familias y directivos de la institución.

Fase de la devolución creativa: luego de haber realizado la intervención, se prosiguió a la sistematización de la práctica pedagógica con el propósito de identificar el logro de los objetivos, cuáles fueron sus debilidades y fortalezas y si la propuesta de intervención si fue la mejor opción, para de allí partir hacer las críticas constructivas y mejorar el proceso.

A continuación se evidenciaran algunas actividades realizadas en la intervención:

Objetivo	Estrategia	Actividades	Logros
Sensibilizar a las familias de a vereda Thule sobre la importancia del juego y la recreación en el aprendizaje de los niños	1. Charlas lúdico-pedagógicas. 2. Volantes informativos	3. Jugando y aprendiendo. 4. creando y aprendiendo.	Reconocimiento por parte de la familia de la importancia del desarrollo de los niños y las niñas mediante el juego.
Sensibilizar a los directivos de la institución sobre la necesidad del material didáctico	1. charlas	2. material didáctico: factor fundamental para el desarrollo	Sensibilización de los directivos sobre la importancia del material didáctico.

		del aprendizaje.	
Motivar a los niños y niñas sobre su proceso de aprendizaje mediante el juego y la recreación.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juegos 2. Realización de material didáctico. 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Conociendo mi cuerpo. 4. Desafío 5. Jugando y aprendiendo con mis amigo 	Motivación en los niños y niñas mediante su aprendizaje y desarrollo integral.

Capítulo 2

Recuperación, análisis e interpretación.

2.1. Característica del contexto.

Presencia Colombo suiza es una Corporación sin ánimo de lucro que busca brindar atención integral a las familias vulnerables en todo el departamento de Antioquia en las siguientes modalidades.

Modalidad institucional

Modalidad flexible

Modalidad familiar

Modalidad comunitaria

El Centro de Desarrollo Infantil Kennedy está ubicado en el municipio de Chigorodó en el barrio Kennedy, brinda atención a 210 usuarios entre niños y niñas en los niveles de Párvulo, Jardín, pre jardín y transición, esta atención es brindada por 11 docentes y 5 auxiliares

pedagógicas. También cuentan con una auxiliar administrativa, una coordinadora pedagógica, una psicóloga y una auxiliar de enfermería que acompaña los procesos de salud y nutrición.

Misión: PRESENCIA Colombo Suiza contribuye al desarrollo de poblaciones en situación de vulnerabilidad, preferencialmente a través de la Educación y Formación personalizada, generando capacidad de gestión para elevar la calidad de vida de la persona y su comunidad.

Visión: PRESENCIA Colombo Suiza será reconocida por su capacidad de innovar y aplicar modelos de acompañamiento que contribuyan al desarrollo humano y a la construcción de una sociedad más equitativa, solidaria y sostenible.

Para el desarrollo del proyecto se tomó un grupo de la modalidad flexible en la vereda Thule del municipio de Chigorodó, fueron aproximadamente un total de 47 niños en edades de 0 a 5 años, pertenecientes a familias extensas de estrato 1 y su actividad económica en su mayor parte dependientes de la ganadería y la agronomía.

Son niños y niñas poco independientes, sociables y muy apegados a la madre, todo esto debido a que ellos no cuentan con escenarios donde puedan fortalecer sus competencias ya sea porque viven en una vereda muy lejana donde las casas quedan muy separadas una de la otra y por tal razón los niños y las niñas no socializan y no desarrollan sus competencias motoras.

2.2. Referentes teórico.

" La sistematización de experiencias plantea recuperar el conocimiento que se adquiere en las prácticas cotidianas de las diferentes disciplinas del conocimiento, se plantea como una metodología para producir saberes, propiciando condiciones para el empoderamiento de los sujetos sociales que configuran los diversos escenarios a nivel cultural, económico, artístico y científico; para algunos una forma de investigación social, para otros una herramienta que puede potenciar el trabajo que se puede realizar desde diferentes áreas del saber, siempre y cuando estas le apuesten al desarrollo humano, social y sostenible. (uniminuto, 2014)

María Montessori (1928) Considera que el infante está dotado de una inmensa potencialidad latente que está en una continua transformación corporal y mental, por lo que es necesario permitirle aprender a través de esa gran necesidad de actividad con que cuenta.

Los principios fundamentales en esta pedagogía son:

- el principio de libertad.
- de la actividad
- de la vitalidad
- de la individualidad.

La actividad física y el movimiento son el camino por el cual la inteligencia logra la captación y recreación del mundo exterior y permitirle afinar su voluntad. El niño debe actuar con libertad, y el material junto con los juguetes didácticos debe responder a su necesidad de moverse. Por medio de esos ejercicios libres, el niño conforma su individualidad y logra tener confianza en sí mismo, además que el movimiento es un factor esencial para la construcción de la inteligencia. Así Montessori subraya la importancia del movimiento en la construcción del psique.

Posteriormente retoma la importancia del movimiento en la conexión directa de la construcción de las instancias superiores del hombre y dice Montessori, citado por Zapata (1986):

“El movimiento no solo expresa su ego, si no, que también es un factor indispensable para la construcción de la conciencia, así las ideas más abstractas, como las de espacio o tiempo, pueden concebirse gracias al movimiento”.

El movimiento es, por lo tanto, el factor que liga el espíritu al mundo. Por último relaciona las funciones motrices con la voluntad, diciendo que el órgano de la función evolutiva no es sólo un instrumento de ejecución, sino también de construcción.

Montessori (1926) se preocupa por estimular el desarrollo integral de la personalidad del niño de tal forma que le permita llegar a ser adulto como una persona creadora, madura y feliz.

Esta adaptación al futuro se logrará a través de la educación, pues asume que en la etapa de 3 a 6 años el niño conquista conscientemente su ambiente y en esta construcción la mano adquiere un valor esencial, la mano guiada por la inteligencia, realiza el primer trabajo del hombre.

La importancia de los materiales didácticos:

María Montessori elaboró un material didáctico específico que constituye el eje fundamental para el desarrollo e implantación de su método.

No es un simple pasatiempo, ni una sencilla fuente de información, es más que eso, es material didáctico para enseñar. Están ideados a fin de captar la curiosidad del niño, guiarlo por el deseo de aprender. Para conseguir esta meta han de presentarse agrupados, según su función, de acuerdo con las necesidades innatas de cada alumno.

Estos materiales didácticos pueden ser utilizados individualmente o en grupos para participar en la narración de cuentos, conversaciones, discusiones, esfuerzos de trabajo cooperativo, canto, juegos al aire libre y actividades lúdicas libres. De esta forma asegura la comunicación, el intercambio de ideas, el aprendizaje de la cultura, la ética y la moral.

En general todos los materiales didácticos poseen un grado más o menos elaborado de los cuatro valores: funcional, experimental, de estructuración y de relación.

Otra característica es que casi todo el equipo es auto correctivo, de manera que ninguna tarea puede completarse incorrectamente sin que el niño se dé cuenta de ello por sí mismo. Una tarea realizada incorrectamente encontrará espacios vacíos o piezas que le sobren.

El niño realiza cosas por sí mismo, los dispositivos simples, y observa las cosas que crecen (plantas, animales), abren su mente a la ciencia. Los colores, la pintura, papeles de diferentes texturas, objetos multiformes y las figuras geométricas de tres dimensiones las incitan a la expresión creativa.

Una perspectiva "activa", en la que el juego y los juguetes son considerados como "materiales útiles" para el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo, del pensamiento lógico y del lenguaje en el niño, abriría de forma inmediata el camino de Piaget para la elaboración de una Teoría estructuralista del juego, a partir de los estudios sobre la dinámica interior de las funciones mentales del niño.

Piaget incluyó los mecanismos lúdicos en los estilos y formas de pensar durante la infancia. Para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación.

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

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

Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).

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

Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social).

Finalmente Vigotsky (1924) establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio. También este autor se ocupa principalmente del juego simbólico y señala como el niño transforma algunos objetos y lo convierte en su imaginación en otros que tienen para él un distinto significado, por ejemplo, cuando corre con la escoba como si ésta fuese un caballo, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

2.4. Análisis, interpretación y triangulación.

Haciendo un análisis riguroso sobre la realización de la práctica, se observa primeramente que los niños y niñas de la vereda Thule no cuentan con espacios propicios para el desarrollo integral, el juego, la recreación y el aprendizaje, lo cual genera una necesidad grande porque estos infantes se atrasan en su desarrollo y aprendizaje.

Durante el desarrollo de la práctica tuve buen acompañamiento por parte de la asesora y de la docente cooperadora, considero que fue una excelente experiencia y un buen momento para

aprender, teniendo en cuenta que hubieron factores que no favorecieron el desarrollo de la práctica como los cambios climáticos, inundaciones, poco material didáctico entre otros; por otro lado se pudo contar con factores, persona e instrumentos que permitieron que este proceso se desarrollara de la mejor manera.

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

Autores como Silva (1995) refieren que "las interacciones que favorecen el desarrollo incluyen la ayuda activa, la participación guiada o la construcción de puentes de un adulto o alguien con más experiencia. La persona más experimentada puede dar consejos o pistas, hacer de modelo, hacer preguntas o enseñar estrategias, entre otras cosas, para que el niño pueda hacer aquello, que de entrada no sabría hacer solo".

Al respecto, Silva, establece que "para que la promoción del desarrollo de las acciones autorreguladas e independientes del niño sea efectiva, es necesario que la ayuda que se ofrece esté dentro de la zona "de desarrollo próximo", una zona psicológica hipotética que representa la diferencia entre las cosas que el niño puede hacer solo y las cosas para las cuales todavía necesita ayuda". Esto probablemente puede ser diferente en función del sexo y las características de la escuela.

Vygotsky (1991) destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo, demostrando que si los niños disponen de palabras y símbolos, los niños son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Creía que el pensamiento y el lenguaje convergían en conceptos útiles que ayudan al pensamiento. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria.

La teoría de Vygotsky se demuestra en aquellas aulas donde se favorece la interacción social, donde los profesores hablan con los niños y utilizan el lenguaje para expresar aquello que

aprenden, dónde se anima a los niños para que se expresen oralmente y por escrito y en aquellas clases dónde se favorece y se valora el diálogo entre los miembros del grupo.

Es imprescindible acotar que el aprendizaje incrementa la participación en las actividades estructuradas como, por ejemplo, la enseñanza, que es un proceso de construcción social, que la pedagogía, la didáctica y la metodología de las diferentes asignaturas están interrelacionadas y no pueden separarse las unas de las otras, que aquello que se aprende siempre tiene un significado personal y que el aprendizaje es la producción basada en la investigación.

Es evidente entonces que los educadores de hoy deben ser investigadores del entorno educativo y establecer cuáles son las necesidades de los alumnos, a fin de planificar las actividades educativas en pro de satisfacer esas necesidades y colaborar con el desarrollo del individuo del futuro; ofreciéndole herramientas que promuevan su aprendizaje, pero que también desarrolle sus capacidades de socialización, de motricidad, en fin, de todo aquello que lo va a ayudar a convertirse en un ser integral.

2.4. Reflexión crítica sobre la práctica.

La realización de la práctica pedagógica es una experiencia de mucho significado, en esta nos acercamos más a la realidad de nuestro que hacer y nos ayuda a ampliar y poner en práctica el conocimiento obtenido en la parte teórica.

En el desarrollo hubo desaciertos, como cambios climáticos, lejanías de algunas viviendas que en ocasiones no permitían el desarrollo de los encuentros; por otro lado hubo aciertos tales como la actitud, actividades compromiso por parte de las familias y la corporación que permitieron que la práctica fuera un éxito y desde esta mirada considero que se lograron los objetivos propuestos y que hubo un aprendizaje y experiencia para todos los actores de la practica pedagógica.

2.5. Conclusiones y aportes.

Todo lo citado anteriormente demuestra que la escuela es el ámbito ideal para tener la oportunidad de jugar, ya que el juego no es sólo un pasatiempo, y se debe aprovechar todo el potencial de educar a través de lo lúdico. También es sano considerar que los niños son verdaderos especialistas en juego y en modificar las conductas y actitudes por este medio.

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que el niño desarrolle la empatía y la tolerancia, también facilita la socialización, ya que fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad, es por ello, que no deben practicarse juegos competitivos sino cooperativos.

Por otra parte, en lo personal, considero que la forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Es importante que el educador asegure que la actividad del niño sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, afianzan las relaciones con su entorno social.

De acuerdo a lo anterior, es importante recalcar que el papel del docente, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

Finalmente, vale mencionar que el docente de hoy debe estar acorde con las necesidades educativas y socioculturales del alumno, siendo necesario que sea creativo y proactivo.

La creatividad es inherente al desarrollo humano, pero precisa de un proceso formativo previo, está ligada a la cultura y a las relaciones humanas que dentro de ella se gestan. El docente debe ser el motor dentro del proceso de estimulación creativa que necesariamente debe darse en el aula.

Asimismo, la práctica pedagógica responde a las necesidades de la población de la vereda Thule ayudando a mejorar el desarrollo de los niños, las niñas y sus familias.

Después del análisis minucioso de la práctica podemos evidenciar los efectos positivos que tuvo esta tanto para la comunidad como para nosotros como futuros docentes.

Podemos decir que la realización de la práctica es una experiencia maravillosa y que cada una de las estrategias utilizadas y actividades realizadas dejan un aprendizaje significativo para cada uno y el resultado es más que positivo ya que se refleja el esfuerzo y la dedicación de cada uno de los autores.

Es de gran beneficio el desarrollo de la práctica pedagógica tanto para los niños y niñas como para el estudiante ya que esta permite un acercamiento más profundo con la realidad y va dando pautas para mejorar y corregir las estrategias utilizadas que no den un resultado óptimo y significativo.

Capítulo 3

Plan de comunicación.

3.1. Plan de sostenibilidad.

El siguiente plan de sostenibilidad se realiza con el propósito de dejarlo como guía en la Corporación Presencia Colombo suiza para desarrollar actividades con poblaciones vulnerables y con pocas posibilidades de un desarrollo integral para los niños y niñas.

Estrategias	Actividades	Justificación	Recomendaciones de Ejecución/Tiempos y Espacios
Juego dramático.	Organiza el escenario: 1. Temas 2. Objetos: de usos múltiples. 3. Juguetes: representación del mundo (muñecas, carritos, cajas registradoras, etc.)	Enriquece la experiencia de los niños sobre su realidad.	2 veces a la semana, representando distintos temas de planeación.

	4. Accesorios para disfrazarse.		
Juego con objetos.	<p>Ofrece diversidad en el tipo de objetos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. De usos múltiples (cajas, sogas, telas). 2. Bloques (de yuxtaposición, de encastre o de ensamble). 3. Juguetes que representan el mundo (muñecos y escenarios). 4. Otros objetos-juegos (trompo, yoyo, pelotas). 	Realiza ordenes sencillas del educador, además, adquiere el hábito de recoger cuando terminen de jugar.	1 vez a la semana.
Juego con reglas convencionales.	1. Define el formato y las reglas para los juegos de mesa/ juegos tradicionales/ juegos motores, según el grupo de niños a cargo.	Establece los instructivos o consignas que particularizan el juego.	1 vez a la semana.

	2. Diseñar material que acompaña a los juegos.		
Juego el sabio salomón.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se prepara una bolsa gruesa con un conjunto de preguntas que hayan sido explicadas en clase. 2. Coloca en el pizarrón todos los nombres de los alumnos para anotar las respuestas de cada uno. Pueden tener más de un acierto. 3. El número de preguntas puede ser igual o mayor al número de participantes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Afianzamiento del conocimiento. 2. Fomento de la expresión oral y escrita. 3. Enriquecimiento del vocabulario. 	Se realizara el viernes de cada semana.

	<p>4. Cada estudiante debe sacar una sola pregunta.</p> <p>5. La lee en voz alta y la responde. Si no sabe la respuesta le da oportunidad a otro para que lo haga. Se anota en el pizarrón.</p> <p>6. Aquellos estudiantes que no respondan se les da otra oportunidad.</p> <p>7. El alumno que más responda se le da el apodo de El sabio Salomón, se aplaude y se le da un caramelo.</p>		
--	--	--	--

3.2. Estrategias de socialización.

Con estas propuestas se pretende dar cuenta de una práctica de Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que incorpora el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; dicha práctica tiene la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área. Este proceso contribuye al

enriquecimiento personal de los estudiantes en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

La implementación del juego permitió generar mayor motivación e interés en los estudiantes en el tema propuesto, además, los juegos grupales fueron de mayor acogida por los estudiantes pues permitía generar competencia entre ellos.

A lo largo de esta investigación del juego como estrategia didáctica se lograron aprendizajes tan importantes que ayudaron al investigador a terminar su proceso formativo con nuevas experiencias y aportes educativos para su carrera. Por un lado se evidenció todo el largo proceso que una investigación implica, sus características, sus ventajas, y lo más importante aprender nuevos conocimientos (acerca de lo que es el juego como una estrategia didáctica, y todas las diversas características que debe tener para poderlo considerar como estrategia didáctica) todo lo anteriormente mencionado se dio a partir de aprendizajes, donde el por qué y el cómo juegan un papel significativo para que el sujeto investigador, quién comprende mediante su exploración en el contexto, las relaciones sociales y la realidad de la población a la cual va dirigida su investigación.

Comprender todo este proceso investigativo le permite al sujeto investigador entender la complejidad de dicho proceso, aprender a utilizar los medios y herramientas adecuadas para su investigación, establecer instrumentos pertinentes para la recolección de datos, que le generen a su vez resultados apropiados para la respuesta final a su pregunta investigativa, y por último aprender a relacionarse con la población en la cual va desarrollar su investigación.

Las estrategias deben permitir el disfrute de los momentos que pasa el estudiante, se realizara la socialización de cada una de las actividades con toda la comunidad educativa por medio de carteles, plegables entre otros, donde se evidenciara todo el trabajo realizado por medio de fotos e imágenes de los estudiantes.

Este documento será socializado en la Corporación Universitaria MINUTO DE DIOS como opción de grado.

Referencias bibliográficas.

Bruner, J. (1983). *Asociación de Grupos de Juegos Preescolares de Gran Bretaña. Juego, pensamiento y lenguaje 1-9*. Recuperado de http://www.sdbaro.org.ar/files/formacion/pedagogia/documentos/juego_pensamiento_lenguaje.pdf

Bruner, J. (1988). *Desarrollo cognitivo y educación*. Madrid: Morata.

Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de <http://www.uctemuco.cl/docencia/pioneros/docs/apoyo/Capacitacion%20en%20estrategias%20y%20tecnicas%20didacticas.pdf>

Centro de estudios Montessori (2009). *La base del método Montessori Mundo Montessori, 1*, 1-32.

Corporación Universitaria Minuto de Dios (2014) *Modelo praxeológico*. Recuperado de: <https://www.uniminuto.edu/web/fcc/modelo-educativo-y-metodologia>

Declaración de los derechos del niño. (1959). Recuperado de <https://www.humanium.org/es/declaracion-1959/>

FREIRE, M. (1989). *La evolución psicológica del niño*, Grijalbo. Barcelona, España.

Gimeno y Pérez (1989). *Uso del juego como estrategia educativa*. Recuperado de <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa.shtml>

HILL, W. (1976). *Teorías Contemporáneas del Aprendizaje*; Paidós. Buenos Aires.

Martínez, A. (2004) *Biografía de María Montessori* Enlace: http://www.uhu.es/36102/trabajos_alumnos/pt1_11_12/biblioteca/2historia_educacion/autores/montessori/biografia_maria_montessori.pdf

Moreno, J. (2002). *Aproximación teórica a la realidad del juego*. Aprendizaje a través del juego. Ediciones Aljibe.

Montessori, M. (1928) *Ideas Generales sobre mi método*. Revista de Pedagogía (7). Madrid.

Navarro del Ángel, Demetrio (2009). “Modelos educativos y entornos virtuales de enseñanza”, Revista Interdisciplinar Entelequia, núm. 10, p. 179 (en línea). Recuperado de: www.eumed.net/entelequia

Narodowski, M. (2008). *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación (REICE), Volumen 6, N° 2. Año 2008*
<https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmF1ZHVjYWNpb25pZ3VhbGI0YXJpYXxneDozNjc5NzRmMzgxMDFhNTc5>

Parrilla, A. (2002). *Acerca del origen y sentido de la educación inclusiva*. Revista de educación, 327, 11-29.

Pellicciotta I., Rodrigo de Arzeno B., Giudice de Bovone E., L.de Gonzales M., Capizzano de Capalbo B., Casullo de Mas Velez M., & Bottino de Quirini S. (1971). *Enciclopedia practica pre-escolar. Dramatización y construcciones*. Buenos Aires: Editorial Latina.

Piaget, J. (1956). *Teorías del juego*. Recuperado de: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

PUGMIRE-STOY, M.C. (1996). *El juego espontaneo*. Recuperado de <http://quelibroleo.com/el-juego-espontaneo>

Pugmire-Stoy, 1996 *EL JUEGO ESPONTANEO EN LA PRIMERA INFANCIA*. Recuperado de <https://www.casadellibro.com/libro-el-juego-espontaneo-en-la-primera-infancia/9788427711495/513041>

Romero, T. (septiembre, 2005). *Pensar la primera infancia: re-pensar la educación*. Educación y Cultura, 69, 26-29.

Serrano, L. *EXTRACTADO DEL ARTÍCULO PRINCIPIOS GENERALES DEL MÉTODO MONTESSORI* Revista de Educación

Sequera, Isamar. (10 junio 2012. El juego en la educación inicial [Mensaje en un blog].

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

Silva, R. & Campos, O. (2003) Método María Montessori

<http://www.elviajerosuizo.com/resources/metodo.montessori-resumen.pdf>

Silva, G. (diciembre 2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf>

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91.

Recuperado de

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

UNESCO. (1980). El niño y el juego: planteamientos teóricos aplicaciones pedagógicas. Estudios y documentos de educación, 34, 5-33.

Vygotsky, L. (1924). La Formación Social de la Mente. 4ta. Edición. Brasileira, S. Paulo, Brasil

Wallon, H. (1984a). La evolución psicológica del niño. Barcelona: Crítica.

Wallon, H. (1984b). Psicología y educación del niño. Una comprensión dialéctica del desarrollo y la educación infantil. Madrid: Visor.

 UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios Educación de Calidad al Alcance de Todos Seccional Bello	<p>Corporación Universitaria Minuto de Dios- Seccional Bello</p> <p>Centro de Egresados, Empleabilidad y Práctica - CEEP</p> <p>Facultad de Educación Virtual y a Distancia</p> <p>Licenciatura en Pedagogía Infantil</p>
<p>Diario de campo</p> <p>Práctica formativa.</p>	

Identificación del Estudiante		
Nombre Completo	Doc. de Identidad	ID
LUZ ADRIANA FUENTES FERNANDEZ	1.038.808.304	329321

Fecha	17 DE NOVIEMBRE DEL 2016
Sesión No.	1
Objetivo	Identificar la metodología de enseñanza de la docente.
Descripción de las observaciones efectuadas	En la primera observación se evidencio que la docente no es recursiva y poco creativa en el momento de dictar la clase.
Metodología: instrumentos-técnicas empleadas	El instrumento empleado fue la observación.
Hallazgos	Falta de creatividad y lúdica.
Análisis, valoraciones e interpretaciones	Las clases de la docente son muy rutinarias, no implementa estrategias nuevas para presentarles a sus estudiantes.

 UNIMINUTO <small>Corporación Universitaria Minuto de Dios Educación de Calidad al Alcance de Todos Seccional Bello</small>	<p>Corporación Universitaria Minuto de Dios- Seccional Bello</p> <p>Centro de Egresados, Empleabilidad y Práctica - CEEP</p> <p>Facultad de Educación Virtual y a Distancia</p> <p>Licenciatura en Pedagogía Infantil</p>
---	---

Diario de campo
Práctica formativa.

Posibles preguntas que surgen de la observación efectuadas	Cuál será la razón por la cual la docente siempre utiliza la misma estrategia?
---	--

Identificación del Estudiante

Nombre Completo	Doc. de Identidad	ID
LUZ ADRIANA FUENTES FERNANDEZ	1.038.808.304	329321

Fecha	18 DE NOVIEMBRE DEL 2016
Sesión No.	2
Objetivo	Observar a los estudiantes.
Descripción de las observaciones efectuadas	En esta observación se evidencia que los estudiantes se distraen muy fácilmente y que no prestan atención.
Metodología: instrumentos-técnicas empleadas	El instrumento empleado fue la observación.

 UNIMINUTO Corporación Universitaria Minuto de Dios Educación de Calidad al Alcance de Todos Seccional Bello	<p>Corporación Universitaria Minuto de Dios- Seccional Bello</p> <p>Centro de Egresados, Empleabilidad y Práctica - CEEP</p> <p>Facultad de Educación Virtual y a Distancia</p> <p>Licenciatura en Pedagogía Infantil</p>
--	---

<p>Diario de campo</p> <p>Práctica formativa.</p>

Hallazgos	Distracción y poco interés por las actividades.
Análisis, valoraciones e interpretaciones	Falta de interés a las actividades realizadas dentro del aula.
Posibles preguntas que surgen de la observación efectuadas	Que metodología debe implementar la docente al momento de dictar la clase?

Identificación del Estudiante		
Nombre Completo	Doc. de Identidad	ID
LUZ ADRIANA FUENTES FERNANDEZ	1.038.808.304	329321

Fecha	21 DE NOVIEMBRE DEL 2016
Sesión No.	3
Objetivo	Observar el comportamiento de los estudiantes dentro del aula.



Centro de Egresados, Empleabilidad y Práctica - CEEP

Facultad de Educación Virtual y a Distancia

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Diario de campo

Práctica formativa.

Descripción de las observaciones efectuadas	En esta observación se evidencia necesidad de implementar la lúdica con los estudiantes, ya que al momento de realizar los juegos se les noto la disposición de ellos frente a la actividad.
Metodología: instrumentos-técnicas empleadas	El instrumento empleado fue la observación.
Hallazgos	Falta de motivación y lúdica recreativa.
Análisis, valoraciones e interpretaciones	Se debe implementar estrategias lúdicas y recreativas para la motivación de los estudiantes.
Posibles preguntas que surgen de la observación efectuadas	Se debe implementar el juego y la recreación dentro del aula de clases?

Identificación del Estudiante

Nombre Completo	Doc. de Identidad	ID
LUZ ADRIANA FUENTES FERNANDEZ	1.038.808.304	329321

Fecha	24 DE NOVIEMBRE DEL 2016
Sesión No.	4
Objetivo	Observar el rendimiento académico de los estudiantes y su responsabilidad con las actividades asignadas por la docente.
Descripción de las observaciones efectuadas	En esta observación se evidencia que los estudiantes son muy responsables con sus tareas asignadas per que hay niños y niñas que tienen dificultad para resolver actividades matemáticas y de lector escritura.
Metodología: instrumentos-técnicas empleadas	El instrumento empleado fue la observación.
Hallazgos	Dificultades para las matemáticas y la lecto escritura.
Análisis, valoraciones e interpretaciones	La docente realiza la clase pero los estudiantes no entienden bien y se les dificulta la matemática y la lecto escritura.
Posibles preguntas que surgen de la observación efectuadas	La metodología o estrategia de enseñanza utilizada por la docente será la adecuada?

1. Cronograma de actividades		
Semana	Actividad: Elemento a observar e indagar para caracterizar e interpretar el contexto socioeducativo específico.	Metodología: Herramientas y técnicas empleadas para cumplir los objetivos del ejercicio de diagnóstico.
Del 24 al 30 de octubre	Diagnostico institucional.	Solicitud de documentos y revisión del PEI.
Del 1 al 4 de noviembre	Diagnostico institucional y Matriz DOFA	Revisión del manual de convivencia y conversatorio con el coordinador de la Institución Educativa.
Del 8 al 11 de noviembre	Diagnóstico de aula	Observación y conversatorio con la docente.
Del 15 al 18 de noviembre	Observaciones y actividades lúdicas.	Observaciones y juegos
Del 21 al 25 de noviembre	Observaciones y actividades lúdicas.	Observaciones y juegos







