

**El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas,
Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero**

Johanna A. Galindo

María A. Torres

Fundación Universitaria los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales,

Magister. Andrea del Pilar Olmos

7 de junio de 2022

**El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas,
Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero**

Autores

Johanna Andrea Galindo

María Alejandra Torres

Trabajo de grado para optar al título de Licenciatura en Educación Infantil

Director

Magister. Andrea del Pilar Olmos

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Licenciatura en Educación Infantil

Bogotá D.C

07 de junio del 2022

Agradecimientos

Principalmente le damos gracias a Dios, por brindarnos la oportunidad de estudiar y lograr culminar esta nueva meta con paciencia, sabiduría y entendimiento, para ejercer el presente proyecto; igualmente estamos agradecidas por permitirnos construir un equipo de trabajo activo, comunicativo, pero sobre todo proactivo que con esfuerzo logramos este trabajo adelante.

Agradecemos a nuestros padres y hermanos, por todo su apoyo no solo económicamente sino también, emocionalmente, por su comprensión y confianza. Asimismo, Un agradecimiento especial a nuestra asesora de tesis la licenciada Andrea del Pilar Olmos, por brindarnos sus conocimientos, apoyo y paciencia, para que este proyecto se hiciera posible.

De igual manera agradecer a la Fundación Universitaria Los Libertadores, por creer en nosotras desde el primer momento, aceptando nuestra solicitud de ingreso a la universidad, para así contribuir en el desarrollo profesional de una bonita labor; para finalizar, a mis compañeras por el apoyo moral que nos han aportado en el proceso del desarrollo de la presente investigación.

Resumen

En el presente trabajo de investigación es mostrar la importancia del juego en el desarrollo de las habilidades (cognitivas, comunicativas y kinestésicas), en el colegio distrital Charly, con los estudiantes de grado primero, en el cual se genera una propuesta que consiste en una serie de actividades que tienen como fin fortalecer las habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas en los niños y niñas por medio del juego, teniendo en cuenta que su enfoque es cualitativo con el fin de identificar la realidad del contexto educativo desde una perspectiva de investigación - acción.

En un primer momento, se planteó un marco referencial en donde se tuvo en cuenta unos aspectos investigativos internacionales, nacionales y locales para poder tener una orientación general en cuanto a la importancia del juego y el cómo por medio de ello se puede trabajar las diferentes habilidades durante la formación de los niños y niñas. También se tomó en cuenta un marco teórico conceptual donde se abarcan diferentes categorías del juego y autores principales que hablan sobre la importancia de dicha actividad y cómo el juego se puede trabajar en diferentes edades, dando así respuesta a los objetivos del proyecto.

Por otro lado, se aplicaron unos instrumentos trabajados por medio de unas actividades propuestas por las investigadoras logrando recoger resultados por medio de la observación y unas encuestas a los estudiantes evidenciando como por medio del juego logran obtener aprendizajes significativos. Ya analizando lo anterior, se diseña una propuesta (cartilla educativa), para los docentes del colegio Charry, logrando la implementación de actividades innovadoras basadas en el juego para el desarrollo de habilidades en los niños y niñas de grado primero, logrando responder al objetivo general.

Palabras Claves: juego, estrategia, kinestésico, comunicativo, cognitivo, habilidades, aprendizaje, maestro, herramientas didácticas.

Tabla de Contenido

Introducción	11
1. Problemática	12
1.1 Descripción del Problema	12
1.2 Formulación del problema	14
1.3 Justificación	14
2. Objetivos	16
2.1 Objetivo General	16
2.2 Objetivos Específicos.....	16
3. Marco referencial	16
3.1 Marco de antecedentes	16
3.1.1 Internacional	16
3.1.2 Nacionales.....	20
3.1.3 Local	23
3.2 Marco teórico conceptual.....	26
3.2.1 El juego como base de toda educación e importancia de la actividad lúdica	26
3.2.2 La influencia del juego como una motivación educativa.....	28
3.2.3 El juego en mundo de la infancia.....	30
3.2.4 Clasificación de los juegos según Emilio Montaña	31
3.2.4.1 Juegos infantiles por lugar y la etapa	31
3.2.5 El rol del educador durante el transcurso del juego	32
3.2.6 El desarrollo de la habilidad kinestésica – Campbell.....	34
3.2.7 El desarrollo de la habilidad cognitiva – Piaget y Singer	35

3.2.8 Desarrollo de la habilidad comunicativa.....	36
3.3 Marco pedagógico.....	37
3.3.1 Karl Gross – Teoría del juego como anticipación funcional	37
3.3.2 Teoría Piagetiana.....	38
3.3.2.1 Etapas del desarrollo	38
3.3.3 Teoría Vygotskyana	39
3.3.4 Teoría Del Aprendizaje Significativo	40
3.3.5 Teoría de María Montessori.....	40
3.4 Marco legal	41
3.4.1 Ley 1098 de 2006 capítulo II artículo 30.	41
3.4.2 Ley 115 artículo 21	42
4. Diseño metodológico	42
4.1 Método de investigación	42
4.2 Tipo de investigación	42
4.3 Paradigma	43
4.4 Fases de la investigación.....	44
4.4.1 Fases I Preparatoria.....	44
4.4.2 Fase II Aplicación de instrumentos recogida de información.....	44
4.4.3 Fase III Análisis	45
4.4.4 Fase IV Informativa	45
4.5 Articulación con la línea de investigación institucional	46
4.6 Grupo de investigación, y respectiva línea de investigación del grupo de investigación enel cual se inscribe el proyecto	46

4.7 Población.....	47
Figura 1	48
4.7.1 Población Institucional.....	49
4.8 Muestra	50
4.9 Técnica e instrumentos de recolección de datos	50
4.9.1 Encuesta.....	51
4.9.2 Diarios de campo	52
4.10 Cronograma.....	53
5. Resultados y análisis.....	54
6. Propuesta Pedagógica	58
7. Conclusiones limitaciones y recomendaciones.....	98
Referencias.....	102
Referencia de imágenes.....	113
Anexos	114
(Anexo 2)	114
(Anexo 3)	115
(Anexo 4)	116
(Anexo 5)	116
(Anexo 6)	118
(Anexo 7)	119
(Anexo 8)	121
(Anexo 9)	123
Licenciatura en Educación Infantil.	128

Formato de diario de Campo.....	128
Licenciatura en Educación Infantil.....	130
Formato de diario de Campo.....	130
Anexos 10 carta de autorización I.E.D Charry	132

Contenido de tablas

Tabla 1.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 2.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3.....	¡Error! Marcador no definido.

Contenido de figuras

Figura 1 Mapa de la localidad de Engativá..... **¡Error! Marcador no definido.**

Figura 2 Ubicación local..... **¡Error! Marcador no definido.**

Introducción

En la convención de los derechos de los niños (2006), Artículo 31 indica y afirma que el juego es un derecho fundamental del niño en donde este haga parte de actividades artísticas, culturales y creativas, es por esto por lo que la presente investigación plantea el juego como propuesta para el desarrollo de diferentes habilidades como cognitivas, comunicativas y kinestésicas, en el grado primero de la I.E.D. Charry, con la finalidad de identificar y conocer como fortalece estas competencias siendo una herramienta de aprendizaje significativo.

Hoy en día el juego no solo es una actividad recreativa sino también hace parte de una estrategia de aprendizaje en el estudiante, gracias a que este permite la construcción de conocimientos a través de estrategias lúdicas que generan una motivación permanente y un aprendizaje significativo; sin embargo, es sorprendente que aún se desconoce el impacto que el juego puede generar tanto en las niñas y niños como en la implementación de este en el aula.

Teniendo en cuenta que quienes están a cargo del proceso del desarrollo de los infantes deberían tener en cuenta que una herramienta como esta genera una evolución, en la cual el individuo muestra su capacidad creativa para lograr de manera acertada y activa sus actividades de vida cotidiana, modificando su entorno, desarrollando o mejorando la relación con el mundo que le rodea, es por esto por lo que el presente proyecto toma como foco principal el juego como estrategia para el desarrollo del sujeto.

1. Problemática

1.1 Descripción del Problema

Este proyecto de investigación toma como eje principal el juego como estrategia didáctica en el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas en el grado primero de la Institución Educativa Charry, ubicado en Cr 109A No. 77 a- 16 Barrio Garcés Navas, en la localidad de Engativá.

El juego se observa como un enorme interrogante, puesto a que la institución desconoce el impacto que genera este en la construcción y desarrollo de competencias de los niños y niñas trabajando a partir del modelo conductista enfocado en lo memorístico; asimismo, se evidenció

como se tergiversa el concepto de este dándolo como una actividad recreativa, más no como una herramienta de aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior estos momentos de juego son considerados para los niños y niñas un pequeño espacio de disfruté; dado a que, solo son ofrecidos cuando los estudiantes dejan de realizar actividades propuestas por el docente o en el mayor de los casos es conocido como el descanso; por lo que, se evidencio en observaciones y acompañamientos a los maestros de grado primero por medio de un voluntariado que se realizó en la institución IED Charry, de Bogotá.

A lo largo de los años el juego se ha considerado una actividad primordial del niño siendo como un derecho esencial por El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, así como lo señala en el artículo 31 del documento convención de los derechos de los niños del (2006), donde expresa que “El juego y las actividades artísticas deben brindarse tanto en las escuelas como en los hogares” (p. 23). Asimismo, The lego foundation, en apoyo de la UNICEF, señala la importancia del juego y el desarrollo en los primeros años de vida.

Según la UNICEF (2018), “El juego permite obtener conocimientos y competencias esenciales... Las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego constituyen el fundamento de los programas de educación”. (p. 9)

Como se plantea anteriormente el juego es un derecho internacional del niño el cual es fundamental implementarlo en Colombia. El Ministerio de Educación implementa una herramienta didáctica que fortalezca el desarrollo en la primera infancia, denominada “El juego en la educación inicial”. La cartilla N22 (2014) plantea que la niñez se trata de un momento en la que aprenden a encontrar otras maneras de ser niñas y niños mientras gozan de experiencias de juego, arte, literatura y exploración del medio en donde dichas actividades hacen un papel

fundamental en la educación infantil dado que fomentan el desarrollo en los estudiantes mediante las interacciones y relaciones que establecen en la cotidianidad.

Sin embargo, en Colombia, encontramos un desinterés sobre los derechos de la niñez específicamente la recreación, diversión, juegos y actividades que fomenten la participación en la vida cultural y en las artes; dado esto, se evidencia el desconocimiento del porqué es necesario el desarrollo de la exploración, imaginación y creación a través del juego.

Frente a esta visión general es necesario desarrollar una propuesta pedagógica donde nos permita ampliar estrategias para el crecimiento de las habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas en el entorno personal y social de los niños y niñas de la Institución Educativa Distrital Charry.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas comunicativas y kinestésicas a través de estrategias lúdicas, en los estudiantes del grado primero en La Institución Educativa Distrital Charry, en la ciudad de Bogotá D.C.?

1.3 Justificación

Arantes et al. (2020) han publicado un estudio comparativo en el que se analizan en las instituciones educativas el gran impacto que ha generado la pandemia en el desarrollo de los niños y niñas; en dónde, se evidencian que los estudiantes tienen poca atención, concentración, respeto y comunicación a la hora de socializar con su entorno; es por esto, que es fundamental trabajar el juego en las aulas permitiendo mejorar las estrategias pedagógicas, así accediendo aun

desarrollo en cuanto a la dimensión afectiva, cognitiva, comunicativa y kinestésica, dando respuesta a las necesidades que se presentan en la actualidad en las diferentes aulas.

Así como lo indica M. Monge, (2001) citado por Zapata (1990), El juego es un elemento esencial en las instituciones educativas puesto a que los infantes reciben un aprendizaje significativo mientras juegan; por lo que estas actividades, deberían reconocerse como un eje principal del programa educativo.

Este proyecto se realiza con el propósito de fortalecer algunas dinámicas educativas que se imparten en las sesiones de clase o en este caso de la I.E.D. Charry; ya que, se observa que la dinámica de las clases con los niños, las docentes titulares utilizan didácticas más tradicionales, las cuales permiten un aprendizaje basado en la repetición, dejando atrás los intereses de los niños y las necesidades educativas que se presentan en el aula; es por ello, que se busca diseñar

una propuesta lúdica basada en el juego como una alternativa que permita el desarrollo de las habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas de una forma divertida y recreativa.

A lo largo de esta investigación, se observa que la propuesta beneficia y apoya a los docentes, puesto a que es una guía de enseñanza y una herramienta didáctica que no solo favorecen al maestro, sino también, genera un aprendizaje significativo en los estudiantes. Estas estrategias lúdicas fomentan e incentivan a crear, conocer, experimentar y pensar mediante actividades recreativas, dando así respuesta a cada necesidad que presentan los alumnos de grado primero; así como lo indica Luis. C, Edgar. J, Ángel. V, (2018) citado a Freedman y Stumof (1980), “Un aprendizaje basado en la experiencia de la vida: entre más se desarrollan las destrezas y habilidades, más conocimientos se asimilan” (p. 241)

2. Objetivos

2.1 Objetivo General

Diseñar una propuesta lúdica que permita el fortalecimiento de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas en los estudiantes del grado primero, en edades de (6 a 7 años), en la Institución Educativa Distrital Charry, de la ciudad de Bogotá D.C.

2.2 Objetivos Específicos

Describir la importancia del juego y el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésica a través de las propuestas epistemológicas que plantea cada autor por medio de fuentes investigativas.

Observar y determinar qué tipo de estrategias implementan los docentes para el desarrollo de sus clases con los niños del grado primero.

Analizar la relación que existe entre el juego como estrategia pedagógica y el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas para niños de grado primero.

3. Marco referencial

3.1 Marco de antecedentes

3.1.1 Internacional

Un primer trabajo, corresponde a Hernández y Macías (2017), en Nicaragua, quienes realizaron la tesis para el programa magíster en educación, en la Universidad Evangélica

Nicaragüense; Este proyecto tiene como título “El Modelo Didáctico Jugando Aprendo para el Aprovechamiento del Tiempo Libre, en los Estudiantes de Básica Primaria de la Institución Educativa Rural La Peñata, del Municipio de Sincelejo, en el Año 2016”; el fundamento temático es usar o emplear el tiempo libre para lograr entretener esos espacios donde los estudiantes están participando, asimismo, busca indagar los tiempos libres a partir de una estrategia que se enfoque en entorno a un modelo didáctico, permitiéndoles mejorar las relaciones interpersonales del estudiante, abordando herramientas didácticas que les permitieron favorecer el ambiente de aprendizaje, además, logrando perfeccionar estos procesos de enseñanza que se llevan a cabo en los docentes en el aula.

El método abordado en este proyecto es el descriptivo; puesto que, una de las mayores intenciones de la presente investigación, es determinar y relatar las situaciones que lograron evidenciar durante la realización de dicha investigación. Para así, determinar y describir las conductas de convivencia y actividades ejecutadas por los estudiantes. La presente investigación concluye que la modificación pedagógica desde la parte lúdica y la aplicación de las actividades placenteras del tiempo libre son muy importantes en el desarrollo y crecimiento de los niños y niñas, así como en lo cognitivo en lo social - afectivo y motriz.

Este trabajo se relaciona con la investigación en curso; puesto a que, optimiza los procesos de aprendizaje mediante una metodología lúdico-pedagógica, que busca

el aprovechamiento del tiempo libre, (descanso), con implementación de actividades recreativas del mismo juego, en donde el objetivo principal es contribuir en el desarrollo de las relaciones interpersonales de niños, considerando que a partir de la interacción con los pares o su entorno logra también mejorar los conocimientos ya obtenidos.

Un segundo trabajo, corresponde a Arias Torres y Vásquez Gabriela (2017), en Ecuador, quienes realizaron la tesis para el programa Psicología Educativa en la Especialización de Educación Inicial, de la Universidad de Cuenca. Este proyecto tiene como título: “El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial”, el cual busca conocer y describir la motivación del docente de educación inicial, a la hora de implementar el juego como una estrategia de aprendizaje, de las instituciones fiscales de la ciudad de Cuenca.

El método abordado en la investigación es descriptivo con un enfoque cualitativo; visto a que, abordan técnicas e instrumentos estadísticos para describir y explicar detalladamente las expectativas de cada docente, el instrumento consta de 27 ítems, en una determinada escala de 1 a 6; para así analizar el nivel en la que los maestros se sienten aptos para lograr ejecutar algunas estrategias lúdicas; debido a esto, se obtuvo unos resultados positivos; puesto que, los docentes encuestados se encuentran en total acuerdo con el juego ya que es muy importante en el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes. Por último, este proyecto concluye que juego tiene grandes beneficios para el desarrollo; no obstante, si los docentes no están lo suficientemente dispuestos para la implementación de las actividades propuestas, este recurso no logra cumplir con los objetivos esperados como recurso para el desarrollo de los educandos.

Este proyecto se relaciona con la investigación en curso; visto a que, analiza principalmente la motivación del docente a la hora de implementar el juego como estrategia de aprendizaje en el aula, debido a esto, es de suma importancia ya que el docente hace un papel fundamental en el propósito de desarrollo de los estudiantes.

Un último trabajo, corresponde a Lina Rodríguez (2019), en España, quien realizó la tesis para el programa Oficial de doctorado de ciencias de la Educación, de la Universidad de Granada. Este proyecto tiene como título “El juego como recurso didáctico en la formación

inicial docente”, en donde le dio énfasis principalmente al docente el cual pretende que el maestro identifique y establezca criterios claros para implementar estrategias didácticas de calidad en el aula, esto con la finalidad de contribuir a la mejora de la formación inicial de los maestros de la educación primaria, en el conocimiento y aplicación de herramientas didácticas como lo es el juego. Esta investigación tiene un enfoque cualitativo de corte fenomenológico; visto a que, las técnicas a utilizar fueron redes sociales, entrevistas, documentos técnicos, la conclusión que deriva este proyecto es que la finalidad del juego es la misma: la de formar, de tal manera, que los alumnos logren educarse de una manera más divertida. En relación al uso del juego como una estrategia lúdica concluye que se logra ver un aumento en la participación de los estudiantes, tanto en la creatividad, el razonamiento crítico y esa capacidad para lograr resolver todo tipo de problemas.

Esta investigación tiene relación con el proyecto en curso; debido a que, se enfoca principalmente en el estudio del juego como un recurso didáctico, dándole énfasis al docente en

formación para el fortalecimiento de conocimientos de nuevas estrategias didácticas en el aula, brindando una calidad educativa y significativa.

3.1.2 Nacionales

El primer trabajo, corresponde a Aldana - Páez (2017), en Cartagena de Indias, quienes realizaron la tesis para el recibir el programa de licenciado en pedagogía infantil de la universidad de Cartagena, en convenio universidad del Tolima. Este proyecto tiene como título “El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la Institución Educativa Soledad Román de Núñez, sede Progreso y Libertad, trabajo como teoría principal las diferentes estrategias para fortalecer la psicomotricidad, también se pudo evidenciar en la ejecución del proyecto, se realizó la implementación de una metodología investigativa. igualmente, se abordaron algunas estrategias pedagógicas las cuales les permitió a los estudiantes a desarrollar cada una de sus habilidades motivándolos a desenvolverse en los diferentes ámbitos que se encuentren, ya sea el social, académico, familiar entre otros, y de esta manera ellos logren experimentar y comunicar la forma en que ellos logran ver el mundo que los rodea.

El método abordado es de carácter cualitativo y descriptivo, ya que esta analiza las diferentes características que se logran evidenciar en el momento de realizar las actividades, siguen este carácter cualitativo también trabajaron en el proyecto la metodología de acción participativa; en esta investigación, se logra observar que la muestra estudiada corresponde a la cantidad de 30 estudiantes de edades de 5 a 6 años de grado preescolar de la Institución Educativa Soledad Román Núñez sede Progreso y Libertad. En este trabajo investigativo se evidenciaron los aportes positivos que se generaron en los niños y niñas al momento de

implementar cada una de las actividades que dichas autoras planearon para lograr desarrollar la psicomotricidad de una forma más didáctica y llamativa para los niños como lo es el juego Este trabajo se relaciona con la investigación en curso; ya que, propone por medio de un material didáctico como lo es el juego se fortalezca y se trabajan diferentes habilidades desarrollando su desplazamiento físico, el vínculo con los demás, el dominio con sus emociones y conocimientos logrando integrarlos entre sí.

Al estudiar este problema se encontró un proyecto realizado por Moreno (2020), quien realizó un trabajo llamado: “el juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lectura y escritura en el grado primero”. Este trabajo corresponde a la Universidad Autónoma de Bucaramanga, para optar el título de magíster en educación. Tiene como objetivo general fortalecer el desarrollo de las competencias en lectoescritura en los estudiantes de primer grado primero. La investigación aquí presentada se realizó desde un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción.

Se logró observar que la muestra está conformada por 21 niños que cursan primer grado, de la Institución Educativa Provenza, sede B, (11 niñas y 10 niños) respectivamente, cuyas edades oscilan entre de 5 a 8 años. Como técnica de recolección de datos se realizó una prueba escrita donde conocerán el nivel académico que se encuentra cada uno de los estudiantes, y al terminar dicha prueba se hace un análisis y una reflexión, esa prueba fue valorada por alguien experto en el tema con esto se logró demostrar los inconvenientes que exteriorizan los niños y niñas del grado primero, para esto se propuso como un plan de acción donde el juego se utilizará como una herramienta donde refuerza la lectoescritura. Este proyecto de investigación logró evidenciar que por medio de la recreación se podía inspirar e involucrar a los niños en el proceso

de lectoescritura de una forma más placentera y al mismo tiempo fortaleciendo los procesos ya mencionados anteriormente.

Cabe enfatizar que este antecedente otorga a la investigación en desarrollo, una noción más clara en cómo el juego se convierte en un papel muy importante en los niños, facilitando el desarrollo o avance de la enseñanza y aprendizaje de los alumnos; que no solo se divierten sino también, transforman los ámbitos formativos, en donde los individuos aprenden de una manera más didáctica activando sus necesidades e intereses por aprender nuevos saberes, que los estudiantes lo puedan relacionar con la realidad expresándose por medio de la comunicación, ya sea verbal o escrita y así van logrando un aprendizaje significativo.

Otra investigación es Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Ramificación aplicada a la metodología basada en proyectos de los estudiantes del grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño de la Ciudad de Barranquilla, Colombia, realizada por Durán, Ramírez (2019), de la UNAD Barranquilla, para optar por el título de especialización en educación superior a distancia. Su propuesta tuvo como objetivo principal lograr implementar la gamificación en los proyectos realizados por los estudiantes de quinto donde estos se animen, ya que, presentan dificultades tales como la falta de motivación y la poca importancia de aprender; dado a que, el estilo de pedagogía es tradicional, donde el docente transmite la información y el estudiante toma el rol de receptores y no tienen la oportunidad de expresar sus opiniones, de acuerdo a lo anterior, llegaron a la conclusión de utilizar como técnica de recolección de datos la encuesta y la observación. después del respectivo análisis e identificación, que el tipo de investigación de casos es de índole investigación mixta, es decir, se evaluará tanto cualitativo como cuantitativo. Para la investigación fue necesario tomar como población a estudiantes de la entidad educativa colegio Divino Niño, (Ciudad de Barranquilla, Colombia). La muestra tomada

corresponde a 50 estudiantes (Perteneientes a quinto de primaria). 27 de ellos son mujeres y 23 son hombres.

Ante la problemática detectada los investigadores implementaron una propuesta llamada “La gamificación como estrategia pedagógica-didáctica”, presentada por medio de un blog digital, donde es totalmente gratis y los docentes podrán utilizarlos en todas las asignaturas sin importar si se encuentran dentro o fuera del aula. Esta propuesta fue diseñada con el objetivo de generar un impacto en los estudiantes durante el avance en el proceso pedagógico; también, permite hacer un uso de las tecnologías para así poder alcanzar una excelencia educativa.

El proyecto de Duran y Ramírez, es un ejemplar ; por lo que, aporta al proyecto de investigación, puesto a que señala, como las estrategias lúdicas y prácticas logran motivar al estudiante a ser participativo en cada una de las asignatura; asimismo indican, cómo este tipo de actividades posibilita el trabajo y aprendizaje colaborativo donde cada estudiante tiene un propósito o una tarea, el cual posibilita ayudar y apoyar a los demás compañeros; también, muestra la importancia de las TIC en los estudiantes en donde, se convierte un elemento de motivación en los procesos de enseñanza- aprendizaje.

El tipo de investigación que maneja este proyecto es cualitativo, con un enfoque descriptivo donde permitió observar el comportamiento de los estudiantes por medio de la observación.

3.1.3 Local

Un primer trabajo, corresponde a Tovar Torres (2018), en Bogotá, Colombia, quien realizó la tesis para el programa magíster en educación en la Universidad Santo Tomás, este proyecto tiene como título “El Juego Como Mediación en los Procesos Iniciales de Lecturay

Escritura del Grado Transición”; el cual busca analizar documentos literarios con el fin de crear una base teórica del juego como mediación de procesos de lectoescritura, este proyecto tiene un enfoque cualitativo tipo de investigación documental debido a que indagan y analizan documentos del tema, autores, aportes y discusiones sobre el juego como mediación, el instrumento que utilizó para el estudio de los documentos fueron las matrices de análisis el cual le permitió dar respuesta a los objetivos planteados.

Este proyecto investigativo concluye que es importante dar un adecuado desarrollo de lenguaje y escritura en los niños y niñas de transición, además de esto le permitió reflexionar y establecer cómo influye en el aprendizaje de los niños en la manera como el docente desarrolla sus prácticas pedagógicas.

Este proyecto se relaciona con el proyecto en curso, debido a que indaga sobre el juego como mediador de los procesos del desarrollo del lenguaje y escritura, partiendo de algunos documentos donde permite establecer algunas bases teóricas del desarrollo del lenguaje y escritura.

Un segundo trabajo corresponde a Alberto Naranjo, (2019), Bogotá, Colombia, quien realizó la tesis para el programa de especialización en Educación, Cultura y Política en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia. Este proyecto está titulado “Diseño y aplicación de una propuesta didáctica para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal a partir del uso de las TIC, en los estudiantes de grado quinto del colegio Cambridge School, del municipio de Pamplona”, buscando un análisis de las inteligencias múltiples para así dar énfasis al concepto de la habilidad kinestésica y asimismo logrando explorar diversos estudios motivacionales. Este proyecto tiene enfoque mixto, en el ámbito cualitativo para la descripción y diseño de la

propuesta, en cuanto cuantitativo en utilizar la entrevista semiestructurada, que consiste en la realización de preguntas abiertas.

Este trabajo de investigación concluye el propósito de integrar el uso de las herramientas tecnológicas de la información y comunicación son primordiales debido a que pueden socorrer en la vida de los educandos en diferentes composturas, donde se han apropiado de un protagonismo muy importante en la educación como herramienta eficiente en la formación de los individuos.

Este trabajo tiene relación con la tesis en curso debido a que estudia la habilidad kinestésica mediante una propuesta didáctica a partir de las TIC dando respuesta efectiva para una formación de calidad y determinada.

Un último trabajo de investigación de maestría titulado: El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos Córdoba, elaborado por cuadrado (2020), realizado en Bogotá, en la Universidad Pedagógica Nacional. esta investigación surgió al ver que la Institución Educativa Naranja se encuentra en una zona rural, donde se logra evidenciar falencias en el desarrollo educativos por motivos de falta de recursos y materiales necesario para poder realizar una clase adecuada, también evidenciaron en el desarrollo de este proyecto que las aulas no tienen los requerimientos mínimos para lograr brindar un ambiente de aprendizaje adecuado para los niños de dicha vereda.

El anterior proyecto es representante para el actual trabajo; ya que, da un motivo más de la importancia del juego en los procesos de aprendizaje, el cual este genera una participación constante a la hora de apreciar experiencias significativas que emotiva y permite la expresión de

emociones que ocasionan las actividades lúdicas; Asimismo, señala la importancia de que un docente esté a cargo del proceso y cumplimiento de reglas del juego, de esta misma forma observar y participar en la implementación de las estrategias lúdicas, así como lo planteamos en la propuesta, el cual el docente se convierte en un papel fundamental; puesto, a que es el emisor del proceso y reglas de cada actividad.

3.2 Marco teórico conceptual

El presente marco teórico buscará conceptualizar las palabras necesarias para argumentar y comprender diferentes ejes que toman la investigación; asimismo, dando los conocimientos de los temas que se llevan a cabo en el presente proyecto.

3.2.1 El juego como base de toda educación e importancia de la actividad lúdica

El papel del juego en toda la cultura de la niñez es una función genuinamente educadora, como un instrumento general de educación y enseñanza. Hoy se manifiesta en toda la pedagogía de querer hacer del juego como algo propio y natural en las aplicaciones de la práctica de la educación; aunque, no habrá relevancia del juego y qué aún a muchas personas le parezca algo infantil y de poca entidad para convertirse en la tarea formativa, esconde tras de sí unos fundamentos de todo tipo metodológico que lo hace preciar y convertirse en algo importante y real.

El folclorista Antonio Marchado (2006), recalca el valor del juego como un procedimiento de enseñanza, lo califica como algo idóneo para todo aquel que desee un excelente sistema educativo maternal, es decir lograr hallar ese sistema natural y espontáneo donde se va proveyendo a las necesidades del pequeño, en esta educación maternal no deben existir ningunas lesiones, ni nada que se encuentre parecido; ya que, el juego se convierte

en trabajo de los pequeños, y jugando se les debe instruir y explicar, debido a que a su modo se puede percibir que el juego es como un ejercicio de formación, llamando a modificarse en una realidad perfecta donde un día el arte y la ciencia puedan comprender y desarrollar con acierto cada una de las capacidades y habilidades del niño.

Ciertamente desde los distintos sectores del pensamiento pedagógico se contemplan en qué los juegos deberían estar más valorados mereciendo en la pedagogía otro punto de vista y una mayor consideración. Andrés Manjón, uno de los mayores defensores de la causa lúdico-pedagógica, cree que el niño es un jugueteón, ellos derraman sus energías sobre el juego y es ahí donde los docentes deben ser creativos y buscar las estrategias para lograr enseñar jugando. Este punto de vista pedagógico pone en manifiesto que siempre hay ocasiones donde se debe buscar los diferentes modos de enseñanza, recordando que hay momentos de mal humor, de tristezas, de aburrimiento y en el momento que se llega al aula y se realiza una actividad lúdica se logra olvidar cada uno de esos momentos malos logrando disfrutar, aprender y aprovechar el gusto suyo y del niño por el juego haciendo agradable la enseñanza.

La actividad lúdica logra un poder extraordinario en la vida humana en donde acontece, en parte, su gran valor educativo. Parece ser que aún no existe para muchas personas el significado exacto en este tema puesto que el niño adora el juego y es visto como algo básico que solo funciona para el tiempo libre y que solo está presente a lo largo de su vida, es por eso

que es inevitable tenerlo en cuenta la importancia de ello y aprovechar cada uno de los beneficios que vienen ocultos debajo de ellos en la parte educativa. A propósito, para lograr realizar una educación adecuada al niño por medio del juego es importante saber que el trono del juego es el trono del niño, y puesto que al niño hay que educar, es importante buscar la atención del niño,

es allí donde se puede encontrar con más facilidad como lo es el juego.

Enseñar a través de la recreación es un binomio que siempre ha estado en todas las transformaciones pedagógicas y en todos los objetivos para lograr una mayor calidad en la enseñanza, en donde no solo tendrá un punto de vista del juego como un simple momento de diversión, como un buen modo de pasar el rato o como algo que es solo superficial a esto me refiero que actividad lúdica es considerada mucho más apto y útil que los métodos tradicionales que se han venido enseñando durante el transcurso del tiempo hasta la actualidad, es por eso que se llega a la conclusión que los estudiantes aprenden mejor participando en juegos con pares, que con ejercicios de repetición y memoria; puesto que, los estudiantes se sienten más partícipes y activos con las nuevas herramientas pedagógicas que el sistema de educación puede brindar.

La actividad didáctica se está convirtiendo ahora en una estrategia y un propósito educativo, teniendo presente como uno de los métodos más idóneos para lograr desarrollar una educación de calidad; ya que, el juego debe ser el centro del todo, es más el juego debe ser entendido como una forma de brindar la educación, no se trata de que el juego sea solo un recurso de aprendizaje sino que ya se convierta en un objetivo o en una meta con un valor educativo.

3.2.2 La influencia del juego como una motivación educativa.

En la educación el juego hace un papel fundamental puesto, que se convierte en

una fuente de aprendizaje que permite construir conocimientos, competencias y saberes, dando al alumno el sentido del mundo que los rodea, a través de actividades que construye a motivar, experimentar, imaginar y comprender; también, es fundamental señalar la importancia

de este en la educación; ya que, genera en los individuos el desarrollo de habilidades y competencias que en su vida cotidiana o adulta serán de gran utilidad.

Asimismo, Mavilo Pérez (2003) propone que el juego debe verse como una de las estrategias más importantes tanto en la educación formal, como informal; puesto a que, influye un aprendizaje significativo en diferentes campos o contenidos de asignaturas; asimismo, este debe verse como un medio que permite socializar con el entorno en el que se rodea, de esta misma forma permite expresar acciones, sentimientos o puntos de vista de hechos o situaciones que pueden brindarse en el transcurso de las actividades implementada. Por otra parte, jugando el niño conoce compañeros, hace amistades, reconoce reglas, derechos o dificultades de modo a que aprende a controlar las emociones a la hora de ganar o perder, venciendo así odiosidades y resentimientos.

El juego debe ser un motivo para sonreír, ser cordial, hablarles con dulzura, interesarse por los demás, ser empático con los que participan u originando el gozo y la diversión. Por otra parte, es fundamental mencionar que la motivación hace un papel fundamental en el juego en vista de que genera en el estudiante el querer conocer, aprender y dirigir el interés del estudiante hacia el trabajo escolar de una forma significativa.

La motivación es un eje que va especialmente de la mano *del juego*, ya que, mediante este, el infante expresa el placer de gozar las actividades o juegos que surgen a partir de las necesidades o temas que el currículo de la escuela requiera, agregando que esta motivación se puede ver reflejada en la curiosidad de explorar su entorno, y a querer conocer lo poco conocido, Así como lo indica la UNICEF (2019):

Donde hace referencia que potenciar el juego en la educación fomenta la motivación para aprender. De hecho, el interés y la motivación son dos de los aspectos más importantes que puede llegar a desarrollar el juego; incentivarlos ya sea con premios o una simple palabra de felicitaciones puede lograr favorecer la participación de los niños en su propio aprendizaje. Asimismo, el juego genera la creatividad y la imaginación, dando oportunidad al desarrollo de una participación continua en el aprendizaje, reforzando las aptitudes creativas del estudiante, permitiendo que los alumnos se relacionen rápidamente con los temas, materiales y preguntas favoreciendo la capacidad de indagar y la solución de problemas. (p.10)

3.2.3 El juego en mundo de la infancia

En el mundo del infante, el juego es una actividad que no puede faltar en su hogar, escuela o entorno, este es un momento donde el niño relaciona la realidad con un mundo de imaginación o de ficción, como en muchos casos son observados en películas. El juego en las etapas iniciales es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar, vital para la

relación con el mundo exterior y con las personas. En la etapa de la niñez el momento del juego es la vida completa y juegan por instinto, por fuerza interna que les indica moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, permitiendo un pleno disfrute y gozo de su libertad de movimientos. El juego del niño surge de manera espontánea de indicaciones que el mismo infante toma por instinto, surgiendo una concentración constante lo cual permite lograr que olvide el hambre, el sueño o cualquier otra necesidad, es por eso que es importante que el profesor o el

educador busque incrementar el nivel de motivación del alumno, despertando su curiosidad ante nuevos aprendizajes en el momento de implementar el juego en su clase o en su plan de

aula, tenga en cuenta que se debe partir del niño, tomarlo como guía y como esencia, así como lo indica la frase de Buytendijk, citado por Pérez (2003), “La esencia del juego no se comprende sino partiendo de la esencia misma del infante” (P.17). Debido a que estas actividades son de los niños y para los niños.

3.2.4 Clasificación de los juegos según Emilio Montaña

De acuerdo con la labor del juego en la educación es importante recalcar que

existen diferentes clasificaciones, según la función o características que dependen del espacio, del rol, de la cantidad de estudiante o del eje que se quiera desempeñar, igualmente, a la hora de tener un esquema o un orden de los juegos, permite que las docentes se ubiquen y tengan en cuenta la clasificación, de su misión o finalidad del juego que pretende implementar.

Teniendo en cuenta lo anterior hay que reiterar la organización de los participantes, considerando que el juego individual hace referencia a que el infante juega solo y el juego grupal determina la actividad en compañía de diferentes integrantes.

Según el profesor peruano, Emilio Montoya, citado por Mavilo Pérez (2003), ha estructurado la clasificación de los juegos de la siguiente manera:

3.2.4.1 Juegos infantiles por lugar y la etapa

Juegos hogareños

Juegos de jardín

Juegos escolares

Por los objetivos educativos:

Sensoriales

Juegos visuales

juegos auditivos

Juegos táctiles Motores

Jugos de velocidad

Juegos de agilidad

Juegos de equilibrio

Juegos sociales

Por los procedimientos pedagógicos:

Juegos activos

Juegos instintivos o miméticos

3.2.5 El rol del educador durante el transcurso del juego

A lo largo de la historia los maestros y miembros de las instituciones educativas han visto la necesidad de ser partícipes de los juegos que se les realiza a los estudiantes, solo que se ha venido presentando unas dudas sobre cuál sería el rol que el educador debe “jugar” en el juego, teniendo en cuenta que no todas las edades necesitan un adulto que dirija las reglas de los ejercicios ya que algunos estudiantes como lo son los niños pequeños como párvulos necesitan tener presente al maestro para que sea su cuidador y puedan realizar sus juegos inocentes y logren aprender por sí solos sin que nadie se los enseñe. Esta capacidad de decisión y enseñanza en los juegos lo domina todo buen educador, pues es de pensar que los maestros no solo son buenos en elegir y dirigir los juegos más apropiados, sino también logra inventar otros que logre encaminar hacia el mismo objetivo.

Es importante que los educadores estén a cargo del proceso y cumplimiento de reglas del juego, de esta misma forma el docente debe controlar las acciones inadecuadas que se pueden generar en el transcurso del ejercicio o de la actividad; teniendo en cuenta, que en cualquier momento aparecen situaciones o circunstancias de indisciplina; el cual el maestro debe estar atento a la menor señal y acudir a diferentes estrategias; ya que, el juego podría perder su espontaneidad, y con ella su principal importancia e interés por parte de los estudiantes.

Según María Carbonnel (2009), es imposible que los adultos como los padres o docentes logren impedir que la niñez ame los juegos con pasión, pues, ya que los padres y educadores en el inútil empeño de convertir a los niños en hombres o en adultos sin dejar vivir las experiencias según su edad; es por esto, por lo que los docentes y padres en ocasiones se convierten en niños logrando compartir experiencias con sus pequeños; de este mismo modo, conociendo y evidenciado el aprendizaje de acciones que presentan los adultos, sin imponer ninguna disciplina, ni voces de mando siendo libres y espontáneos.

En conclusión, es importante la participación de los maestros en los juegos de sus alumnos, pero teniendo en cuenta que hay que tener cuidado de qué estos no sospechen de qué alguien se está ocupando de ellos, porque en este caso, los niños estarán cohibidos; no serían sus actos espontáneos sino serán actos impuestos, en el momento que individuo se dé cuenta de la más mínima imposición de alguna persona de autoridad ya ha perdido el juego todo su valor e importancia por el estudiante.

3.2.6 El desarrollo de la habilidad kinestésica – Campbell

La habilidad kinestésica es la capacidad de generar movimientos físicos, así como utilizar el cuerpo para expresar ideas, opiniones o emociones, como también ejercitar manos, pies o dedos para obtener una actividad o un elemento. Estos movimientos permiten desarrollar diferentes aspectos como la coordinación, equilibrio, flexibilidad, fuerza, velocidad, como también rendimiento físico, percepción de volumen, motricidad fina y gruesa, resolución de problemas, entre otros. Estas habilidades se ven usualmente en bailarines, actores, cocineros, deportistas, artesanos, etc. Esta habilidad en la primera infancia es una de las más importantes, puesto a que, los niños y niñas se encuentran en etapas de aprender y desarrollar diferentes habilidades o capacidades constantemente.

Como anteriormente se indica esta permite generar expresiones y movimientos del cuerpo fundamentales que son necesarios para su vida cotidiana, desarrollando así diferentes aspectos, como la capacidad de controlar su equilibrio y movimientos gruesos como la cabeza, las piernas, los brazos así como también movimientos finos como los dedos, las facciones y muñecas, esto se puede percibir a la hora de manipular objetos o instrumentos que requieren de trabajo y pulso; como (Pincel, bisturí, cuchillo, pinzas, brochas, entre otras); asimismo, las

personas que adquieren la habilidad kinestésica logran coordinar los movimientos con las ideas o sentimientos que desean transmitir, así como lo indica Campbell et al. (2000), “La inteligencia físico-cenestésicas le permite al individuo manipular los objetos y perfeccionar las habilidades físicas” (p. 12).

3.2.7 El desarrollo de la habilidad cognitiva – Piaget y Singer

La habilidad cognitiva está relacionada con la capacidad de generar procesos mentales, el cual busca desarrollar aspectos como el lenguaje, la memoria, la atención, la concentración, la percepción, el razonamiento, la resolución de problemas, entre otros. Esta habilidad es fundamental desarrollarla en la primera infancia debido a que los infantes están en la etapa de estímulos físicos y psicológicos.

Un buen estímulo cognitivo permite que los niños y niñas desarrollen y mejoren su proceso de aprendizaje de tal manera que le permita una buena relación en su contexto social, de modo que facilita el desarrollo de la percepción, memoria y recopilación de la información. Es importante destacar que son habilidades aprendidas y no innatas, así como lo indica Piaget, citado por Rafael Linares (2022), “Los niños construyen activamente el conocimiento del ambiente, usando lo que ya saben e interpretando nuevos hechos y objetos” (p. 2).

Por otra parte, Piaget (1951), Plantea unas etapas del desarrollo cognitivo en donde indica que los infantes de 2 a 7 años se encuentran en la etapa preoperacional, de manera en que los niños y niñas señalan la habilidad de reconocer símbolos, palabras, mímicas, número e imágenes,

las cuales son desarrolladas por medio de imitaciones; Asimismo, Rafael Linares (2022), nos señala la importancia del juego de símbolos en esta etapa puesto a que favorece el lenguaje, la creatividad y la imaginación.

3.2.8 Desarrollo de la habilidad comunicativa

El desarrollo de la habilidad comunicativa es una de la más necesarias de la vida cotidiana del ser humano, puesto a que va simultáneamente con la lengua (lingüística), haciendo énfasis a la necesidad de expresar sus pensamientos, ideas, sentimientos y deseos por medio de un lenguaje escrito u oral; asimismo, el desarrollo de esta habilidad permite que el individuo mejore la escucha, el habla, la escritura y la lectura. , así como lo indica Cassany y Luna y Sanz, (2007), que “ La lengua debe dominar estas habilidades para comunicarse con eficacia en las diversas situaciones de la vida cotidiana ” (p.193).

Con base a lo anterior es importante rescatar que la comunicación es fundamental en la primera infancia, debido a que expresan sus necesidades, desacuerdos, dolencias etc. Aunque hay que indicar que el ser humano desde los 0 años está en la constancia de comunicar, por medio de gestos, mímicas, muecas, señas o palabras es por esto por lo que la habilidad comunicativa y cognitiva van muy de la mano dado que, en el desarrollo de aprendizaje el estudiante primero percibe, retiene la información y luego la comunica, Aun así, hay que subrayar que es indispensable llevar a cabo una buena educación comunicativa en las edades tempranas, si el proceso no se hace correctamente, el niño puede tener dificultades para socializarse o inclusive sufrir un desnivel en las etapas siguientes .

Además, es fundamental aclarar que la habilidad comunicativa también contribuye al desarrollo social del individuo, puesto a que por medio de esta expresa necesidades, pensamientos, emociones, deseos y sentimientos; las habilidades sociales y de comunicación

pueden servir juntas, puesto que para una adecuada comunicación o con los demás sujetos que tenemos de frente, necesitamos de expresiones tanto verbales como no verbales.

3.3 Marco pedagógico

3.3.1 Karl Gross – Teoría del juego como anticipación funcional

El autor Karl Gross (s.f), señala que el juego hace un papel fundamental en la formación inicial; ya que, este se identifica como fenómeno que permite el desarrollo del pensamiento, el cual se basa en los estudios de Darwin, en donde indica, que los infantes se adaptan a las condiciones del medio que los rodea, por lo que el juego es una preparación de la vida adulta.

Esta teoría de Darwin y Karl Gross habla de cómo el infante se prepara con anticipación para situaciones que pueden ocurrir más adelante en su vida adulta, un claro ejemplo, es cuando evidenciamos a los niños explorar un rol o en un papel de alguna profesión, como cuando juegan a ser doctora, cocinera o hasta incluso expresar las mismas acciones que su madre en la vida cotidiana ejecuta, así como imaginar que va a trabajar o que tiene que llevar a la hija a la escuela.

Esta teoría es fundamental para plantear y diseñar la propuesta con base en estrategias lúdicas; puesto que, se busca generar y fortalecer habilidades en los estudiantes de grado primero para las necesidades que presentaran en su vida adulta; además de esto, se quiere incentivar que el niño exprese acciones y pensamientos tanto corporales, como verbales; el cual, va relacionado con esta teoría, dado que la competencia kinestésica está relacionada con el manejo de emociones y de esta manera en su vida adulta lograra controlar situación en la que está presentando.

3.3.2 Teoría Piagetiana

Según Piaget (s. f.), el juego hace parte de la inteligencia del niño, porque representa la reproductividad de la realidad según sus etapas evolutivas. Este autor habla en su teoría de cómo el juego se divide en tres etapas evolutivas: el juego como un ejercicio simple, el juego simbólico y por último el juego reglado; es por eso, que Piaget, presenta una teoría del desarrollo por etapas, donde cada una de estas logran trabajar según el determinado nivel de desarrollo del individuo.

Analizando lo anterior para el autor es importante trabajar el juego a los niños dependiendo sus necesidades teniendo en cuenta que se debe realizar de acuerdo con la realidad, de ese modo los menores logren entender el porqué, el para qué y el cómo de cada una de las experiencias vividas en su entorno.

3.3.2.1 Etapas del desarrollo

La etapa sensomotriz es desde el nacimiento hasta los dos años, en esta etapa los niños inician a representar y entender el mundo; el individuo inicia aprender de su entorno por medio de actividades, exploración y manipulación que logra realizar con los objetos que ve en su entorno.

La etapa preoperativa el niño representa su mundo a su manera por medio de juego imágenes, lenguaje básico y dibujos ya que para ellos es su forma más fácil de comunicar y expresarse con su entorno.

En la etapa operativa o concreta, el niño es capaz de realizar una solución a un problema, pero por medio de objetos representativos donde ellos puedan manipular y clasificarlos.

Pensamiento operativo formal, esta etapa inicia a partir de los 12 años donde le es más fácil al individuo a solucionar problemas por medio de hipótesis sin tener la necesidad de ver objetos.

En conclusión, Piaget, ve el desarrollo como una interacción entre la madurez física y la experiencia; es a través de estas experiencias que los niños adquieren, retienen y entienden los conocimientos que cada docente suministra.

Con base a la teoría anterior, esta permitió guiar el proceso de construcción de la propuesta educativa; puesto a que, la etapa preoperativa, está enfocada en el rango de edad en la que se trabajara (grado primero de 6 a 7 años), este periodo habla de los 2 a 7 años; haciendo énfasis en el desarrollo cognitivo y comunicativo del infante, por lo que se puede trabar el juego de símbolos o de señas; de modo al periodo que se encuentran los estudiante en donde se evidencia la expresión de gustos, la iniciativa de conocer palabras y experimentar situaciones.

3.3.3 Teoría Vygotskyana

Según Vygotsky (s. f.), el juego surge naturalmente; ya que, reproduce contacto y comunicación con la sociedad. Este teórico establece el juego como una actividad social, en la cual, gracias a la comunicación entre dos o más niños, se está logrando adquirir unos roles importantes donde se complementan así mismo.

Considerando lo anterior la sociedad y más que todo los adultos deben cambiar ese pensamiento de que el juego no es tan importante para los niños de que esas actividades no son funcionales para su vida cotidiana, porque como lo dice Vygotsky, si el juego no existiera sería muy difícil crear comunicación entre los niños; ya que, esa es la forma más sencilla y simbólica que los niños pueden entender para lograr tener una comunicación entre ellos mismo; un breve característica de lo importante del juego, es cuando el niño logra desarrollar

y solucionar problemas con la imaginación y la comunicación por medio de símbolo, un claro ejemplo es cuando un niño coge un palo que para los adultos lo ven como eso un simple palo, en cambio para un niño con su imaginación logran ver un caballo, es algo tan sencillo como eso, hace que ellos sean felices y logren entender el mundo a su manera sin ser presionado y cohibidos por la sociedad.

Esta teoría nos permitió identificar la importancia que tiene el juego en el desarrollo y fortalecimiento de conocimientos, habilidades y competencias; ya que, esta no solo permite en el niño imaginar o expresar lo que sienten, sino que también, generan el modo diferente de ver la vida, de forma a que se incentiva al infante a ser creativo a construir crear y pensar.

3.3.4 Teoría Del Aprendizaje Significativo

Es importante señalar que el juego es una estrategia que permite en el estudiante un aprendizaje significativo, como anteriormente se ha nombrado en el proyecto, el juego genera motivación e incentiva al estudiante a participar, crear, conocer, experimentar, pero sobre todo forma y crea un aprendizaje significativo con base a conceptos nuevos o temas vistos. Así como lo señala (“La teoría de David Ausubel” 2012) El aprendizaje significativo se genera a partir de los conocimientos previos, es decir que “el aprendizaje del alumno depende de la estructura cognitiva previa que se relaciona con la nueva información, por lo que el conjunto de conceptos, ideas que un individuo posee en un determinado campo del conocimiento, así como su organización”. (p.2). Dado a lo anterior, esta teoría de Ausubel “El aprendizaje significativo” permite guiar la propuesta a fomentar y desarrollar un aprendizaje significativo a través de estrategias lúdicas basadas en el juego.

3.3.5 Teoría de María Montessori

La teoría María Montessori (1945), plantea que el juego es una actividad natural del niño que se caracteriza por ser voluntaria, creativa, agradable, motivante, espontáneamente elegida, con una finalidad e implica la resolución de retos o problemas y la adquisición de habilidades y competencias. (pág. 28), según la teoría Montessori los infantes aprenden a través de la participación, siendo ellos los protagonistas del proceso de aprendizaje, es decir que el docente u orientador de la libertad de que se expresan en las actividades e intervenga sólo en caso de que el propio niño lo pida.

3.4 Marco legal

3.4.1 Ley 1098 de 2006 capítulo II artículo 30.

Es imposible imaginarse la infancia sin juego, pues desde que nacen su medio de interacción ya sea con sus padres o quien esté a su cuidado están cargadas con una energía lúdica que poco a poco se va modificando o transformando de acuerdo con su edad. Según como indica el Código de la Infancia y la Adolescencia (2006) en el artículo 30 “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.”
(s. p)

Con base a los artículos anteriores fueron fundamental en la presente propuesta; ya que, estas permitieron identificar la importancia del juego en las etapas de la niñez y adolescencia, dado a que no es algo recreativo para pasar el tiempo libre, sino que también, se debe fomentar en las escuelas para el desarrollo cultural y artístico como lo señala este artículo, además, de esto es importante señalar que el juego no solo se fomenta sino que este también es, espontáneo, gratuito, creativo, socializador y les permite a experimentar, indagar y hasta dar solución a

problemas según sus edades; es por eso, que el juego no se limita a sólo los espacios de descanso ser una motivación para realizar alguna tarea.

3.4.2 Ley 115 artículo 21

Según El Congreso de la república (1994) en la ley 115 ítem I en donde hace referencia a la importancia de fomentar actividades recreativas enfocadas en “El conocimiento y ejercitación del propio cuerpo, mediante la práctica de la educación física, la recreación y los deportes adecuados a su edad y conducentes a un desarrollo físico y armónico” (S. p) Este artículo permite conocer la categoría en la que se encuentra la recreación con base al desarrollo de competencias físicas, en donde nos permite relacionarlo con el juego y la habilidad a trabajar en la presente propuesta desarrollando la competencia “kinestésica”.

4. Diseño metodológico

4.1 Método de investigación

El enfoque de la presente investigación es cualitativo, esta se dirige a comprender situaciones o fenómenos dentro de su contexto natural, se basa en las descripciones detalladas de lo que cabe de este, así como lo indica Hernández et. (2010), “El investigador tiene la posibilidad de plantear un problema sin seguir un proceso definitivo, asimismo, analiza el mundo social a partir de la observación, puede construir su componente teórico mediante el proceso inductivo” (p.14). Por esta razón se relaciona con el actual proyecto, dado a que su eje principal es comprender de qué manera el juego fortalece las habilidades kinestésicas, comunicativas y cognitivas en el sujeto de grado primero.

4.2 Tipo de investigación

El tipo de investigación del actual proyecto es Investigación acción. Según, Para Sandín (2003), citado en Hernández, Fernández y Baptista (2010), “La investigación-acción construye el

conocimiento por medio de la práctica”, El cual busca transformar y mejorar la realidad social y educativa; asimismo se caracteriza por colaboración de los participantes en el reconocimiento de las necesidades y en la implementación de los resultados del estudio (P.510.).

El cual se relaciona con la investigación, puesto a que este proyecto tiene como primera instancia conocer y analizar diferentes teorías con base al desarrollo de habilidades a través del juego dando un aporte a la construcción e importancia del juego como una herramienta educativa en el aula, así como la teoría del juego como anticipación funcional de Karl Gross, teoría vygotskyana y teoría piagetiana "Las etapas del desarrollo", permitiendo dar respuesta a las necesidades que presenta los estudiantes con base a estrategias innovadoras como lo es el juego.

4.3 Paradigma

La investigación que se realiza se enfoca en el paradigma constructivista. Según Hernández Et (2010), afirma que el constructivismo se construye a través de lo social basándose en las diferentes formas de comprender la realidad; así mismo, habla sobre cómo los resultados no se pueden realizar de una forma ajena al tiempo y al ambiente en el que se realiza la investigación.

Según lo anterior el constructivismo se relaciona con el presente proyecto puesto a que por medio de este enfoque se puede evidenciar que el conocimiento no es una simple copia de la realidad, sino una construcción del ser humano en base a las experiencias e interacciones con su entorno, así como el presente proyecto, el cual se centra en el sujeto, en

sus experiencias previas, donde esas nuevas construcciones se pueden obtener por medio del juego dado a que el individuo interactúa con el objeto de estudio de tal forma que estructure nuevos conocimientos. Además de la interacción del sujeto con otros pares, falta por decir qué también pueden tener comunicación con otros factores como el entorno, los aspectos culturales y sociales.

4.4 Fases de la investigación

En la presente investigación se desarrollaron 4 fases, las cuales están determinadas a un mejoramiento continuo del juego, como una propuesta para el desarrollo de habilidades (cognitivas, comunicativas y kinestésicas) en grado primero. Teniendo en cuenta los procesos en realizar un análisis y un proceso de seguimiento con la intención de alcanzar los objetivos propuestos en el presente proyecto.

4.4.1 Fases I Preparatoria

Denominada preparatoria, en esta fase se realiza un reconocimiento acerca de las necesidades que presenta la población y el proceso que se debe generar entorno a las necesidades que se logró observar por medio de las investigadoras, además de analizar y dar un diagnóstico que se realizará en el grupo de trabajo con el fin de reconocer aquellas falencias significativas en el grado primero.

Durante este proceso diseñar la formulación y delimitación del problema que se logró observar, la construcción del marco teórico y la formulación de hipótesis es decir la pregunta problema.

4.4.2 Fase II Aplicación de instrumentos recogida de información.

Se denomina aplicación de instrumentos y recogida de información, en esta fase se busca diseñar unas actividades pedagógicas de acuerdo con la problemática que se presenta

anteriormente, por medio de dichas actividades se busca generar en lo estudiantes y docentes un acercamiento en el juego donde pueda llegar a convertirse en una herramienta para lograr obtener un aprendizaje significativo, durante este proceso se generaron una actividades donde trabajaron cada una de las habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas con el fin de lograr un impacto en los mismo.

Teniendo en cuenta que los estudiantes que harán parte del desarrollo investigativo son del grado primero, se busca que los estudiantes logren relacionar estas actividades con su entorno y realidad.

4.4.3 Fase III Análisis

Dominado análisis, en esta etapa se busca analizar el impacto que ha tenido la implementación del proyecto El Juego, como propuesta para el Desarrollo de Habilidades (Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas) en grado primero y el cómo los estudiantes y docentes lo adoptan para la realización de actividades.

En esta etapa se tiene en cuenta cada uno de los avances que han tenido los estudiantes gracias a las actividades propuestas y cómo las mismas se tienen en cuenta para el desarrollo de las asignaturas a medida de los temas a ver mejorando así el rendimiento académico de los niños y niñas de grado primero.

4.4.4 Fase IV Informativa

En esta fase se realiza un proceso de retroalimentación en el cual se analiza las falencias que se obtuvieron en la aplicación del proyecto y el cómo se puede mejorar.

Las investigadoras teniendo en cuenta los resultados obtenidos y gracias a la observación constante que se ha tenido en el desarrollo de la propuesta, implementar nuevas

estrategias que genere en los estudiantes un mejoramiento académico y lograr llenar esos vacíos obtenidos durante su proceso académico hasta la actualidad.

4.5 Articulación con la línea de investigación institucional

La línea de investigación a realizar es la evaluación, aprendizaje y docencia, debido a que el proyecto contiene estrategias formativas, y además de esto, permite la evaluación permanente, ya que la propuesta debe ser asumida como parte integral del proceso educativo, gracias a esto, la institución y el proceso educativo puede encontrar las posibilidades de mejorar el proyecto formativo de cada uno de los individuos.

Algunas de las estrategias que se implementan están relacionadas con el juego y de este modo se podrán evaluar y visualizar los avances y logros adquiridos.

4.6 Grupo de investigación, y respectiva línea de investigación del grupo de investigación en el cual se inscribe el proyecto

La razón pedagógica del proyecto va enfocada al proceso de enseñanza y aprendizaje visto a que su objetivo principal es analizar desde diferentes miradas innovadoras que fortalezcan el proceso educativo y el desarrollo integral de las infancias. Según la Fundación Universitaria los Libertadores (2020), Crecen y se desarrollan potenciando sus dimensiones cognitivas, comunicativa, socio afectiva y corporal; su creatividad y autonomía que los proyecta como seres activos, participativos y sociales en varios contextos.

Así mismo al relacionarlo con la investigación complementa el objetivo del proyecto visto a que este contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas, cognitivas, kinestésicas a través la estrategia del juego.

4.7 Población

Según el plan de ordenador territorial (2017), La localidad de Engativá, cuenta con una ampliación 3.588 hectáreas de superficie, por lo que está dividida en 9 UPZ entre estas está la participación de la población del Minuto de Dios y Garcés Navas, las que menos participación presentan son Jardín Botánico y Álamos, además, cuenta con un total de 123 barrios, en donde lapoblación se clasifica de tal manera:

Tabla 1

estructura de la población de Engativá por grupos

Grupo De Población	Total
Primera infancia (0 a 5 años)	49.793
Infancia (6 a 12)	103.583
Adolescencia (13 a17)	63.967
Jóvenes (18 a 24)	70. 639
Adultos (25 a 59)	476.091
Adultos Mayores (60 a más)	114.418

Nota: Estructura y clasificación de la población por grupos poblacionales de la localidadde Engativá. (Plan de ordenamiento territorial, 2020, p 28)

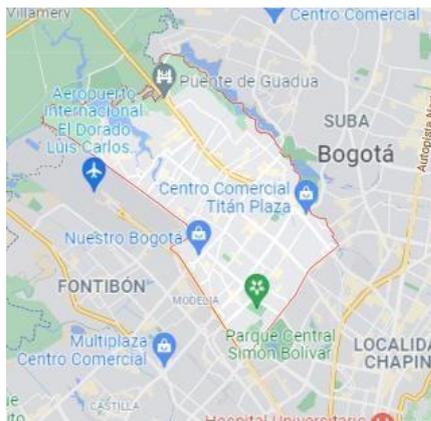
Asimismo, indica que la localidad de Engativá, está ubicada en la zona occidental de la ciudad, limita, al norte, con el río Juan Amarillo que la separa de la localidad de Suba; al sur, con la avenida El dorado y el antiguo camino de **Engativá**, que la separan de la localidad de **Fontibón**; al oriente, con la avenida calle 68, limita con la localidad de Barrios Unidos y al occidente limita con el río de Bogotá.

Por otra parte, El plan de ordenamiento territorial (2020), indica que la localidad de Engativá cuenta con “85,2% de población afiliada al régimen contributivo, seguido del 8,2% de población atendida por el régimen subsidiado, 3,5% hacen parte del régimen de excepción, mientras que la población de esa localidad que no está cubierta en seguridad social en salud es del 0,4%”. (p39).

Además, señala que la ciudad de Bogotá cuenta con unos 120 equipamientos deportivos, de los cuales 13 se encuentran en la localidad de Engativá; situándose en el segundo lugar, por la cantidad de equipamientos de este tipo que ofrece. La mayoría de estos servicios son de carácter público. (p.102). En cuanto a los colegios la localidad de Engativá cuenta con colegios distritales, colegios privados con matrícula contratada y colegios distritales con administración contratada. En el 2017, de acuerdo con información de la Secretaría de Educación del Distrito, se cuenta con 439 colegios en el sector oficial, acorde con las categorías mencionadas anteriormente. De ese total, en Engativá, se ubican 41 colegios y 73 sedes en total. (p.101)

Figura 1

Mapa de la localidad de Engativá



Nota. La figura muestra la ubicación de la localidad de Engativá, donde queda ubicada la IED Charry. [Plano]. 2022.

4.7.1 Población Institucional

La institución se encuentra en la dirección Carrera 109 No 77a-16 ubicada en la localidad de Engativá, en el barrio Garcés Navas, el PEI del colegio Charry, lleva su nombre para destacar y rendir homenaje al maestro Justo Víctor Charry y a su hija Cecilia Charry Lara, quienes implementaron el famoso método con el cual miles de colombianos aprendieron a leer y escribir. Para la consolidación de la institución escolar tuvo que superar muchos obstáculos y contextualizar una historia real y esperanzadora del 2004 al 2008. Respecto a la planta física es un área de 5.545 metros para aproximadamente 2.080 estudiantes, la institución cuenta con veinte (20) aulas, dos laboratorios, un aula de tecnología, talleres de arte, aula de informática, sala de audiovisuales, biblioteca escolar, emisora, aula múltiple, comedor y cocina, área de administración, área de bienestar, servicios generales, zonas exteriores y deportivas.

Figura 2

Ubicación local



Nota. Ubicación local de la IED Justo Víctor Charry. Secretaria de educación de Bogotá. Propuesta pedagógica del colegio Charry IED. (2016).
file:///F:/doc.%20propuesta%20pedagogica/COLEGIO_CHARRY_IED.pdf

4.8 Muestra

Según (“Tipo de muestra” 2017) La muestra que se trabajará en el proyecto es “muestracon casos-tipo” esta se utiliza para obtener datos muy especiales y de alta calidad, este no se enfoca ni en la cantidad, ni en la generalización de los resultados de toda la población. Este tipode estudio se relaciona con la investigación cualitativa y el método Investigación – acción.

Este se enlaza con nuestro proyecto ya que es de investigación cualitativa no probabilística de modo intencional. Donde el objetivo es fortalecer las habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas de los estudiantes del grado primero de la I.E.D Charry, por ese motivo necesitamos datos especiales y de alta calidad para evaluar los resultados de los niños y niñas de este grado.

4.9 Técnica e instrumentos de recolección de datos

El instrumento que se plantea en este proyecto de investigación “Propuesta para el desarrollo de las habilidades a través del juego, en el I.E.D Charry”, es la observación participativa, esta nos permite percibir u obtener aspectos, situaciones y datos que se logren

comprender, describir, interpretar o analizar dentro del aula. Esta propuesta tendrá como instrumentos: 4 Encuesta valorativa de acuerdo con las actividades planteadas (Anexo 1), será realizada de tipo-caso no probabilístico-intencional y diarios de campo. Estas dos se aplicarán a los estudiantes del grado primero guiados por las docentes en formación y directora de curso.

Partiendo de las actividades anteriormente propuestas y buscando evaluar el aprendizaje adquirido por los estudiantes, se realiza una encuesta con preguntas cerradas evidenciando así el proceso y desarrollo de las habilidades por medio del juego. Para tener otro punto de vista del impacto que generan las distintas actividades en los niños del grado primero, las docentes en formación llevarán un formato de diario de campo por cada sesión.

A continuación, y, una vez recogidos todos los datos a través de la observación participativa y de las encuestas realizadas a los estudiantes, se puede comenzar a realizar un análisis de los resultados.

4.9.1 Encuesta

Las encuestas se realizan a los estudiantes ante la implementación de unas actividades realizadas en el aula, con el objetivo de evaluar el impacto significativo que generó aquello en el aprendizaje de los estudiantes por medio del juego. Los formatos de la encuesta se encuentran en el (Anexo 5), (Anexo 6), (Anexo 7), (Anexo 8).

Tal como lo dan a conocer Casas et al (2003) la encuesta es utilizada como un procedimiento de investigación que permite obtener y elaborar datos más rápido y eficaz; también indica de cómo este procedimiento de investigación brinda la posibilidad de aplicarlas masivamente y obtener una información sobre una amplia aplicación de cuestionarios a la vez.

4.9.2 Diarios de campo

Para lograr desarrollar los objetivos planteados en el presente trabajo, se hace uso de diferentes técnicas de recolectar información las cuales permiten tener un acercamiento más cercano y profundo a la realidad del individuo y su entorno. Para ello se elaboró un diario de campo, con el objetivo de recolectar todas las observaciones que son realizadas a lo largo de las actividades propuestas en este instrumento investigativo.

Tal como lo da a conocer Martínez A (2007) En su investigación habla del diario de campo como una investigación donde día a día permite organizar esas prácticas investigativas; además permite mejorarlas y transformarlas permitiendo al investigador una observación permanente y es ahí donde dicho investigador se toma su tiempo para anotar lo que él crea que sea inconveniente para organizar, analizar e interpretar dicha información.

Estas observaciones serán realizadas de forma constantes y permanente con el fin de recolectar los datos de la realidad en contexto educativo y mantener un seguimiento tangible de la influencia que llega a tener dichas actividades en el momento de la realización con los estudiantes de grado primero del Instituto Educativos Distrital Charry, estos diarios de campo están evidenciados en (anexo 6).

Por ello se hace uso de un formato donde se almacenará los hechos ocurridos durante la realización de la intervención de la investigación; siendo así, a continuación, se mostrará la siguiente tabla con los datos más destacados del estudio:

Tabla 2

Formato diario de campo a trabajar

desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésica a través de las propuestas epistemológicas que plantea cada autor por medio de fuentes investigativas.

En esta cartilla se refleja como el juego crea excelentes resultados académicos en los infantes, es un elemento que motiva, divierte y alegra, generando una participación constante en actividades de formación académica, lográndose evidenciar por medio de las actividades implementadas para la recolección de datos, en los cuales permitieron una motivación constante en el desarrollo de la actividad educativa y en el aprendizaje; es por esto, que el juego y la motivación es algo que va de la mano, ya que despierta el placer de experimentar, crea y conocer, para formar competencias que más adelante en su vida adulta requiera.

Así como lo indica Groos (1898), “El juego es un pre-ejercicio que contribuye al desarrollo de funciones y capacidades que preparan al alumno a las necesidades de vida adulta” (p1). Un pequeño ejemplo, es cuando los niños juegan a ser papás con sus muñecos, así mismo lo realizarán cuando sean adultos y tengan sus hijos; esto hace entender que el juego es simbólico para los infantes y es una actividad que les gusta realizar en su vida cotidiana.

Asimismo, esta cartilla permite generar experiencias que contribuyen a no solo la formación académica sino también social debido a que el juego permite interacciones con el mundo que lo rodea, de tal manera que lo relaciona a su forma, esto se logró observar en la actividad denominada, “*El que tiene la pelota baila*”, el cual se evidenció que los estudiantes forman sus grupos y generan nuevas amistades con demás compañeros, permitiendo fortalecer el proceso comunicativo, socioafectivo y personal; asimismo, se logró evidenciar en la encuesta de esta actividad, que fue una actividad agradable para los estudiantes; ya que, realizar este tipo de bailes y de ejercicios, dado a que les permitió coordinar y trabajar en colaboración con sus compañeros de una forma más amena y feliz, aunque algunos

estudiantes presentaron dificultades en el momento de realizar los pasos, puesto a que, se sentían inseguros de realizar algún paso mal. (Anexo 7)

Con base a lo anterior es fundamental señalar el aporte de Vygotsky (1984), en donde hace referencia “El juego es una actividad social en el cual gracias a la cooperación con otros niños se logran adquirir papeles o roles” (p1).

Además de esto, los juegos de la presente cartilla permiten un excelente estímulo en el lenguaje, la memoria y la concentración, gracias a esto el niño y niña desarrolla un buen proceso de aprendizaje de tal manera que lo manifiesta en su contexto social. Así como lo indica Piaget, “El juego forma parte de la inteligencia del niño porque representa la asimilación funcional de la realidad el cual depende de la etapa del individuo” el cual en el fenómeno de estudio está en la etapa preoperacional que va de los 2 a 7 años el cual el niño “representa el mundo a su manera en (Juegos, imágenes, dibujos, lenguaje), lo cual se observó en la implementación de la

actividad, ***“Dado con historia y escoge tu medio de transporte”***, los estudiantes hicieron las historias con base a la vida real y al mundo que los rodea, en donde las historias se basan en viajes, en profesiones, y acciones que se hacen en una rutina diaria; asimismo, a la hora de contar sus experiencias en el momento de tomar el medio de transporte expresaron las situaciones que han vivido en dichos medios de transporte como accidentes o viajes; sin embargo, se logra evidencia en las encuestas de estas actividades que la gran parte de la población se les dificultó plasmar sus ideas en texto; ya que, por problemas de la pandemia algunos estudiantes no sabían escribir y tampoco tenían un buen agarre de pinza, lo cual fue reto para cada uno de los estudiantes (Anexo 8). Por otra parte, en la encuesta de la actividad del (Anexo 5) los niños nos indican que se sintieron cómodos y seguros a la hora de realizarla, demostrando ese gusto por aprender y lograr expresar sus experiencias.

De esta misma forma la cartilla fomento la habilidad kinestésica de acuerdo a actividades que permitieran realizar movimientos acordes al ritmo musical el cual es de suma importancia ya que la expresión corporal favorece la imaginación, la creatividad, y la espontaneidad, ya que por medio de este el niño expresa ideas emoción, descontentos, así como lo indica Campbell et al. (2000), “La inteligencia físico-cenestésicas le permite al individuo manipular los objetos y perfeccionar las habilidades físicas, logrando coordinar los movimientos con las ideas o sentimientos que desean transmitir ” en la actividad de recolección de datos *“El que tiene la pelota baila”*, se observó que los niños no realizaban movimientos acordes al ritmo musical; ya que, estos ejercicios eran cortos y rígidos como saltar, alzar la mano, mover la cabeza, estirar la pierna, entre otros el cual nos permitió concluir que se necesitaba realizar más actividades lúdicas basadas en juegos que permitieran desarrollar esta habilidad el cual la cartilla permite la formación de esta.

Por otra parte, se logra evidenciar en los resultados de la tercera encuesta fue sobre una actividad conocida como “Encuentra la pareja correcta” (anexo 6), se evidenció que para los niños fue muy agradable; ya que, tenían la facilidad de encontrar las parejas de los números, asimismo, se lograron evidenciar algunas dificultades a la hora de identificar los número en el momento de encontrar la pareja lo cual permitió hacer una retroalimentación de los números vistos en clase por lo que es de gran ayuda, así como lo indica Ávila (2017), “ La mejor retroalimentación se da cuando hay confianza, es deseada y permanece entre las personas que han participado en ella, cuando es motivada por una atmósfera de mejora continua, cuando tiene fines específicos y actos concretos” (p.6).

6. Propuesta Pedagógica



María Alejandra Torres
Johanna Andrea Galindo

INTRODUCCIÓN

La presente cartilla se denomina jugando construyó mi futuro; esta cuenta con una portada significativa, en donde expresa el desarrollo que tiene el ser humano. En esta se logra observar un feto en el costado inferior, el cual refleja que desde la gestación se produce un desarrollo constante; el árbol significa el lapso de la vida, es decir el camino de conocimiento y de desarrollo constante, en el costado izquierdo encontramos una jirafa esta plasma la exploración del medio en donde no solo surgen preguntas sino también, comprenden el mundo a través de lo que observan, luego encontramos una niña esta representa la etapa de nuestro fenómeno de estudio, grado primero; en el centro del árbol se percibe tres figuras de rompecabezas lo cual expresa que a través del juego o de actividades lúdicas se generan conocimientos y habilidades significativas, luego se evidencia que a partir de las ramas salen libros y corazones, esto señala los conocimientos que surgen a partir de estos, por último encontramos la cabeza y un cerebro del ser humano, esto hace referencia a que aunque estemos en constancia de aprender y desarrollar el ser humano puede comprender y seguir aprendiendo del mundo que nos rodea.

Hoy en día se logra observar que el juego es un instrumento fundamental para el desarrollo de competencias en la primera infancia, es por esto que en la presente cartilla propone al docentes diferentes juegos, enfocados a los lineamientos del DBA, esto con el fin de desarrollar o fortalecer habilidades kinestésicas, comunicativas y cognitivas en los niños de primer grado, permitiendo así un aprendizaje significativo en el infante.

Esta cartilla es un documento practico donde se explica con un lenguaje sencillo , la forma en la que un niño puede iniciar a desarrollar sus habilidades y destrezas por medio del juego, resaltando la importancia de este desarrollo en las edades tempranas como aun lo es el grado primero, Además de esto logrando que el estudiante disfrute y goce al mismo tiempo que explora, conoce y aprende.

Tabla de Contenido

Introducción	
Objetivos.....	p.4
Habilidad Kinestésica.....	p.5
Coordina tu salto	p.7
Lluvia de emociones.....	p.9
El tesoro deportivo.....	p.10
¿Qué quiero ser?.....	p. 13
Conoce tu valor.....	p. 14
Habilidad cognitiva.....	p. 17
De uno en uno conformó mi numero.....	p. 19
¿Qué haremos hoy?.....	P. 20
Calcula y gana.....	p. 24
Con tu nombre te descubriré.....	p. 26
Las formas de mi entorno	p. 27
Habilidad comunicativa.....	p. 28
Mi camino recorrido.....	p. 30
El símbolo de mi niñez.....	p. 33
Armando ando.....	p. 35
Comunícate por signos.....	p. 39
Sigue la instrucción.....	p. 40

OBJETIVO GENERAL

Dar a conocer el juego como herramienta para fortalecer el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas por medio de estrategias lúdicas para los estudiantes de grado primero de la institución educativa Charry.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Garantizar en los niños y niñas aprendizajes significativos para fomentar el compañerismo y el trabajo en equipo.
2. Estimular habilidades Cognitivas, Comunicativas y Kinestésicas en los niños de grado primero
3. Promover el juego como un hábito para el aprendizaje en los niños y niñas.

Habilidad kinestésica



HABILIDAD KINESTÉSICA

La habilidad Kinestésica es mas conocida como la inteligencia corporal.

La inteligencia corporal o kinestésica es la capacidad para orientar, manejar y dirigir el cuerpo con distintos objetivos, para resolver problemas o elaborar productos usando partes del cuerpo o todo el cuerpo; así mismo, considera que la inteligencia corporal esta dividida en 5 aspectos:



Además de esto, la habilidad kinestésica permite en el niño buen desarrollo en la parte psicomotriz, así mismo, es importante, ya que a través de la inteligencia kinestésica se logran unir la mente con el cuerpo; además, esto favorece al manejo de las emociones, sentimientos y del estado de ánimo.

HABILIDADES QUE DESARROLLA LA INTELIGENCIA CORPORAL -KINESTÉSICA

- Manualidades: Enriquecen la experiencia de aprendizaje y ayudan al desarrollo de diversas habilidades de coordinación.
- Deporte: Desarrolla aspectos tanto físico como mental, facilitando el desarrollo integral.
- Danzar: Permite conocer el cuerpo y descubrir sus posibilidades de movimiento.
- Artes Plásticas: Despiertan el aprecio por el arte, desarrollan la capacidad de análisis y la crítica.

DATOS CURIOSOS

Quienes poseen esta habilidad son los escultores, cirujanos, actores, modelos, bailarines, coreógrafos, deportistas, dentistas, joyeros, acróbatas, malabaristas, tatuadores, etc.

ACTIVIDAD N.º

Coordina tu salto

Aspectos a trabajar:

1. Resolución de problemas
2. Rendimiento físico
3. Motricidad Gruesa

Objetivo General:

Potenciar coordinación, equilibrio y rendimiento físico a través del salto al más allá.

Objetivo Específico:

1. Lograr una coordinación fluida entre piernas, brazos y costal.
2. Desarrollar fuerza y velocidad en los músculos de los pies.
3. Establecer una participación constante en grupo.

Materiales :

Costales, cuerdas de saltar y Objetos para obstáculos, como ejemplo botellas, baldes o mesas.

Procedimiento:

Este juego denominado "Un Salto Al Más Allá" requiere de los siguientes pasos:

La docente acomoda el espacio de tal manera que esta se divida en tres estaciones.

1. El primer tiempo se denomina "Saltamontes" la docente colocara dos costales en la zona de inicio, este con fin de que el estudiante llegue saltado al segundo espacio.
2. El segundo tiempo se denomina "Corre como saltamontes" la maestra pondrá dos lazos en la zona del medio, esto con el fin de que los infantes avance salte lazo de 3 maneras, la primera dar 8 saltos básicos, 7 saltos de para atrás y saltos hasta llegar al tercer espacio.
3. El tercer tiempo se denomina " Ojo con la botella" la profesora acomodara 3 botellas, (Una pequeña, una mediana y una grande) a una distancia de un metro con el fin de que el alumno salte cada uno a medida que se le vaya dificultado.



La docente explicara lo anterior e informara las siguientes normas:

1. El grupo se dividirá en dos grupo.
2. El grupo debe participar y respetar el ritmo del compañero

Al finalizar la carrera de obstáculos la docente evalúa la actividad con una serie de preguntas.

- ¿Cómo se sintieron competir con su compañero.?
- ¿Se le dificulto realizar los ejercicios?
- ¿De 1 a 5 cuanto califica la actividad?



ACTIVIDAD N 2

Lluvia de emociones

- Aspectos a trabajar:
1. Ritmo musical
 2. Expresión corporal
 3. Manejo de Emociones

Objetivo General:

Generar un espacio donde el estudiante exprese emociones a través de su cuerpo y el ritmo musical

Objetivo Especifico:

1. Favorecer la expresión de las emociones y la comunicación entre compañeros.
2. Desarrollar movimientos que promueva coordinación y expresión del cuerpo.
3. Lograr una motivación y participación constante.

Materiales :

Una grabadora, CD música que contienen canciones que represente diferentes emociones.

Procedimiento:

El docente acomoda el aula de acuerdo a la necesidad de la actividad

1. Un espacio donde no haya obstáculos preferiblemente un aula con espejo.
2. Un lugar donde cuente con un dispositivo o una grabadora para reproducir la música .

Para darle apertura a la actividad :

1. Se inicia con la organización del grupo, este se organiza por columnas de 5 estudiantes.
2. Luego se iniciara con la reproducir del siguiente canciones del CD musical:

¿Estás triste? Canción Infantil

LAVA ("I lava you") - español latino con letra

De ellos aprendí - David Rees

Los Minions Electrónica (Banana Bounce).

3. Se evalúa los siguientes criterios:

Sigue las instrucciones dadas por la docente.

Logra Tener una participación constante y determinada en la actividad propuesta.



ACTIVIDAD N₃

El tesoro deportivo

Aspectos a trabajar: Ejercicio físicos
 Concentración y memoria
 Curiosidad de lo escondido

Objetivo General:

Conocer diferentes deportes a través de un tesoro escondido, con el fin de practicar uno de estos deportes.

Objetivo Específico:

1. Generar curiosidad de lo que se encuentra escondido
2. Identificar un deporte según su gusto
3. Ejercitar su cuerpo a través de algún deporte

Materiales : Objetos de diferentes deportes y un tesoro.

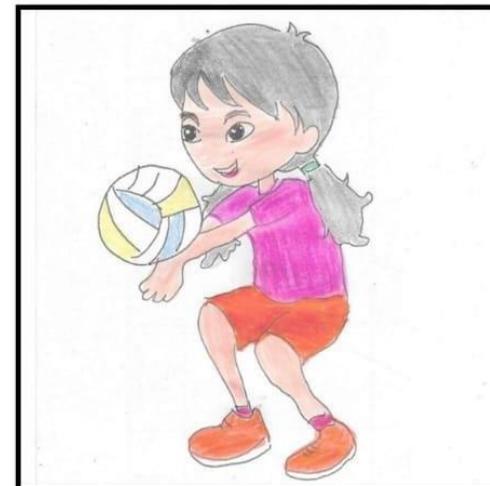
Procedimiento:

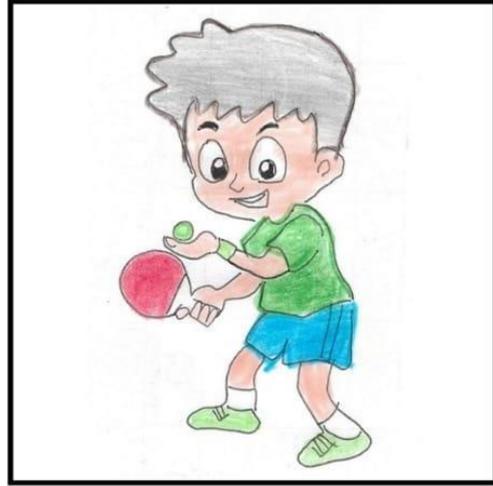
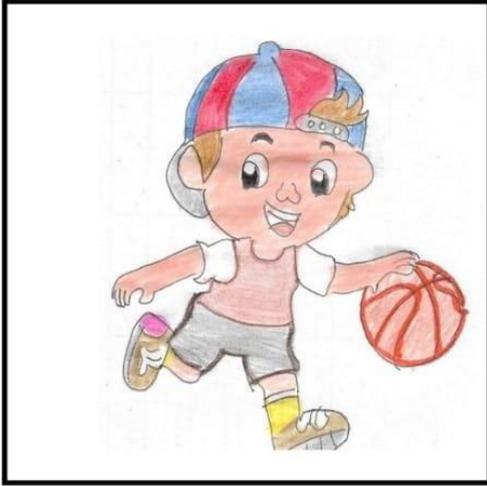
El juego consiste en

1. Organizar el tesoro: La docente esconderá y pegará las tarjetas deportivas en mesa, sillas, puertas etc. con el fin de que los estudiantes busque y encuentren cada ficha escondida.
2. Una vez encontradas las fichas que fueron escondidas en todo el aula, el docente explicará en que consiste cada uno de los deportes al culminar de la socialización, el estudiante escogerá un deporte, esto con el fin de realizar un ejercicio por cada deportes.
3. La evaluación consistirá en que cada estudiante realice un ejercicio por deporte e identifique cual de los deportes socializados está realizando.

ANEXOS

Tarjetas que serán escondidas y pegadas en sillas, mesas, armarios puerta, etc.





ACTIVIDAD N4

¿Qué quiero ser ?

- Aspectos a trabajar:
1. Expresión corporal
 2. Motricidad gruesa
 3. Toma de decisiones
 4. Elaboración de producto

Objetivo General:

Generar conciencia de las diferentes profesiones a través de actuaciones o mímicas.

Objetivo Especifico:

1. Identificar las diferentes profesiones
2. Producir creatividad a la hora de crear una acción de la profesión
3. Expresar a través de su cuerpo y vestimenta una profesión

Materiales : .Disfraz o elementos de diferentes profesiones y acciones de estas.

Procedimiento:

Para iniciar el juego:

1. La docente indicara a los padres de familia traer una prenda de vestir de la profesión que quiere ser cuando sea mayor.
2. Una vez teniendo cada prenda el estudiante hará una pequeña actuación o mímica de lo que a pensado ser con el fin de reflexionar e identificar cada profesión.

"Cada estudiante escucha con intención lo que su compañero dice"

Se evalúa los siguientes criterios:

Sigue las instrucciones dadas por la docente

Escucha atentamente a su compañero

Logra Tener una participación constante y determinada en la actividad propuesta.

Objetos o prendas



ande.

ACTIVIDAD N^o5

Conoce tu valor

- Aspectos a trabajar:
1. Motricidad fina
 2. Resolución de problemas
 3. Toma de decisión
 4. Manejo de mano

Objetivo General:

Elegir y diseñar algún valor que se inculque en el hogar

Objetivo Específico:

- Reconocer los valores inculcados .
- Expresar a través de un dibujo un valor representativo
- Generar movimientos de pulso

Materiales :

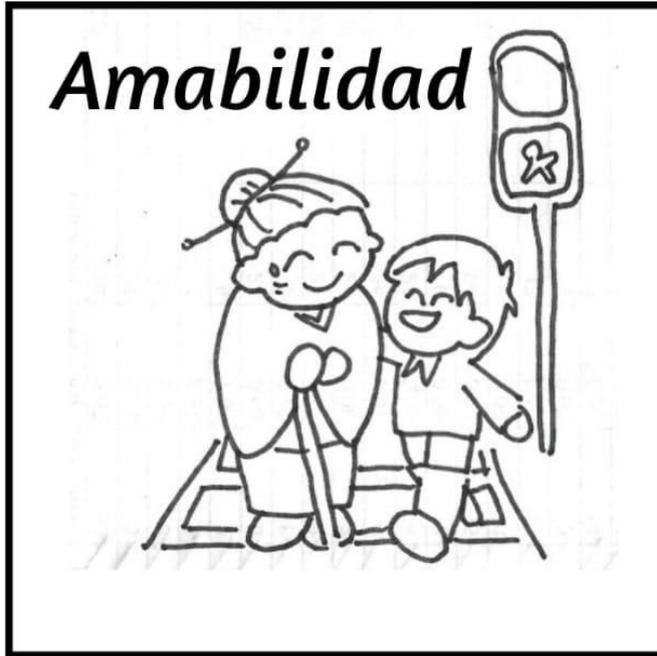
Una grabadora, música o canciones que represente diferentes emociones, colores

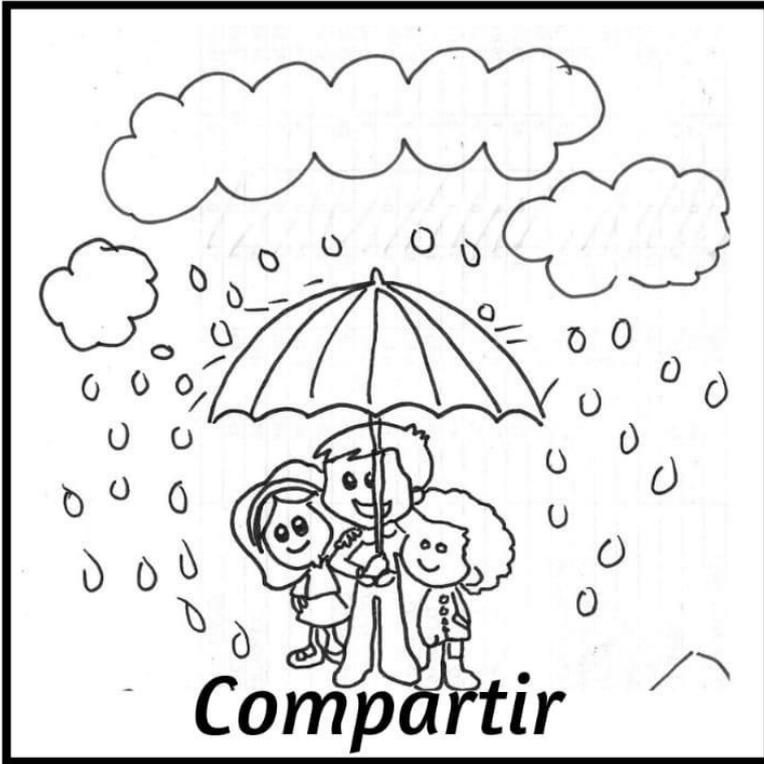
Procedimiento:

Para iniciar la actividad:

1. El docente pegara en el tablero diferentes fichas imprimibles que contienen diferentes valores.
- 2 . Le indicara a cada estudiante que tome uno valor el mas representativo para que luego lo decore o lo pinte,
3. Al finalizar, la evaluación consistirá en que el estudiante explicara porque lo tomo y si en algún momento lo ha representado.

ANEXOS DE LAS FICHAS IMPRIMIBLES





Habilidad

Cognitiva



HABILIDAD COGNITIVA

Las habilidades cognitivas son entendidas como operaciones y procedimientos que puede usar el estudiante para adquirir, retener y recuperar diferentes tipos de conocimientos y ejecución ... suponen del estudiante capacidades de representación (lectura, imágenes, habla, escritura y dibujo), capacidades de selección (atención e intención) y capacidades de autodirección

de este modo se evidencia que la habilidad cognitiva se divide en 4 aspectos muy importantes:

Atención

Elaboración

Comprensión (técnicas o habilidades de trabajo intelectual)

Memorización/Recuperación

¿CÓMO DESARROLLAR LAS HABILIDADES COGNITIVAS?

desde que el individuo nace, los niños van adquiriendo habilidades cognitivas a medida que atraviesas la diferentes etapas en su desarrollo como ser humano. Gracias a ello van avanzando en su conocimientos sobre objetos; como lo hemos visto, para logra esto se incluye la exploración, manipulación, transformación para lograr obtener una representación numérica, simbólica y sucesos.

¿CÓMO ADQUIEREN LAS HABILIDADES COGNITIVAS LOS NIÑOS?

Reconocimiento

Capacidad

Desarrollo

DATOS CURIOSOS

Algunas de las actividades que se pueden manejar para el desarrollo de esta habilidad

Video juegos educativos

Actividades artísticas

Tareas de destreza mental

Deportes

Juegos de mesa

Acertijos

Juego libre

De uno en uno conforme mi numero

- Aspectos a trabajar:

Atención

Conteo

Comprensión de operaciones

cantidad

- Objetivo General:

Reconoce y determina las unidades y decenas en numero del 0 al 100, agrupándolos de a 10.

- Objetivo Especifico:

1. Reconocer los números antes y después

2. Realizar correctamente la descomposición en decenas y unidades

- Integrantes:

Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.

- Materiales :

Tapas plásticas cada una con un numero ejem. del 0 al 99(deberán ser solicitadas a cada uno de los estudiantes con anticipación para la actividad), lana o vasos plásticos, hojas, lápiz o marcador.

- Procedimiento:

1. La sesión iniciara con una breve explicación del concepto de unidad y decena por parte del profesor. deberá hacerse hincapié que las unidades están formadas del 1 a 9 y las decenas se forman por diez unidades.

2. Se repartirá a cada estudiante lana o vasos con unas tapas, deben ser mayor de 10 hasta el numero que la docente desee; y, se les pedirá que cuenten una a una las tapas e indiquen la cantidad que cada uno tiene, primero de manera oral y luego de forma escrita (la parte escrita la realizaran en las hojas que la docente les debe dar

3. Luego se pedirá a cada uno de los niños que cuenten esas tapas pero ahora agrupándolos de diez en diez y se les preguntara en orden ¿Cuántos grupos de diez tapas hicieron? ¿sobraron tapas?

4. Una vez los estudiantes hayan realizado todas agrupaciones de 10 unidades, el profesor ira preguntando cuantos grupos han creado a medida de las respuesta se explicara que cada grupo de tapas equivale a 1 decena y las tapas que quedaron sueltas corresponden a las unidades.

5. Para finalizar se evalúa por medio de un ejemplo y se escribirá el numero resultante en el tablero. por ejemplo pepito a creado tres conjuntos o grupos y le han sobrado 5 tapas, el docente escribirá en el tablero que decenas son (grupos) unidades (tapas sueltas. los estudiantes tendrán que realiza la misma tabla dando el resultado según la cantidad que les toco.

ACTIVIDAD N2

¿Qué haremos hoy?

- Aspectos a trabajar:
Habilidades organizacionales,
Visualización.
Identidad
Conceptos numéricos
Memoria

- Objetivo General:

Fortalecer en los niños y las niñas los conocimientos adquiridos sobre los días de la semana y sus fechas, a la vez que se potencia el aprendizaje, los cuales son necesarios en la interacción con el entorno y la construcción de las nociones del tiempo.

- Objetivo Especifico:

1. Aprender el orden de días en el calendario.
2. Identificar un día en el calendario, a partir de una fecha dada.
3. Valorar el calendario como un recurso para ordenar acontecimientos de manera cronológica.

- Integrantes:

Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.

- Materiales :

Cuento de los días de la semana, fichas de acciones plastificadas, octavos de cartulina, lápiz o marcadores, colores.

- Procedimiento:

1. La sesión iniciara con unas breves preguntas hacia los estudiantes ¿Cuántos días a la semana hay? ¿saben cuáles son los días de la semana? ¿Qué días se estudian y cuáles se descansan? ¿Quién puede decir los días de la semana?
- 2 luego se organizaran grupos de 5 integrantes donde la docente pasara por cada grupo entregando unas fichas con unas acciones a los grupos realizados.
3. La docente iniciara leyendo un cuento y los niños tendrán que organizar las imágenes o fichas según la secuencia que ocurre en cada día de la semana, de acuerdo a esta lectura y la narración que cada grupo realizo se realizaran una preguntas como:
4. Ya terminada la actividad anterior cada estudiante como evaluacion realizara en su octavo de cartulina el calendario donde plasmaran los días de la semana y cuales serán las actividades que realizaran durante esos días; tendrán que identificar cuales son los días que estudian y cuales los que descansan, ya sabiendo eso en su calendario pintaran de un color distinto los días de descanso.

ANEXOS

cuento:

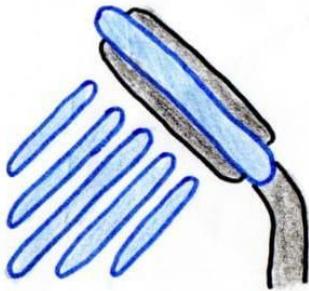
EL SEMANARIO DEL DUENDE

Había una vez un hermoso duendecillo que quería identificar lo que hacían cada mañana, todo los días extrañado amanecía pero no reconocía el día en el que estaba, por lo que tomo una sabia decisión. Nombra los días dijo entusiasmado empezaré por el lunes un día soleado, el lunes voy al parque con mi perro cansado juego en los culombios para no sentirme avergonzado, de camino a casa corro entusiasmado por qué mamá ha preparado unas galletitas de trigo apanado. Al llegar la noche el duende se acuesta a tomar una siesta y de sopetón boom amaneció, otro día dijo el duende salpicado. Le llamaremos Martes a este día sombreado las nubes oscuras no me permiten salir así que buscaré mis cuadernos y practicaré mi lección, sumas restas y multiplicación, llega la noche otra vez la rutina, una ducha corta y a la cama como pluma. Duendecillo, duendecillo grita mamá y despierta el pequeño, pensativo dice este día miércoles será, miércoles de alegría, miércoles de diversión al colegio iré con emoción, juego con mis compañeros y aprendo de mis maestro recordando que todo se hace con respeto, y así termina un día más llega la noche y a dormir se va. Amaneció, amaneció grita el duende con devoción. Y como llamaremos este día? Se pregunto. Jueves su madre contesto, magnífico el duende acentuó, vamos a preparar galletas con chocolate para mi padrino que viene hoy. En la tarde con su padrino compartió y feliz dormido quedó. Es viernes es viernes de un brinco en el piso quedó, sí, a este día le llamaremos viernes, madre que se hace el viernes? Hijo el viernes irás al centro comercial con tu papá y la comida de Max tendrán que comprar y al llegar después del baño tarta comerán, al anochecer cansado el duende a dormir se fue. Sus padres gritaron muy fuerte a despertarle hoy es sábado y no iremos a trabajar compartiremos contigo en casa, veremos películas y comeremos crispetas, hoy es día de perecear. Llega un día más y el duende ya no sabe que nombre colocar así que su padre le ayuda sin reprochar, domingo se llamará, será un día de familia comeremos helado y saldremos al parque con Max. Así fue como el pequeño duende nombró los 7 días de la semana en un pestañon.

Autora: Blanca Rosmery Galindo Ibañez

acciones





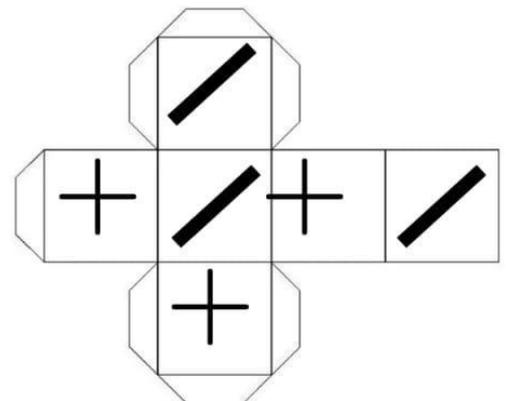
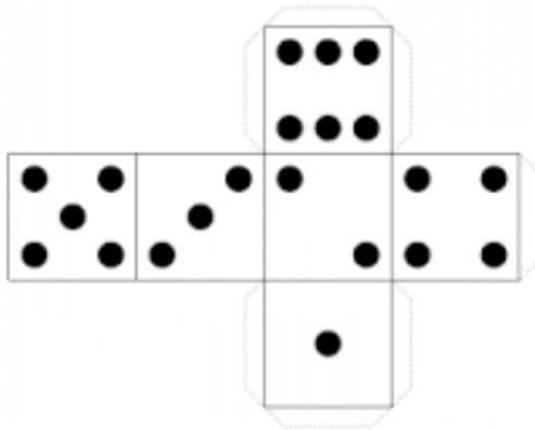
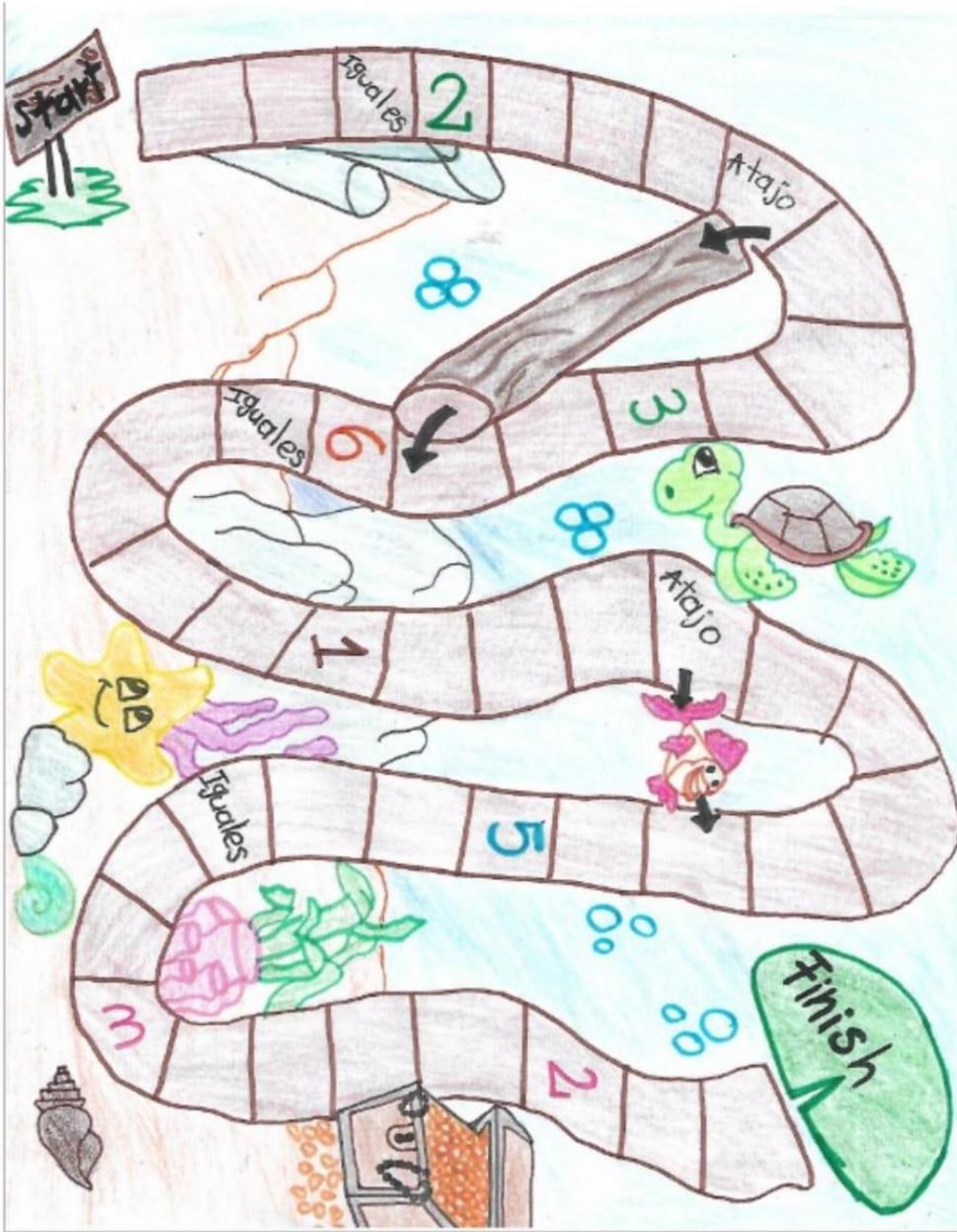
Calcula y gana

- Aspectos a trabajar:
 - Habilidades organizacionales,
 - Visualización.
 - Identidad
 - Conceptos numéricos
 - Memoria
- Objetivo General:

Que los alumnos desarrollen competencias que les permitan ser capaces de resolver suma y resta.
- Objetivo Específico:
 1. Elaborar estrategias de calculo mental de suma y resta
 2. Propiciar que los alumnos desarrollen destrezas que les permitan elaborar a partir de material didáctico diversas operaciones matemáticas.
 3. Fomentar distintas estrategias para realizar cálculos sencillos.
- Integrantes:

Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.
- Materiales :

Guías plastificadas, marcadores borrables, dados, juego de mesa, dado, pitos (traer uno cada estudiante).
- Procedimiento:
 1. La sesión iniciara con una breve explicación de los tipos de operación que se van a trabar en la actividad y se realizara un ejemplo de cada una de ellas
 - 2 Luego la docente pasara por cada uno de los puestos pasando unas guías donde hay unas operaciones de sumas y restas y los estudiantes tendrán que resolverlas. a medida que van terminando levantan la mano para que la docente pase por el puesto para revisar las operaciones.
 3. Al terminar las operaciones la docente armara grupos de 3 integrantes donde se sentaran en el piso y uno de los integrantes tendrá un pito.
 4. La docente pasara por los grupos y les dará un juego de mesa en cual consiste en de tres dado 2 que traen numero del 1 al 6 y el tercero que trae las operaciones de suma y resta, trae tres fichas una para cada estudiante, a medida que tiran el dado tendrán sumar o restar y su resultado será lo que avanza o lo que se tienen que devolver.
 5. Mientras realizan el juego la docente estará pasando por lo grupos para verificar como van el primer ganador del juego tendrá que tocar el pito para que la docente se pueda acercar y verificar que las operaciones que realizaron estén correctas.



ACTIVIDAD N₄

Con tu nombre te descubriré

- Aspectos a trabajar:
 - Atención
 - comprensión
 - Visualización.
 - Memoria
- Objetivo General:

Logra que los estudiantes reconozca todo lo relacionado con las letras y los números aplicando diferentes estrategias.
- Objetivo Especifico:
 1. Leer y escribir correctamente los números
 2. Identificar números pares e impares..
 3. Establecer relaciones de orden y cantidad entre los números
- Integrantes:

Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.
- Materiales :

tarjetas de los numero y de su nombre, guías de números antes y después, pelota tarjeta con números.
- Procedimiento:
 1. La sesión iniciara con una retroalimentación de los numero naturales y recordar cuales son los pares e impares.
 - 2 Se realizara un circulo en el piso donde los estudiantes armaran dos grupos y a cada grupo la docente le dará un paquete de fichas donde cada grupo tendrá que armar 2 conjuntos uno de los numero pares y otro de los impares, la docente estará pasando por cada grupo verificando como van y si tienen alguna duda para resolverla .
 3. Al terminar la actividad anterior los grupos tendrán que dividirse y armar grupos de 2 integrantes, a cada grupo se le dará unas guías donde ellos tienen que completar unos espacios en blanco con los números que van antes o después del que esta escrito en la actividad.
 4. A medida que van terminando la segunda actividad la docente pasara revisando y corrigiendo las actividades si llegan a haber errores en lo que realizaron.
 5. Al terminar la actividad se evalúa por medio de un juego llamado " tingo tingo tango", donde la docente se tapara lo ojos y la cantara y cada estudiantes estará pasando la pelota entre cada uno de sus pares
 6. Al decir tango el estudiante que tenga el objeto tendrá que acercarse donde la docente y voltear 2 tarjetas donde deben encontrar un numero con su nombre.

ACTIVIDAD N5

Las formas de mi entorno

- Aspectos a trabajar:
 - Atención
 - comprensión
 - Visualización.
 - Memoria
- Objetivo General:

Logra que los estudiantes identifiquen y reconozca las diferentes formas geométricas tanto solidas como planas.
- Objetivo Especifico:
 1. conocer los diferentes cuerpos geométricos.
 2. Reconocer en su entorno formas geométricas solidas (como conos, cilindros, esferas o cubos) y formas planas (como triangulo, cuadrado o circulo).
 3. clasifica y organiza formas de acuerdo a sus características.
- Integrantes:

Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.
- Materiales :

imágenes de las diferentes figuras geométricas, objetos que contengan la forma de las figuras geométricas trabajadas (pedir a cada estudiante con anticipación), Guías.
- Procedimiento:
 1. La sesión iniciara mostrando las diferente figuras geométricas y donde la docente realizara una preguntas en general a los estudiantes como: ¿conocen estas figuras geométricas? ¿Qué figuras geométricas son? ¿ en el salón de clases en donde las podemos encontrar?.
 - 2 Ya contestadas las preguntas se seguirá realizando la siguiente actividad donde todos los estudiantes tendrán que realizar un circulo con cada una de su sillas y ellos sentados en ella. .
 3. La docente pondrá en el centro del circulo las imágenes de las diferentes figuras geométricas.
 4. Al ya realizar esa acción le indicara a los estudiantes que en orden busque en sus objetos las figuras geométricas y los ubiquen sobre la imagen que los identifica y que se encuentra en el centro del circulo
 5. Al terminar la actividad cada estudiante tendrá que dar una característica de alguna de las figuras geométricas trabajadas en la actividad.
 6. Para finalizar se trabajara una guía donde plasmaran los conocimientos que lograron obtener por parte del juego realizado anteriormente.

Habilidad Comunicativa



HABILIDAD COMUNICATIVA

Las habilidades comunicativas representan un conjunto de capacidades que posee el individuo y puede ir desarrollando a lo largo de su vida con el objetivo de poder comunicarse de una forma más eficiente, y potenciar sus relaciones sociales. A continuación, te contamos de los ejes que se desarrollan con la habilidad comunicativa:

	Empatía	Habilidad verbal
Escucha	lenguaje no verbal	Atención

¿ CÓMO DESARROLLAR TUS HABILIDADES COMUNICATIVAS ?

Las habilidades comunicativas son todas las capacidades que permiten la comunicación entre las personas. En el ámbito empresarial, se trata de un elemento de suma relevancia, pues de éste depende la eficacia y el éxito de los acuerdos o negociaciones que se quieran alcanzar con los demás.

Generalmente, las habilidades comunicativas se miden por el nivel de competencias y destrezas de una persona en referencia a un asunto en concreto.

Winston Churchill o Martin Luther King Jr. son dos de las personas con habilidades comunicativas más reconocidas de la historia. Sus capacidades comunicativas les permitieron inspirar a otros a la acción, hacer que el proceso de comunicación fuese fluido, independientemente de las circunstancias, y fomentar nuevas formas de pensar.

LA IMPORTANCIA DE LA HABILIDAD COMUNICATIVA

Es importante desarrollar las habilidades comunicativas para poder expresar de forma efectiva lo que pensamos, sentimos y queremos. Todos sentimos la necesidad de interactuar con otros seres humanos y lo hacemos constantemente en todos los ámbitos de nuestra vida. Sin la comunicación, no estaríamos en el nivel de desarrollo en el que nos encontramos. Una buena o mala comunicación puede desarrollar efectos positivos o negativos en nuestras relaciones. Por lo que estaréis de acuerdo con nosotros en que la comunicación constituye un pilar fundamental en nuestra vida social y es un poderoso instrumento de cambio

Mi camino recorrido

- Aspectos a trabajar:
 - Respeto por el otro y por si mismo.
 - Habilidad social.
 - La observación,
 - El análisis.
 - Empatía

- Objetivo General:
 - identificar y reconocer tus características físicas, las cuales lo hacen diferentes, unas personas únicas y especiales.

- Objetivo Especifico:
 1. ampliar el autoconocimiento y el conocimiento de los pares del grupo.
 2. proponerse objetivos para reconocerse así mismo permitiendo que también los otros lo conozcan.

- Integrantes:
 - Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.

- Materiales :
 - guías, lápiz, color o esfero, pito.

- Procedimiento:
 1. La docente dará una breve explicación sobre lo que se va a realizar en la actividad y cual será el objetivo.
 2. Se realizara un círculo con todos los estudiantes.
 3. La maestra pasara por cada uno de los niños dándoles la guía en la que se trabajara y los estudiantes sacaran el material con el que van a escribir.
 4. La docente tocara el pito para dar inicio a la actividad de "mi camino recorrido".
 5. Al llegar a la meta, habrá logrado ganar la primera parte del objetivo.
 6. La docente pasara otra guía a cada uno de los participantes del juego.
 7. Cada niño escogerá a un compañero para dibujar según las características que el ve físicamente de su compañero.
 8. Por ultimo se evalúa a cada uno de los participantes que tendrán que hablar del compañero que dibujo, cuales son sus características y el como lo identifica hacia los demás.

1 Mi Nombre es

2 Tengo años

3 El color de mis ojos son

4 Mi cabello es (color)

5 Soy (altura)

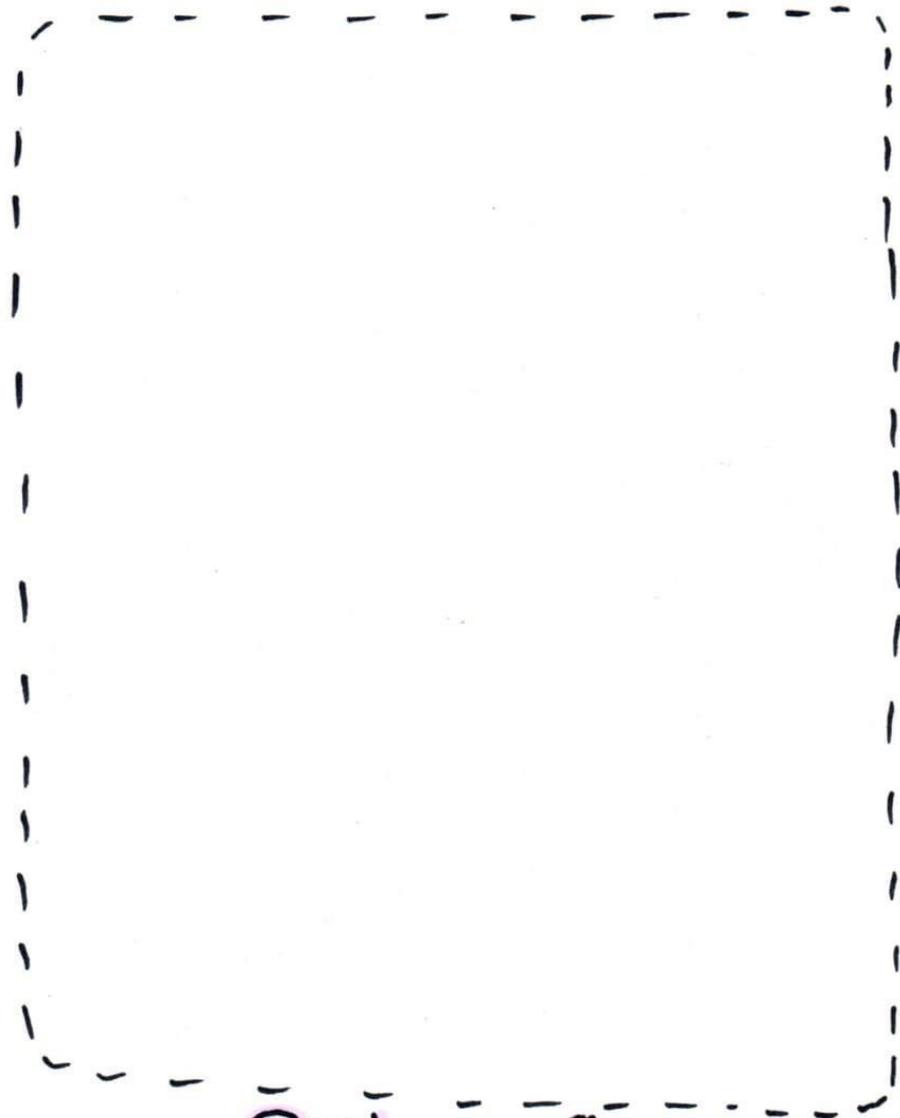
6 Tengo lunares en

7 me gusta

8 Mi Color de Piel es

A checkered flag icon is located at the bottom left of the track.

⇒ Mi Compañero
es ⇒



Dibujo

ACTIVIDAD N 2

El símbolo de mi niñez

- Aspectos a trabajar:
 - Concentración y comprensión.
 - Trabajo en equipo.
 - Memoria visual.
 - Respeto por el otro
 - El abecedario.

- Objetivo General:
 - Analizar y conformar de forma eficaz y rápida el juego de letras formando palabras con ayuda de sus compañeros

- Objetivo Específico:
 1. A partir de la tabla dada organizar y formar palabras
 2. Proporcionar la capacidad de análisis partiendo de una palabra a nivel de grupo.
 3. Fortalecer el conocimiento de palabras por medio de las sílabas y el juego.

- Integrantes:
 - Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.

- Materiales :
 - guías laminadas, pitos, marcadores, cronometro

- Procedimiento:
 1. La docente dará una breve explicación sobre lo que se va a realizar en la actividad.
 2. La docente organizara el salón de acuerdo a la necesidades del juego.
 3. Se organizaran grupos de 4 máximo 5 estudiantes, en cada grupo habrá un(a) líder que tendrá un pito en sus manos
 4. El tutor pasara el juego a cada grupo y les dará las indicaciones para poder iniciar con el juego.
 5. Ya iniciada la actividad el grupo que termine la actividad el líder tocara el pito y la tutora ira a verificar como les fue en el actividad.
 6. Ya terminado el juego la docente realizara unas preguntas a cada grupo donde será evaluado el como les pareció el juego y que conocimientos tienen sobre dichas palabras

ANEXOS

A	B	C	D	E	F	G	H	I
😊	⊕	☁	⚡	🌀	←	∞	π	≠
J	K	L	M	N	Ñ	O	P	Q
💬	🌙	☀	♥	✦	⌘	➤	⌒	≈
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
↔	📖	🌑	🎯	⬥	▬	⬠	⚡	🌀

😊 ♥ ≠ 📖 🌑 😊 ⚡

☁ 😊 📖 😊

😊 ∞ 🎯 😊

↔ 🌀 📖 ⌒ 🌀 🌑 ➤

😊 ♥ ➤ ↔

☁ ↔ ↔ ➤

☁ 😊 ✦ 🌑 😊 ↔

Armando ando

- Aspectos a trabajar:
 - Fomenta el razonamiento.
 - La redacción.
 - La ortografía
- Objetivo General:
 - Crear y redactar una historia coherente por medio de oraciones simples y compuestas.
- Objetivo Especifico:
 1. Incentivar el habito de la lectura y escritura
 2. Crear oraciones simples
 3. Desarrollar un cuento con las oraciones ya realizadas.
- Integrantes:
 - Niños y niñas de 6 a 8 años de grado primero.
- Materiales :
 - fichas de colores plastificadas con (verbos, sustantivos y adjetivos), lápiz o esfero, hojas, borrador.
- Procedimiento:
 1. Para que sea mas dinámico y claro la docente dará las siguiente indicaciones.
 2. La docente organizara el salón adecuadamente para la realización de la actividad
 3. Los estudiantes pasaran en orden al escritorio de la docente a escoger 3 fichas una por cada color.
 4. Los estudiantes tendrán que armar la oración según las palabras que saco.
 5. Al ya tener las oraciones armadas, la docente organizara grupos de 5 integrantes cada uno.
 6. Cada grupo tendrá que armar un cuento con las oraciones que realizaron cada uno de los integrantes y el docente establecerá un limite de tiempo para hacerlo.
 7. Finalmente, un integrante de cada grupo leerá el cuento que realizaron.

Verbos

poner

seguir

ver

ir

pedir

decir

oír

venir

amar

llamar

comer

correr

bailar

ganar

Sustantivos	jarrón	Juan
Brasil	casa	gato
perro	nieve	escuela
mesa	hoja	televisor
circo	México	Laura

Adjetivos

grande

rojo

inteligente

mucho

limpio

suave

hermoso

redondo

morado

artístico

pequeño

algún

ninguno

mi

ACTIVIDAD N4

Comunícate por signos

- Aspectos a trabajar:
1. Expresión corporal
 2. Concentración visual
 3. Análisis
 4. Atención

Objetivo General

Conocer el lenguaje de señas a través por del juego comunícate por signos.

Objetivo Especifico:

1. Identificar los signos del lenguaje de señas
2. Implementar en la comunicación el lenguaje de señas
3. Generar una participación constante.

Materiales : Fichas del Abecedario de lengua de señas, y nombre del estudiante y frases que realicen con las señas.

Procedimiento:

Para iniciar el juego:

1. La docente acomodara las fichas de acuerdo al abecedario
2. Explicara detalladamente cada letra con su respectivo signo
3. Le indica al estudiante que repita el signo al orden que se indica
4. Como evaluación él estudiante realiza la simbolización de su nombre con el signo de cada letra.

ANEXO DE LAS FICHAS DEL ABECEDARIO



ACTIVIDAD 5

Sigue la instrucción

- Aspectos a trabajar:
1. Expresión corporal
 2. Seguimiento de instrucciones
 3. Concentración
 4. confianza

Objetivo General

Generar un comunicación socia afectiva con su compañero a través del juego sigue la instrucción

Objetivo Especifico:

1. Producir confianza entre compañeros
2. Segur la instrucción dada por su compañero.
3. Generar comunicación a través del contacto físico de su guía.

Materiales : Venda y cuerda.

Procedimiento:

Para iniciar el juego:

1. La docente acomodara el aula la actividad de acuerdo al espacio que la instrucción le brinda.
2. Acomoda una pista de obstáculos, necesariamente debe haber una cuerda desde el inicio hasta el final.
3. Le indica a los estudiantes hacerse en parejas y escoger quien ira con los ojos vendados.
4. Una vez elegido la docente indicara las reglas :
 1. El estudiante que ira vendado seguirá instrucciones de su compañero
 2. El estudiante guía le indicara por medio del tacto por donde debe ir.
 las indicaciones son:
 - Adelante le toca la cabeza.
 - A los costado le toca los hombros. (Dependiendo a donde se dirige).
 - Retroceder le toca dos veces la cabeza.
5. La cuerda es para la seguridad de los estudiantes.

Una vez explicado se da inicio al juego, al finalizar se hará una serie de preguntas:

1. ¿ Como se sintieron a la hora de trabajando en equipo?
2. ¿Fue fácil brindar la confianza a su compañero?
3. ¿ Volverían a realizar la actividad ?



7. Conclusiones limitaciones y recomendaciones

A continuación, se presentan las conclusiones del proyecto de investigación, El juego, como propuesta para el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas en el grado primero.

Este proyecto de investigación muestra el resultado de la implementación de estrategias didácticas dirigidas a trabajar en la I.E.D Charry, buscando fortalecer y potenciar cada una de las habilidades de los niños de grado primero.

Las estrategias pedagógicas planteadas y dirigidas a este estudio de caso, fue observar y lograr determinar los diferentes estrategia que los docentes implementan en el aula y de ese modo lograr analizar la relación que se puede evidenciar entre el juego como desarrollo pedagógico y el desarrollo de las diferentes habilidades que se trabajaron en el presente proyecto, dando así respuesta a la importancia del juego no solo en el desarrollo del infante, sino también apropiando al docente de llevar a cabo dichas actividades para mejorar el rendimiento y desarrollo infantil.

Desde el proceso de investigación y observación de la implementación del instrumento se logró identificar las necesidades en cuanto al desarrollo de aprendizaje, dado a que las actividades planteadas para la recolección de datos fueron enfocadas en las habilidades cognitivas, comunicativas y kinestésicas; teniendo en cuenta la importancia del conocimiento y habilidades dirigidas dentro de diferentes áreas, el cual se evidencia en ciertos niños algunas dificultades en expresar sus movimientos, en tomar decisiones, en crear historias, en relacionarse con el compañero, con base a esto resultados nos permitió concluir que estas actividades lúdica permitieron realizar una realimentación, logrando motivar a los alumnos, lo cual se vio reflejado en el proceso de las actividades académica realizadas posteriormente evidenciando la motivación y la participación constante, por lo que indica que

estas intervenciones lúdicas son fundamentales para el desarrollo y fortalecimiento de aprendizaje del infante.

Como investigadoras a través de este proyecto hubo un cambio tanto conceptual, como práctico en el quehacer pedagógico; dado que se pudo comprobar por medio de las categorías investigadoras y las prácticas realizadas con base al instrumento la importancia del juego en los niños y en su desarrollo de habilidades, ya que a través del juego los niños logran expresar emociones, también logran vivir experiencias de su entorno dándole las respuestas a muchas de sus preguntas del porque sucede cada situación.

Con todo y lo anterior según Torres. C (2002), comenta de cómo el juego es una alternativa diferente, donde el docente busca formas facilitadoras para el proceso por medio de las experiencias, Estas estrategias deben permitir el disfrute del estudiante en aula.

El proceso de investigación lleva a concluir la importancia de la implementación del juego en el aprendizaje inicial, resaltando así la función de este en el infante y en la potencialización de habilidades, la forma correcta de expresarse, aprender de su entorno social y escolar. Así mismo se tiene en cuenta que el menor entra a un periodo privilegiado para descubrir, conocer, experimentar, crear e imaginar; vital para la relación con el mundo exterior y con las personas.

Para este proyecto investigativo se presentaron unas limitaciones de carácter práctico entre estas, las problemáticas causadas por el COVID-19, que en su momento presentó un riesgo para la salud de las personas no solo a nivel nacional sino también mundial; debido a este imprevisto no se logró llevar a cabo la implementación de la propuesta en la institución Charry, puesto a que se presentaba alguna secuelas de la pandemia; debido a esto, el espacio que la institución brindaba era limitado para la implantación de la propuesta (Cartilla- Jugando construyó mi futuro), puesto a que las actividades propuestas eran modificadas por

una de las docentes de la institución Charry, por cuestión de que los estudiantes iniciaban el retorno a la presencialidad, lo cual presentaban diferentes necesidades académicas. Por esta razón se optó por buscar estrategias que ofrecieran una posible solución tanto para los docentes, estudiantes como para las investigadoras del proyecto y su futura aplicación a la propuesta ya realizada; debido a esa problemática se llegó al acuerdo con la institución donde entregarían la cartilla ya terminada para que las docentes de grado primero del presente año o de los siguientes la realizarán con los estudiantes.

Para finalizar, a continuación, se expondrá las siguientes recomendaciones para los docentes y la para la Institución Educativa Charry, para el desarrollo de habilidades cognitivas, comunicativas y Kinestésicas a los niños y niñas de grado primero:

En primer lugar, se sugiere que los docentes vayan más allá de lo que las autoras de la investigación realizaron, en referencia a la importancia del juego en los infantes y el cómo el aprendizaje puede llegar a ser más significativo.

De igual manera se recomienda a los docentes brindar algunos espacios pequeños para realizar juegos con los estudiantes, no solo de tiempo libre sino también donde ellos puedan aprender o reforzar algunos conocimientos ya obtenidos.

Por otro lado, se le recomienda a la institución, realizar unas capacitaciones a los docentes donde ellos logren informarse de las nuevas metodologías que hoy en día se ven y la logren llevar a cabo.

Finalmente, y como última recomendación, se considera pertinente que los docentes observen a cada uno de los estudiantes y busquen estrategias que incentiven a los niños a realizar lo que les gusta y lo que no por medio del juego; ya que por ese medio lo verán más interesante y nuevo donde quieran participar y aprender.

Con estas indicaciones se logrará observar y la importancia de ese enfoque de aprendizaje por medio del juego debido a que pueden transformar las experiencias educativas de los niños y niñas de grado primero fortaleciendo su motivación, habilidades y sus resultados de aprendizaje.

Referencias

- Aldana. R. Páez. Y. (2017), *El juego como estrategia para fomentar la psicomotricidad en los niños y niñas de preescolar de la institución educativa Soledad Román de Núñez sede progreso y libertad* [Trabajo de grado Universidad del Tolima, Cartagena de Indias, Colombia]
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/5132/Proyecto-original.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Aldeas Infantiles SOS España. (2017), *Habilidad Kinestésica*,
<https://www.lasinteligenciasmultiples.com/corporal-kinestesica/>
- Álvarez. C. (2011), *Método de investigación cualitativa y cuantitativa guía didáctica*, [Archivo PDF].
<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Andrés. Paya. P, (2008). *Aprender jugando*, Valencia. [Universitat de valaencia].

Aptus. (2018). *Desarrollo de la habilidad cognitivo*, recuperado el 14 de noviembre del 2021, por el siguiente enlace

<https://aptus.com.ar/desarrollo-cognitivo-actividades-para-estimular-a-los-ninos/>

Aravena, D. (2012) La importancia del juego en el aprendizaje de la lectura. *Espacios para tomar la palabra*. Recuperado el 14 de noviembre de 2021, por el siguiente enlace,

<http://espaciosparatomarlapalabra.blogspot.com/2012/12/la-importancia-del-juego-en-el.html>

Avila, P. (2019). *La importancia de la retroalimentación en los procesos de evaluación* [Unarevisión del estado del arte]. Universidad del

valle de México. [http://www.universidadcies.com/wp-](http://www.universidadcies.com/wp-content/uploads/2017/06/Avila_retroalimentacion.pdf)

[content/uploads/2017/06/Avila_retroalimentacion.pdf](http://www.universidadcies.com/wp-content/uploads/2017/06/Avila_retroalimentacion.pdf)

Barrios, L, V. Y. (2017). *Modelo Didáctico “Jugando Aprendo” para el Aprovechamiento del Tiempo Libre, en los Estudiantes de Básica Primaria de la Institución Educativa Rural La Peñata del Municipio de Sincelejo, en el Año 2016*. [Trabajo de magíster].

Universidad Evangélica Nicaragüense Martin Luther King Jr.

UENIC MLK Jr.

Nicaragua. <https://cismlk.edu.co/Repositorio/TFM%20%202016%20-%202017/Liliana%20Hernandez%20Barrios%20y%20Yina%20Vargas.pdf>

Casas, A., Repullo, L., y Campos. D. (2003). *La encuesta como técnica de investigación*.

Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos (I). [Unainvestigación]

Universidad Aten Primaria.

Cobos, L. F., Vivas. A., y Jaramillo. E. (2018). El aprendizaje significativo y su relación con los estilos de aprendizaje: El aprendizaje significativo y el modelo de Honey y

Mumford, N.º Vol.1, - (No. 376), 1ª página 241 -

248. <file:///C:/Users/famil/Downloads/7213.pdf>

Convención de los derechos del niño [C.P.]. (2006). Artículo. [31].

Esparcimiento, juego y actividades culturales.

<https://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Cuadrado, D. G. (2019). *El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos Córdoba*. <http://hdl.handle.net/20.500.12209/11476>.

Duran. I. C. (2019). *Estrategias Pedagógico-Didácticas centradas en la Gamificación aplicada a la metodología basada en proyectos de los estudiantes del grado quinto de Básica Primaria del Colegio Divino Niño, Barranquilla, Colombia*. [Trabajo de Especialización, Universidad Nacional abierta y a distancia, Barranquilla, Facativá.]

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/30250/iramirez.pdf?sequence>

=1&isAllowed=y

García, F. (2021). ¿Por qué son buenos los juegos de memoria? *eres mama*.

<https://eresmama.com/por-que-son-buenos-los-juegos-de-memoria/>

Gutiérrez, P. et al. (2021). *Efectos del COVID-19 en la primera infancia de Colombia*.

Cero destrucciones / Fundación Éxito.

<https://www.fundacionexito.org/sites/default/files/publicaciones/Efectos%20del%20COVID%20>

[Fundacio%CC%81n%20E%CC%81xito%20feb%202021.pdf](#)

Ley 115 de febrero 8 de 1994 articulo 21.

(febrero 8 de 1994).

<https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles->

[85906_archivo_pdf.pdf](#)

- Linares. R (2022), *Desarrollo de habilidades cognitivas Piaget y Singer*, [Archivo PDF].
http://www.paidopsiquiatria.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf
- María. E, Mónica. V. Mónica. M. Vilma. B Y Doris S. (2009), vista Educación y Pedagogía, Desarrollo comunicativas. Vol. (21), núm. 55.
- Martínez. L. (2007), *La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación*, [Archivo PDF].
<https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Martínez. L. (2020), *Una mirada pedagógica y didáctica del Movimiento Gaitanista en Colombia: Trabajo realizado con los estudiantes del grado noveno de la IED Colegio Justo Víctor Charry*, [Protector de Pregrado, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá].
- Mavilo. C. Pérez (2003), *Educación jugando*, México, Ed. (Alfaomega).
- Meneses Montero, M. M Y Monge Alvarado, María Á. (2001). El Juego En Los Niños: Enfoque Teórico, Revista Educación, vol. (25) pp.4, 5,11.
- Minerva. T. C. (2002), Revista Educativa, *El juego una estrategia importante*. Vol. (6), núm.

Ministerio de educación. (2014). *Cartilla N 22 el juego en la educación inicial*. [Archivo PDF].

<https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation-Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Montiel. D. (2020).

Ocampo, D. (2019). *Investigación acción*

<https://investigaliacr.com/investigacion/investigacion-accion/>

Palacio, C. A. & Sánchez, C. A. (2019). *Diseño y aplicación de una propuesta didáctica para el desarrollo de la inteligencia kinestésica corporal a partir del uso de las TIC, en los estudiantes de grado quinto del colegio Cambridge School del municipio de Pamplona*. [Proyecto Aplicado o Tesis]. Repositorio Institucional UNAD. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/33622>.

Plan de ordenamiento territorial, secretaria de planeación. (2020).

Diagnostico por localidades Engativá N10 2020. Recuperado de http://www.sdp.gov.co/sites/default/files/10_engativa_-_diagnostico_pot_2020.pdf

Psicología de la mente (2021), *Inteligencia corporal kinestésica: qué es y cómo se expresa*, recuperado el 14 de noviembre del 2021, por el siguiente enlace,

<https://psicologiaymente.com/inteligencia/inteligencia-corporal>

Ramos. C. (2015), *Los paradigmas de la educación científica*, [Archivo PDF].

http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_1/Carlos_Ramos.pdf

Razón pedagógica. (Grupo de investigación, y respectiva línea de investigación). (2020).

<https://www.ulibertadores.edu.co/facultad-ciencias-humanas->

sociales/licenciatura- educacion-infantil/

Rodríguez. L. (2019), *El juego como recurso didáctico en la formación*

inicial docente. [Trabajo de doctorado, Universidad de Granada,

España]

[https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequ](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=De%20acuerdo%20con%20ello%2C%20partimos,preparando%20a%20los%20profesores%20desde)

[ence=4&isAllow](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=De%20acuerdo%20con%20ello%2C%20partimos,preparando%20a%20los%20profesores%20desde)

[ed=y#:~:text=De%20acuerdo%20con%20ello%2C%20partimos,pre](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=De%20acuerdo%20con%20ello%2C%20partimos,preparando%20a%20los%20profesores%20desde)

[parando%20a%20los%20profesores%20desde](https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/59299/61462.pdf?sequence=4&isAllowed=y#:~:text=De%20acuerdo%20con%20ello%2C%20partimos,preparando%20a%20los%20profesores%20desde)

Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel. (2012). Por la siguiente fuente

<https://z33preescolar2.files.wordpress.com/2012/01/teorc3ada-del-aprendizaje-significativo-de-david-ausubel.pdf>

The lego foundation en apoyo de la UNICEF. (2018). *Aprendizaje a través del juego*, informe de sección de Educación de la sede de UNICEF, <https://www.unicef.org/sites/default/files/2019-01/UNICEF-Lego-Foundation- Aprendizaje-a-traves-del-juego.pdf>

Tipos de muestras para tesis con enfoque cualitativo.

(febrero 16, 2017). <https://normasapa.net/tipos-muestras-tesis-cualitativa/>

Torres. A. Vasques. M. (2017), *El juego en el proceso de aprendizaje en educación inicial* [Tesis de especialización, Universidad de Cuenca. Ecuador].

<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27101/1/Trabajo%20de%20Titulaci%C3%B3n.pdf>

Tovar. M (2018) “El Juego Como Mediación En Los Procesos Iniciales De Lectura Y Escritura Del Grado Transición [Trabajo de Maestría Universidad Santo Tomas]

[https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorresmartha2018.](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorresmartha2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En%20cuanto%20a%20los%20procesos,escritura%20en%20el%20grado%20primero)

[pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En%20cuanto%20a%20los%20procesos,escritura%20en%20el%20grado%20primero](https://repository.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/14449/Tovartorresmartha2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y#:~:text=En%20cuanto%20a%20los%20procesos,escritura%20en%20el%20grado%20primero)

Vélez. J. Alberto. C. (2000). *Lúdica y recreación la pedagógica para el siglo XXI*. Ed.[Santafé de Bogotá, cooperativa editorial magisterio].

Wordpress, teorías del juego (2012), *Teorías con base al juego*,

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/>

Zapata, T. I. (2020). *El juego como estrategia didáctica para fortalecer el proceso de lecturay escritura en el grado primero.*

<http://hdl.handle.net/20.500.12749/12136>

Referencia de imágenes

Googlemaps. (2020). [Captura de pantalla] *Ubicación de la localidad.*

[https://www.google.com/maps/place/Colegio+Charry/@4.7133631,-](https://www.google.com/maps/place/Colegio+Charry/@4.7133631,-74.1199527,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xff3e4dbac4ade119!8m2!3d4.7133631!4d-74.1199527)

[74.1199527,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xff3e4dbac4ade119!8m2!](https://www.google.com/maps/place/Colegio+Charry/@4.7133631,-74.1199527,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xff3e4dbac4ade119!8m2!3d4.7133631!4d-74.1199527)

[3d4.7133631!4d- 74.1199527](https://www.google.com/maps/place/Colegio+Charry/@4.7133631,-74.1199527,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xff3e4dbac4ade119!8m2!3d4.7133631!4d-74.1199527)

[3d4.7133631!4d- 74.1199527](https://www.google.com/maps/place/Colegio+Charry/@4.7133631,-74.1199527,15z/data=!4m5!3m4!1s0x0:0xff3e4dbac4ade119!8m2!3d4.7133631!4d-74.1199527)

Secretaria de educación de Bogotá. (2016). [Fotografía] *Ubicación local de la institución.*

file:///F:/doc.%20propuesta%20pedagogica/COLEGIO_CHARRY_IED.pdf

Anexos

(Anexo 1)

Actividad N 1- Escoge tu medio de transporte Aspectos Para Trabajar: Decisión, control y percepción.

Objetivo General: Identificar qué medio de transporte corresponde a la vía que utilizada uno de estos.

Objetivos Específicos: Tomar la decisión de escoger un medio de transporte.

Señalar el medio de transporte correspondiente al sendero que utiliza este.

Procedimiento: Consiste en que el estudiante elige o escoge el medio de transporte de su gusto, luego señala y ubica este en vía correspondiente.

Materiales: Objetos de medios de transporte como: Carros, motos, bicicletas, aviones, avionetas, helicópteros, yates, barcos, lanchas, submarinos, entre otros. Pistas o vías en los que se transporta, es decir, aéreo, marinos y terrestre como carreteras, vías, avenidas, etc.

(Anexo 2)

Actividad N2 “encuentra la pareja” o “memoria” Aspectos para trabajar: memoria, percepción y atención

Objetivo: El objetivo es dar la vuelta al máximo número de tarjetas y encontrar las parejas antes de que todas las tarjetas estén boca arriba.

Materiales: tarjetas con diferentes números y que cada uno de ellos tenga su pareja

Duración: La duración depende del número de tarjetas y el nivel de dificultad.

Una sesión con un nivel de dificultad fácil suele ser entre 1-5 minutos. Procedimiento: Se prepara con anterioridad el juego de mesa llamado “encuentra la pareja”, Los juegos de las parejas consisten en buscar entre una cantidad variable de imágenes el par idéntico; estas imágenes estarán ocultas. Eligiendo según nuestro criterio de a dos en dos se irán mostrando y volviendo a ocultar; por lo que se debe utilizar nuestra o. Este ejercicio además de ser un excelente estímulo para la memoria también permite identificar y reconocer semejanzas y diferencias en un contexto determinado.

(Anexo 3)

Actividad N 3 Él que tiene la pelota baila.

Aspectos Para Trabajar: Desarrollo físico, habilidades sociales y disciplina.

Objetivos De La Actividad: Bailar fortalece los músculos de los niños y mejora su flexibilidad.

Ayudar a crear vínculos con otros niños haciendo nuevos amigos y, por ende, una mayor socialización.

Materiales: Pelota, música.

Procedimiento: Se armará unos grupos, se le pasará una pelota, al ritmo de la música se lavan pasando de grupo a grupo, cuando pare la música, el grupo que se haya quedado con la pelota, deberá mostrar sus mejores pasos de baile, cada vez que la tengan deberán bailar unos segundos.

(Anexo 4)

Actividad N 4 Dado de historia

Objetivos: Estimular las habilidades de conversación.

Aspectos Para Trabajar: Lenguaje oral y escrito, Discurso narrativo, Creatividad e imaginación, vocabulario, expresión corporal y trabajo en equipo.

Materiales: Dados de 9 o 6 caras con vocabulario y acciones.

Procedimiento: Para jugar solamente tenemos que tirar los dados y hacer una historia con las imágenes que aparezcan. Podemos tirar un dado cada uno, por turno, y seguir la historia que haya empezado el jugador anterior. También podemos establecer un tiempo para que cada jugador cuente una parte de la historia, seleccionando las imágenes que quiera.

(Anexo 5)

Encuesta de la actividad " Escoge tu medio de transporte"

Nombre Del Estudiante:Sesión:

Criterios	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco
				
¿Cómo califica la actividad de tener que escoger el medio de transporte?				
¿Cómo se sintió a la hora de escoger un medio de transporte?				
¿Cómo se sintió a la hora de trabajar individualmente?				
¿Se sintió presionado a la hora de escoger el medio de transporte?				
¿Logró identificar la vía que le correspondía al medio de transporte escogido?				
¿Le gustaría que le hicieran más actividades así?				

(Anexo 6)

Encuesta de la segunda actividad "encuentra la pareja correcta"

Nombre Del Estudiante:

Sesión:

Criterios
4.5 a 5.0
4.0 a
3.0 a 3.9
-3.0

4.5



¿Cómo le pareció la actividad de "encuentra la pareja"?	
¿Fue fácil desarrollar la actividad "encuentra la pareja"?	

¿Le gustaría desarrollar más actividades como esta?	
¿Obtuvo algún aprendizaje de esta actividad?	
¿Se divirtió realizando esta	

(Anexo 7)

encuesta de la tercera actividad "el que tiene la pelota baila"

Nombre Del Estudiante:				
Sesión:				
	Excelente	Bueno	Adecuado	Poco
Criterios				

¿Cómo le fue trabajando consu equipo?	
¿Cómo calificaría la actividad?	
¿La duración dela actividad, que le pareció?	
¿Le gustan las actividades de baile?	
¿Cómo se sintió con la actividad?	
¿Fue fácil	

realizar el
baile?

(Anexo 8)

Encuesta de la cuarta actividad "dados con historia"

Nombre Del Estudiante:

Sesión:

Excelente

Buen

Adecuado

Poco

o

Criterios



<p>¿Con cuál caritase identifica al terminar la actividad?</p>	
--	--

¿Participo en la actividad de la
mejor manera?

<p>¿Le pareció divertido trabajar con los compañeros ?</p>	
--	--

<p>¿Tuvo dificultades para armar la historia?</p>	
---	--

<p>¿Reconoció las acciones, palabras o imágenes que estaban en el dato?</p>	
---	--

¿Tuvo
alguna dificultad
para escribir o
expresar la
idea?

(Anexo 9)

Diarios de campo

Licenciatura en Educación Infantil.

Práctica profesional Propuesta en el colegio IED Charry

Fundación Universitaria Los Libertadores

Formato de diario de Campo

Nombres de las practicantes: Johanna Andrea Galindo Ibañez., Maria Alejandra TorresCastro, **Fecha:** 28/10/21 **Nombre del instituto:** IED Charry
Nombre profesora titular: Adriana Navarro

Experiencia – Narración	Categoría	Análisis	Reflexión pedagógica
-------------------------	-----------	----------	----------------------

<p>La Intervención se realizó el día 28 de octubre del 2021 a las 7:30 de la mañana en el grado 101, la cual se inició con una pequeña presentación de la practicante, ese día la institución se encontraba en la celebración del día del niño. Al culminar la presentación de la docente en formación, se dio apertura a la actividad planteada la cual se denomina, “Elige el medio de transporte”, esta se basaba en tomar la decisión de señalar un medio de transporte con el fin de que identificara la vía en la que le correspondía, con esto se evidencio que algunos de los estudiantes se les facilitó escoger el medio de transporte y ubicarlo, sin embargo, se observó en tres alumnos específicos que se tomaron el tiempo, visto a que no lograban</p>	<p>La clasificación de los contenidos para desarrollar la habilidad cognitiva que se tuvieron en cuenta en esta intervención fueron los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Toma de decisiones: A la hora de que el participante elegía y señalaba que vía le correspondía al medio de transporte. 1. Autonomía: A la hora de que 	<p>En esta intervención se logró evidenciar que los estudiantes tenían conocimiento del tema, sin embargo, un grupo de alumnos no lograban identificar algunos de los medios de transporte, el cual esta actividad permitió retroalimentar el tema de forma lúdica y significativa.</p>	<p>Esta actividad nos permitió identificar, que actividades didácticas o del mismo juego, permite estimular la inteligencia del niño, asimismo, es darles la oportunidad de que sean ellos quienes tomen opciones y decisiones. De esta manera se les da la oportunidad de que sientan que tienen cierto control sobre el juego. Esto también</p>
--	---	---	---

<p>identificar la vía en la que se transportaban el medio; asimismo, tenían que decir ¿Porque lo escogieron? ¿si en algún momento de su vida lo habían tomado? y si les gustaba ese medio de transporte, para muchos de los estudiantes se les facilitó responder y expresar sus experiencias ante los medios de transporte, en modo que la gran mayoría de estudiantes les llama la atención el avión o el tren. Una vez terminada la participación de todos los estudiantes se inició con la pequeña encuesta con base a cómo les pareció la actividad, aquí se logró evidenciar que hay algunos estudiantes que no siguen instrucciones; asimismo, se identificó que algunos de los alumnos no escriben su nombre se les dificulta tomar el lápiz, dado esta situación la docente en formación y la docente titular colaboramos a escribir nombre en el tablero, para así facilitar la lectoescritura de sus nombres. Una vez culminada la encuesta se dio por finalizada la intervención.</p>	<p>el alumno participa individualmente y describe el ¿por qué? lo eligió.</p> <p>1. Observación e identificación: A la hora de que el estudiante observa las vías que se encuentran e identifica con las indicaciones que el compañero da a la hora de expresar por qué y en cual se clasifica si en el marino, terrestre o aéreo.</p>	<p>Por otra parte, los estudiantes participaron constantemente lo cual permitió que la actividad surgiera de forma divertida y representativa.</p>	<p>les ayudará a potenciar su autoestima y a sentir que sus pensamientos también son válidos, ¡necesario para un buen desarrollo cognitivo y emocional!</p>
<p>Evidencia</p>			
<p>Referencia</p>	<p>Aptus. (2018). <i>Desarrollo de la habilidad cognitivo</i>, recuperado el 14 de noviembre del 2021, por el siguiente enlace https://aptus.com.ar/desarrollo-cognitivo-actividades-para-estimular-a-los-ninos/</p>		

Licenciatura en Educación Infantil.

Práctica profesional Propuesta en el colegio IED Charry

Fundación Universitaria Los Libertadores

Formato de diario de Campo

Nombres de las practicantes: Johanna Andrea Galindo Ibáñez, María

Alejandra Torres Castro **Fecha:** 28/10/21 **Nombre del instituto:** IED Charry

Nombre profesora titular: Martha Rodríguez

Experiencia – Narración	Categoría	Análisis
<p>La intervención del 28 de octubre del 2021, inició a las 8:40 de la mañana en grado 102, de la Institución Educativa Distrital Charry, la cual se dio apertura a una pequeña presentación de la practicante en formación, al culminar la exposición, se comenzó con la actividad propuesta denominada, el que tiene la pelota, esta consiste principalmente en dividir el grupo de estudiantes en dos partes, allí se evidencio que los estudiantes se dividieron por género, luego de esto la docente en formación entregó una pelota por grupo con el fin de que la pasaran al ritmo de la música a su compañero,</p>	<p>La clasificación de los contenidos para desarrollar la habilidad Kinestésica que se tuvieron en cuenta en esta intervención fueron los siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrollo físico: A la hora de que el participante baile al ritmo de la música. 1. Desarrollo motriz por medio del baile: A la hora de 	<p>En esta intervención se logró evidenciar que algunos estudiantes no tienen la facilidad de coordinar los movimientos al ritmo musical, asimismo se logró observar que los movimientos realizados son muy rígidos y cortos.</p>

<p>estas rondas infantiles fueron reproducida por la practicante. Una vez que la canción se pausara los estudiantes tenían que quedar estatuas y el alumno que se moviera enseñaba un paso al frente para que todos los compañeros imitaran el paso propuesto por la estudiante. Allí se evidencio que los niños y niñas se encontraban motivados y alegres.</p> <p>Por otra parte, se observó que la gran mayoría de los participantes a la hora de realizar los pasos saltaban o simulaban correr, los cuales eran rígidos y cortos así mismos, se logró evidenciar que los infantes se encontraban angustiados y temerosos a la hora de que se pausara la música y les tocara pasar al frente a bailar.</p>	<p>que sus movimientos sean acordes al ritmo de la música.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Concentración y escucha: A la hora que la música se pausa la cual le permite al niño una concentración permanente para así escuchar a la hora de la pausa. 	
<p style="text-align: center;">Evidencias</p>		
<p style="text-align: center;">Referencias</p>	<p>Psicología de la mente (2021), <i>Inteligencia corporal kinestésica: qué es y cómo se expresa</i>, recuperado el 14 de noviembre del 2021, por el siguiente enlace, https://psicologiaymente.com/inteligencia/inteligencia-corporal</p>	

**Licenciatura en
Educación Infantil.**

**Práctica profesional Propuesta
en el colegio IED CharryFundación
Universitaria Los Libertadores**

**Formato de diario de
Campo**

Nombres de las practicantes: Johanna Andrea Galindo Ibáñez, Maria Alejandra Torres Castro **Fecha:** 9- 11- 21 **Nombre del instituto:** IED Charry
Nombre profesora titular: Adriana Navarro.

Experiencia – Narración	Categoría	Análisis	Reflexión pedagógica
<p>La intervención del 9 de Noviembre del 2021, inició a las 8:30 de la mañana en grado 101, la cual se inició con un cordial saludo, una retroalimentación del nombre de la docente en formación, luego se dio apertura a la actividad planeada en la que consistió en crear un cuento, una historia o una frase con una palabra escogida al azar, esta se seleccionó con un cubo elaborado por una docente en formación, este dado contenía las siguiente palabras: Pirata, loro, cantar, imaginar, correr y bañar. En esta actividad se evidenció que los estudiantes se encuentran con dificultades en la escritura, visto esto la</p>	<p>La clasificación de los contenidos para desarrollar la habilidad lingüística que se tuvieron en cuenta en esta intervención fueron los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lenguaje oral y escrito: A la hora de expresar lo que imagina cuando lo escribe y lo lee a sus compañeros. • Discurso narrativo: A la hora de expresar lo 	<p>En esta actividad se logró observar que los estudiantes tienen aspectos que mejorar tanto a la hora de escribir debido a que no expresan de forma escrita lo que imagina, así mismo se evidencio que los niños que expresaban de forma escrita lo que imaginaban no se entendía o en muchas ocasiones estas eran incoherentes.</p>	<p>La lectoescritura comparte procesos cognitivos de orden superior tales como imaginación, categorización y resolución de problemas.</p> <p>El juego es una de las estrategias más efectivas para motivar a los niños a leer. Jugar es la conducta natural que utilizan niños y niñas para comunicarse y está vinculado a los mejores momentos de la infancia. Enseñar</p>

<p>docente en formación paso al frente a los estudiantes con aspectos a mejorar, para escribir en el tablero que imaginaban al escuchar la palabra seleccionada, así mismo la practicante señalaba la palabra para que el niño leyera lo que escribió la maestra, para así facilitar la escritura y la actividad propuesta. Una vez todos los estudiantes terminaron de crear su frase o cuento. Pasaron en orden a leer lo que escribieron, allí se evidencio que algunos tienen la facilidad de crear y escribir lo que imaginan según su nivel académico. Al culminar las presentaciones, se inició con la encuesta en base a la actividad planeada una vez finalizada se dio por terminada la intervención.</p>	<p>que imagina a sus compañeros.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creatividad e imaginación, vocabulario, expresión corporal: A la hora de crear lo que imagina y lo que piensa y además de esto lo expresa de forma oral y escrita. 		<p>a través de juegos educativos permite que el niño asocie el aprendizaje con agrado y con sentimientos de competencia. Lo que se aprende durante el juego se memoriza fácilmente y queda inscrito en la memoria emocional.</p>
<p>Evidencias</p>			
<p>Referencias</p>	<p>Daniela Alejandra (2012) <i>La importancia del juego en el aprendizaje de la lectura</i>, Recuperado el 14 de noviembre de 2021, por el siguiente enlace, http://espaciosparatomarlapalabra.blogspot.com/2012/12/la-importancia-del-juego-en-el.html</p>		

**Licenciatura en
Educación Infantil.**

**Práctica profesional Propuesta
en el colegio IED CharryFundación
Universitaria Los Libertadores**

**Formato de diario de
Campo**

Nombres de las practicantes: Johanna Andrea Galindo Ibáñez, Maria

Alejandra TorresCastro, Fecha: 11/10/21 Nombre del instituto: IED Charry

Nombre profesora titular: MarthaRodríguez

Experiencia Narración	Categoría	Análisis	Reflexión pedagógica
<p>La intervención del 11 de octubre del 2021, inició a las 7:30 de la mañana en grado 102, de la Institución Educativa Distrital Charry, la cual se dio un cordial saludo, se hizo una retroalimentación del nombre de la docente en formación, luego se dio apertura a la actividad propuesta en la que consistió en un juego denominado, encuentra la pareja de números del 1 a 200 que iba en 5 en 5, esto con el fin de que el estudiante reconociera el lugar en</p>	<p>La clasificación de los contenidos para desarrollar la habilidad cognitiva que se tuvieron en cuenta en esta intervención fueron los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memoria: A la hora de encontrar la pareja, es decir el número que ya había salido recordarlo para luego 	<p>En esta intervención se logró observar que los estudiantes tienen la facilidad de recordar y memorizar las fichas, sin embargo, muchos de los estudiantes no reconocían el número que encontraba el cual nos permitió retroalimentar los números del</p>	<p style="text-align: center;">Memorizar es una actividad mental que se realiza en tres partes: grabación, almacenamiento y clasificación de la <u>información</u>. Cuando el estudiante hace de este juego su pasatiempo, simplemente realiza esos tres procesos mientras se divierte</p> <p style="text-align: center;">La atención, la planificación, la concentración, la memoria son</p>

<p>la que se encontraba cada pareja de números.</p> <p>En esta actividad se logró evidenciar que los estudiantes tienen la facilidad de encontrar la pareja, sin embargo, muy pocos identificaron el número de la ficha es decir era 45 y decían 25, lo cual se frustraba por no decir el número correcto. Al finalizar el turno de todos se inició con la encuesta basada en la actividad luego de culminar las explicaciones, se dio por terminada la intervención.</p>	<p>buscar la otra pareja.</p> <p>Atención: A la hora de que compañero destapó la ficha y no encontraba la pareja, inmediatamente el estudiante obtuvo concentración y atención.</p> <p>Números del 1- 200: A la hora de que el estudiante identificó el número y lo expuso a sus compañeros.</p>	<p>1 al 200 en 5 en 5</p>	<p>algunas de las capacidades cognitivas que se pueden estimular y desarrollar a través del juego, en general el juego permite el desarrollo de múltiples capacidades, completando este ciclo cognitivo en una escala pequeña y en menor tiempo, los niños entrenan su cerebro sin darse cuenta. Francisco María (2021) prr3</p>
<p>Evidencias</p>			
<p>Referencias</p>	<p>Francisco María (2021) P. f. 3, <i>¿Por qué son buenos los juegos de memoria?</i>, recuperado el 17 de noviembre del 2021 por el siguiente enlace, https://eresmama.com/por-que-son-buenos-los-juegos-de-memoria/</p>		

Anexos 10 carta de autorización I.E.D Charry

