

**Diseño de una propuesta lúdico-pedagógica para el fortalecimiento de la Dimensión
Socioafectiva en la Institución Educativa Rural Divino Niño**

Tatiana M. Ramírez Salazar

Norma S. Carvajal Arenas

Ninli A. Pineda

Facultad de Educación virtual y a Distancia, Fundación Universitaria Los Libertadores

Maestría en Educación Virtual

Psi. Mg. Juan Manuel Durán Rodríguez

2 de Febrero de 2022

Tabla de contenido

1. ¡Error! Marcador no definido.	
1.2. Formulación de la pregunta problema	7
1.3. Justificación	
2. Objetivos	8
2.1. Objetivo General	8
2.2. Objetivos Específicos	8
3. 83.1. Antecedentes investigativos	
	<u>9</u>
3.1.1. Internacionales	<u>9</u>
3.1.2. Nacionales	12
3.1.3. Regionales	16
3.2. Marco conceptual	19
3.2.1 <i>Dimensión socioafectiva en los niños del Grado Transición</i>	19
3.2.2 <i>La Lúdica</i>	24
3.2.3 <i>El Juego en Edades de Cuatro a Seis Años</i>	24
3.2.4 <i>Convivencia Escolar para los niños del Grado Transición</i>	32
3.3 Marco Legal	37
4. Diseño Metodológico	40
4.1. <i>Enfoque metodológico</i>	41
4.2. <i>Tipo de investigación</i>	42
4.3. <i>Línea y grupo de investigación</i>	42
4.4. Población y Muestra	43
4.4.1. <i>Población</i>	43
4.4.2. <i>Muestra</i>	44

4.5. Fases de Investigación	45
4.6 Instrumentos De Recolección De Datos	48
5. Propuesta pedagógica	51
Conclusiones	63
Bibliografía	67

Problema

1.1.Planteamiento del Problema

Actualmente, la situación de los departamentos en Colombia son el reflejo de las problemáticas sociales de exclusión y desigualdad social, a ello se le suma, el conflicto interno armado del país, que ha dificultado los avances de los pueblos y los esfuerzos de la ciudadanía por mejorar su calidad de vida a través de la educación, pues, en los departamentos como el Caquetá, la presencia de grupos armados, ha generado que muchos jóvenes tengan que abandonar la escuela, que los niños y niñas queden sin padres, porque algunos pobladores del sector tienen como única opción o imposición pertenecer a estos grupos armados, que se llevan los sueños y proyectos de vida de muchas familias campesinas “los conflictos armados perjudican al sistema educativo por arriba (al afectar el presupuesto nacional) y por abajo (al incidir en los presupuestos familiares)” (UNESCO, 2011.p. 22).

Los niños y niñas de la Institución Educativa Rural Divino Niño, del Departamento de Caquetá, presentan algunos comportamientos agresivos tanto físicos como verbales, no solo con sus pares, sino también con los docentes. En la mayoría de los casos estas actitudes agresivas son la reacción descontrolada y desproporcionada frente a un estímulo percibido como amenazante.

La agresión hacia los docentes es más de tipo normativo, es decir, por el incumplimiento a algunas normas porque el niño no quiere obedecer o acomodarse a las reglas estipuladas en el pacto de aula; entonces tiende a decir “no quiero hacerlo”, levanta los hombros, saca la lengua, se retira del aula o lanza objetos a cualquier lado. En algunos casos como lo dice Zamora (2016), la agresividad se presenta sin un estímulo capaz de explicar su aparición. Las acciones agresivas a veces van acompañadas de un sentimiento de indiferencia hacia el dolor que siente el niño

agredido cuando es golpeado, cuando se le quita un juguete, cuando se le raya el cuaderno o se le rapta algo de su lonchera.

Los niños del grado transición de la Institución Educativa en mención, en algunas ocasiones presentan comportamientos agresivos o descontrol de las emociones, causando así, que la convivencia con los pares afecte las interacciones y las buenas relaciones entre ellos. Estas conductas son normalizadas por los estudiantes en su cotidianidad, convirtiéndolas en un modelo normal de relacionarse con los demás, situación que refleja en el aula una desigualdad de género, la cual es una secuela dejada por el conflicto armado.

Los niños se han familiarizado con un ambiente de violencia que en cierta forma ocasiona expresiones de agresividad dentro y fuera del aula; los niños y niñas en su gran mayoría pertenecen a familias nucleares, donde cuentan con el acompañamiento constante de su madre y hermanos, hecho que incide en su comportamiento debido a que se encuentran en la etapa de imitación de la personalidad y es normal que en sus actitudes se refleje lo que viven en su contexto familiar.

Apoyados de este marco, los estudiantes que desarrollen de manera apropiada las habilidades socioafectivas, generadas en espacios de aprendizaje apropiados para su formación integral, serán niños y niñas más afectuosos, motivados, podrán regular sus emociones, trazar objetivos personales y académicos, tendrán buenas relaciones con los demás, desarrollaran trabajo cooperativo, enfrentarán y resolverán los conflictos de manera asertiva y pacífica, demostraran autodisciplina y adaptación a diferentes contextos, respetarán la diversidad y semejanza entre sus pares y darán muestra de responsabilidad al tomar las decisiones.

Así mismo, las situaciones familiares se ven afectadas, dado que los hogares no cuentan con recursos económicos para proporcionarles las necesidades básicas, se carecen de oportunidades laborales en la región, madres cabeza de familia o jóvenes madres sin apoyo, familias fragmentadas, hacinamiento en los hogares, falta de educación de personas cabeza de hogar, violencia intrafamiliar y los modelos de crianza replicados de generación en generación regidos por el maltrato y violencia hacia los niños y las niñas, entre otras circunstancias que influyen en los estudiantes y su desempeño socioafectivo y emocional en la escuela, lo que conlleva a situaciones como el fracaso escolar, conductas de riesgo y comportamientos agresivos, baja autoestima, desmotivación y ansiedad, que se materializa en los conflictos en el aula y dificultades de convivencia.

1.2. Formulación de la Pregunta Problema

¿Cómo fortalecer la dimensión socioafectiva de los niños y niñas del Grado Transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño del Municipio de San José del Fragua, Departamento del Caquetá, para promover la sana convivencia en el aula?

1.3. Justificación

El desarrollo de este proyecto pretende aportar a la comunidad académica, herramientas basadas en el juego, que favorezcan las vivencias y formas de socializar de los niños y niñas en las escuelas rurales del país, ofreciendo estrategias que fomenten el diálogo, la armonía consigo mismo y con los contextos de interacción social y natural al encontrar formas creativas y asertivas de solucionar conflictos y problemas cotidianos.

La escuela se convierte en un espacio de protección de los infantes, pues se desconectan de la realidad diaria que viven en sus hogares, donde se proporcionan escenarios de reconocimiento de la diversidad, el respeto de la diferencia, la inclusión social, la cooperación, el trabajo en equipo y la motivación para aprender.

Así pues, la lúdica vista desde el aspecto pedagógico, tiene valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto. El juego proporciona los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motriz, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social. (Sánchez, 2000).

Este proyecto nace de la necesidad de proponer una estrategia lúdico-pedagógica que promueva el desarrollo de habilidades socioafectivas para mejorar la convivencia de los niños del grado transición. El presente trabajo investigativo tiene como finalidad, implementar el uso de juegos innovadores relacionados con la sana convivencia, como herramientas mediadoras de las prácticas escolares, que permita reconocer a los estudiantes como sujetos de derechos, esenciales en los procesos de enseñanza aprendizaje y como sujetos de derechos. Las instituciones educativas como espacios de orientación, consolidación de saberes, y acciones transformadora, deben proporcionar y garantizar procesos asertivos que favorezcan la formación de los niños en una cultura del respeto por los derechos del otro y del cumplimiento de los deberes, por medio del desarrollo de la dimensión socio afectiva.

Adicionalmente, la presente propuesta tiene como objetivo desarrollar la dimensión socioafectiva en los niños y niñas del grado transición, a través de la creación de una propuesta lúdica que contenga actividades innovadoras que favorezcan el trabajo de convivencia en el aula. El aporte que proporciona este proyecto es definir estrategias o rutas de acción para que los docentes aborden la dimensión socioafectiva en los procesos de enseñanza – aprendizaje y direccionen las dinámicas diarias de la escuela en espacios significativos de sana convivencia.

Capítulo 2.

Objetivos

2.1. Objetivo General

Fortalecer la dimensión socioafectiva de los niños y niñas del Grado Transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño del Municipio de San José del Fragua, Departamento del Caquetá, para promover la sana convivencia en el aula

2.2. Objetivos Específicos

- Definir los componentes conceptuales y pedagógicos que componen la dimensión socioafectiva de la convivencia en el aula para los niños y niñas del grado transición.
- Diseñar una propuesta lúdico -pedagógica que fortalezca la dimensión socioafectiva en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa rural Divino Niño.
- Resignificar las prácticas de convivencia en la escuela para mejorar las relaciones sociales de los niños y niñas del grado Transición.

Capítulo 3.

Marco referencial

3.1 Antecedentes Investigativos

Los antecedentes que se presentan a continuación son experiencias de otros investigadores, basadas en el juego como estrategia mediadora y en el desarrollo de la dimensión socioafectiva para mejorar la convivencia. Estos trabajos de ámbito internacional, nacional y regional que se presentan, tienen alguna incidencia en la solución a esta problemática y se relacionan con el objetivo de este proyecto investigativo.

3.1.1. Internacionales

Las investigaciones asociadas directamente con la lúdica como estrategia para el fortalecimiento de la dimensión socioafectiva, siguen siendo de interés en el campo de la educación. En primer lugar, se encuentra la Tesis Doctoral denominada, “Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria, Reyes (2015). En este trabajo la autora muestra la lúdica como estrategia en la enseñanza de la lectura a través del desarrollo de la acción, la decisión, la interpretación y la socialización del niño y la niña por medio del juego. Por ello, en el proceso de enseñanza y aprendizaje se deben proporcionar espacios de interacción lúdica para desarrollar la capacidad de aprendizaje efectivo y motivador en los niños, con el fin de lograr los objetivos de aprendizaje en la lectura, así como desarrollar habilidades y destrezas de comprensión e interpretación de textos. El docente debe aprovechar la

lúdica para el trabajo diario y vincular las actividades de enseñanza de la lectura con juego, logrando así, un recurso innovador y motivador para que los estudiantes aprendan jugando. El aporte de este trabajo conlleva a mostrar las ventajas de transformar los roles del docente y los estudiantes en el aula, pues los espacios que se establecen para que los niños interactúen con el conocimiento, son esenciales para favorecer el interés del estudiante por aprender. La autora concluye que los docentes en su mayoría poseen conocimientos acerca de los juegos didácticos, sin embargo, en la praxis pedagógica emplean actividades rutinarias y metódicas. Ello significa que no es suficiente con que el docente conozca la teoría, sino que debe ser capaz de reflexionar y actuar de manera crítica de acuerdo con cada contexto, con base en las propuestas que mejor se adecuen al mismo, tomando en consideración las teorías educativas existentes y las estrategias didácticas innovadoras que permitan satisfacer los intereses y necesidades de los educandos en su proceso de interacción social.

También se retoma la investigación de Rojas (2017) sobre la “Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años”. En este trabajo el autor centra su estudio en el juego como actividad didáctica que es utilizada en la regulación e interacción del niño con sus pares, a través del juego de roles (desafíos y obstáculos), logrando así, la socialización desde el cumplimiento de las reglas e indicaciones estipuladas en el mismo, permitiendo consensos, acuerdos y metas colectivas para trabajar por un bien común. Para esto la investigación focalizó su campo de acción en el diseño e intervención de una propuesta didáctica. La importancia de esta investigación ha sido considerar que los juegos colaborativos posibilitan la sana convivencia y la socialización en los niños de 5 años, aprendiendo a través del juego a respetar las reglas, a escuchar al otro, a tener paciencia y/o tolerancia, a seguir instrucciones, a comunicarse de manera asertiva, a respetar el punto de vista de sus pares,

profesores o adultos a su alrededor; en resumidas cuentas, le permite la incursión a la vida social de manera exitosa.

En el estudio realizado por Maldonado (2014), titulado: “El juego como estrategia para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de Educación Básica en el Centro de Educación Infantil “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja”, se encuentra la concepción del juego como la actividad más relevante para el desarrollo, el aprendizaje y socialización infantil. El juego contribuye de manera efectiva al desarrollo global e integral del niño. De acuerdo con esta investigación, cabe resaltar el trabajo pedagógico que conlleva a replantear las teorías que sugieren que la socialización sólo se aprende a través de la imitación o a través de un proceso de premios y castigos, donde el autor destaca las nuevas teorías que sustentan las variables cognitivas y perceptivas, del pensamiento y el conocimiento, y sostienen que la madurez social exige la comprensión explícita o implícita de las reglas del comportamiento social aplicadas en las diferentes situaciones. La contribución de esta investigación es que expone la importancia de retomar los enfoques de la interacción social para favorecer la capacidad de socialización en las etapas tempranas del desarrollo infantil, y así promover el desarrollo psicológico y el aprendizaje de los infantes. Además, resalta el juego como la forma en que los niños aprenden a convivir, a ayudar, a realizar actividades comunes a respetar el punto de vista de los otros, a expresar su punto de vista personal, tomando en cuenta el de los otros; en general se aprende a trabajar con otros en actividades comunes.

La investigación titulada “Desarrollo de la afectividad a través del juego en niños de educación preescolar” (Peña, 2006), muestra interés en propiciar en el niño el desarrollo de la afectividad, la construcción de conocimientos, la integración de su imagen corporal y la

formación del sentido de pertenencia al grupo socio cultural a través de los juegos. La autora trata de discernir con fundamentos teórico-prácticos cómo inciden los sentimientos, las emociones y los afectos cuando se produce una modificación en la organización de la persona, desde las relaciones familiares donde el niño se va desarrollando y que se van reflejando en la interacción en el aula con la docente y compañeros. A través de este trabajo investigativo, se resalta la propuesta lúdica que posibilitó el reconocimiento y valoración de niños desde los diferentes ámbitos (cognitivo, social, cultural y corporal) para lograr la expresión libre de las emociones y los sentimientos como elementos constitutivos de la afectividad.

Las teorías socioafectivas han sido abordados por las investigaciones de Arcos (2018) en su trabajo “Teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo en la infancia”, el propósito de estudio es hacer una descripción de las teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo, para determinar que desde la infancia los procesos de socialización deben ir acompañados de afectividad para cimentar las bases sólidas de la personalidad del niño que se verán reflejadas en su vida adulta. Esta investigación permite iniciar nuevas experiencias de formación docente en la aplicación de modelos basados en la afectividad, para crear estrategias que potencien el aspecto socioafectivo en la escuela que promueva la educación emocional, esencial para los estudiantes, pues favorecerá la convivencia y el clima escolar, formando así ciudadanos integrales y sanos, mental y emocionalmente.

3.1.2. Nacionales

Este grupo de investigaciones realizan estudios relacionados con la lúdica y su fortalecimiento a partir de diversas estrategias pedagógicas. Como antecedentes nacionales se inicia con la tesis de Maestría de (Calvo Pineda & Ramírez Prada, 2020) titulada, Proyecto de

aula para fortalecer la dimensión socio afectiva en niños de preescolar en una Institución Pública de Floridablanca, quien enfoca su trabajo de investigación en presentar una estrategia en el aula que prioriza los intereses de los estudiantes para generar un cambio positivo en la interacción cotidiana con los demás y el entorno. Esta investigación tiene como finalidad desarrollar y fortalecer la dimensión socioafectiva en niños del grado preescolar. Para ello, la autora recurre a los postulados teóricos de las etapas de Piaget y el lenguaje artísticos infantiles, siendo estas fundamentales para potenciar el desarrollo de diferentes habilidades como la expresión de emociones, sentimientos y pensamientos. La importancia de este trabajo para el presente estudio, es la reflexión que hace la autora con relación a las prácticas pedagógicas de los docentes de primera infancia, pues se le da mayor importancia a las dimensiones cognitiva y comunicativa dejando a un lado las otras dimensiones del desarrollo. En términos generales, los niños están llenos de energía, imaginación y curiosidad, razón por la cual es esencial la implementación de actividades lúdicas para fortalecer el desarrollo integral de los niños y niñas de preescolar.

En segundo lugar, se encuentra la tesis de Maestría titulada, La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Distrital Cristo Rey, cuyas autoras son (Martínez González & Rosales Pertunez, 2020), tesis realizada en la ciudad de Barranquilla, con la Universidad de la Costa. Las autoras exponen que la adecuada atención y educación otorgada a los niños en la etapa inicial de sus vidas, es el primer paso para transformar y forjar ciudadanos capaces de cambiar realidades sumergidas en la pobreza y la desigualdad; y aportar al desarrollo de la sociedad, ya que, la primera infancia es el periodo durante el cual se promueve la igualdad de género y una cultura de paz que proporciona la lúdica como herramienta pedagógica. Es deber de los educadores y formadores de los niños en su etapa preescolar, diseñar un plan de estudio

con una metodología acorde a los intereses y necesidades de los educandos, considerando así el aprendizaje a través de la lúdica como la mejor opción. El desarrollo y el aprendizaje son de naturaleza compleja y holística; sin embargo, mediante el juego pueden incentivarse todos los ámbitos del desarrollo, incluidas las competencias motoras, cognitivas, sociales y emocionales. La presente investigación centra su atención en la dimensión socioafectiva del niño, en la cual se desarrollan habilidades y competencias que le permiten adaptarse y reaccionar de la forma más adecuada posible ante situaciones del entorno. El aporte de este proyecto evidencia cómo la lúdica es una herramienta pedagógica que es parte inherente al proceso escolar y al desarrollo socioafectivo de los estudiantes del grado transición, teniendo en cuenta que con el desarrollo de estas actividades se genera una nueva atmósfera de trabajo en el aula, lo cual permite al alumno adquirir más confianza y sentirse libre para participar e interactuar en su proceso de aprendizaje de forma responsable y autónoma.

En la investigación de la Maestría titulada :” El Tacto pedagógico y su relación con el desarrollo socio-afectivo en primera infancia”, tesis realizada por (Arteaga García, Burgos Altamiranda, & Naranjo Vidal, 2018) en Montería-Córdoba, con la Universidad Pontificia Bolivariana, las autoras afirman que la labor docente implica contar con las herramientas didácticas y metodológicas necesarias para realizar un proceso educativo adecuado, con recursos pertinentes que garanticen espacios de interacción y convivencia agradables, donde se refleje una capacidad de compromiso y entrega. Se infiere entonces que el tacto utilizado entre el docente y el educando permite crear espacios de confianza y seguridad ante las situaciones presentes en el aula y en los diferentes escenarios de aprendizaje, facilitando el proceso de socialización. El tacto pedagógico puede incidir para que el docente sea competente y maneje la habilidad y la sensibilidad para desenvolverse en circunstancias particulares del aprendizaje, conociendo

cuándo, cómo, y dónde intervenir. De esta forma involucra factores como: diálogo, comunicación, seguridad, confianza, espontaneidad, empatía, comprensión y afecto, comprometiendo el papel del educando y del maestro. En conclusión, se hace necesario que la escuela ofrezca un ambiente agradable y atractivo para el estudiante, lo cual le permita aproximarse a nuevos conocimientos, a la interacción con lo desconocido, a tener experiencias significativas, a ratificar el ser y el hacer, pero ante todo la escuela debe garantizar un ambiente estimulante y colmado de afecto, concibiendo procesos de seguridad, auto confianza, sensibilidad y armonía.

En estas mismas líneas de investigación es importante destacar los trabajos realizados por Uriza Aida y Gil Yolanda (2017) titulada “Prácticas de crianza y desarrollo socio afectivo en niños y niñas del grado transición de la institución educativa técnica la libertad del municipio de Samaná, Boyacá”, en la ciudad de Tunja. La estrategia que se desarrolla en este trabajo es la observación de los diferentes comportamientos en los niños y las niñas, desde las conductas negativas (agresividad, impulsividad, egocentrismo, dependencia afectiva, vocabulario y expresiones inadecuadas), hasta el análisis de los comportamientos adecuados (autoestima, empatía, solidaridad, independencia, confianza en sí mismos, con el fin de entender los comportamientos y manifestaciones de convivencia en el aula, y si la manera como ellos actúan tiene alguna relación con la forma como son criados y educados en sus hogares, si en sus casas sus padres les permiten este tipo de comportamientos o si solamente los manifiestan en el colegio. De acuerdo con esta investigación, el interés de resaltar este trabajo pedagógico y didáctico es replantear las prácticas escolares y crear nuevas condiciones de acercamiento. Este debe propiciar el espacio para el desarrollo de habilidades socioafectivas en los niños, a través de ambientes de aprendizaje y estimulación adecuados que les permita su formación integral.

Finalmente se retoma la investigación de Dany Cuadrado (2020): “El juego como estrategia para el fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo humano en los niños y las niñas del grado transición de la Institución Educativa Naranjal del municipio de Moñitos Córdoba”, en donde se reconoce el juego como uno de los medios más importantes que tienen los niños y niñas para expresar sus sentimientos, intereses y aficiones y cómo está directamente vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje y socialización. A través de este trabajo, se evidencia que el juego en el aula tiene una clara función educativa, que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para conocer lo que le rodea. El juego se convierte así en un proceso de descubrimiento de la realidad exterior a través del cual el niño va formando y reestructurando progresivamente sus conceptos sobre el mundo, además, le ayuda a descubrirse a sí mismo, a conocerse y formar su personalidad. El aporte de este trabajo conlleva, avanzar hacia la concepción del juego y cambiar la percepción del docente de que el juego es distracción y le quita tiempo a las clases y a los niños, resaltando la importancia de resignificar el concepto del juego y articularlo desde una mirada pedagógica y didáctica de la escuela, como una forma de desarrollar las habilidades, competencias y destrezas en los estudiantes con criterios claros que favorecen los elementos propios del juego y los propósitos de enseñanza que propone el currículo escolar.

3.1.3. Locales

Como antecedentes locales se cita el siguiente trabajo de investigación teniendo en cuenta que el tema es innovador en la región y los avances investigativos relacionados con el tema son escasos.

Entre estas investigaciones se encontró la realizada por María E. Núñez y Marina V. Escandón (2012), titulada: “El teatrino como herramienta didáctica para el desarrollo de la expresión oral en el preescolar” en Caquetá. En este trabajo las autoras pretenden mostrar una perspectiva que está enfocada en la formación de sujetos capaces de desarrollar competencias a nivel del lenguaje que les permitan compartir puntos de vista, argumentar, debatir, analizar e interpretar situaciones y sobre todo, comprender la variedad de ideas que se pueden generar en torno a un mismo tema de discusión. La premisa básica de la investigación parte de entender que el lenguaje oral es el eje de construir vida, de relacionarse, de interactuar, de conocer y de participar, resaltan que las primeras y privilegiadas prácticas del lenguaje a las que ingresa el niño tienen que ver con la oralidad, pues desde que nacemos nos vinculamos a interacciones con los adultos mediados por el lenguaje oral y gestual. Por otro lado las autoras exponen, realizar actividades pedagógicas a través del títere que permite que todos los niños independientemente del contexto en el que vivan, encuentren espacios educativos enriquecidos, donde aprenden con el juego, el arte, la creatividad, la imaginación y el movimiento, como medios fundamentales, no sólo para la expresión oral, sino para su desarrollo integral e influye en las relaciones de amistad con los otros niños, en el juego cooperativo, en la adopción de roles, en la resolución de conflictos y en sus juicios morales. Esta investigación conlleva a mostrar las ventajas de transformar los roles asumidos por el docente y los niños de preescolar, en relación con las interacciones en el aula, la conciencia del diálogo ya que como lo exponen las autoras es el vehículo a través del cual el pensamiento circula y las intenciones se manifiestan. También se resalta la herramienta didáctica que proponen para la construcción de la identidad, la seguridad y el sentido de pertenencia social desde la primera infancia. Por tal razón los propósitos de la escuela, frente al lenguaje oral, deben ser: orientar y construir las condiciones para el desarrollo

del lenguaje en estudiantes de preescolar que es importante para el aporte de la investigación ya que desde el lenguaje también se trabaja desde las relaciones dentro del aula.

En los estudio de Avendaño (2012) sobre “El fortalecimiento de los procesos socio afectivos a través de la lúdica en los niños y niñas del Hogar Agrupado “La Nueva Esperanza” del municipio de Cartagena del Chaira, departamento de Caquetá”, la autora diseña, ejecuta y evalúa una propuesta lúdica para fortalecer la dimensión socioafectiva en los niños y niñas de 4 y 5 años, del contexto mencionado. Al analizar los resultados de la aplicación de la estrategia, se pudo comprobar que esta ayudó a minimizar la agresividad en el grupo de niños focalizados y los procesos socio afectivos mejoraron considerablemente las relaciones entre ellos. Estos resultados dejan grandes expectativas desde la aplicación de esta propuesta y el cumplimiento de sus objetivos, puesto que la meta es mejorar la convivencia en los niños sujeto de estudio, mediante la estrategia del juego. A través de este trabajo investigativo, se puede constatar que el juego permite diseñar estrategias y trazar metas para fortalecer la dimensión socioafectiva y resolver los conflictos o problemas de manera pacífica y justa, transformando las dinámicas en el aula donde se destacan el cambio de las conductas agresivas de los niños y niñas, por relaciones de buen trato y respeto entre los integrantes del grupo.

En estas misma líneas de investigación es importante resaltar el trabajo de Sánchez & Velandia (2011) con el trabajo titulado “La lúdica: es una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños del grado primero de básica primaria del municipio de San Vicente del Caguán, departamento de Caquetá”. Esta investigación tiene como objetivo diseñar e implementar actividades lúdicas con los estudiantes del grado primero para mejorar la convivencia escolar. A manera de conclusión se pudo demostrar que la lúdica no solo es una estrategia que disminuye la agresividad y favorece la comunicación, el respeto la

socialización y ayuda mutua, sino que fortalece la atención, el interés, análisis crítico lo que va a mejorar el rendimiento académico. Esta investigación revela la presencia de los problemas de violencia dejados por la guerra en el territorio del Caquetá que afecta notoriamente la infancia y su integridad física y psicológica, y cómo a través de la implementación de una estrategia enfocada en el juego se recrean nuevos espacios de negociación y transformaciones de estas realidades para favorecer la convivencia en los niños y niñas de este municipio.

3.2. Marco teórico conceptual

Al abordar este tema de investigación, es necesario analizarlo desde su incidencia en el aprendizaje y desde el enfoque de la práctica pedagógica, con relación a las categorías conceptuales, como como son, la lúdica, el desarrollo de la dimensión socioafectiva y la convivencia escolar. Se hace necesario realizar un análisis y una reflexión en torno a estas categorías y en cómo se articulan dentro del proceso de enseñanza aprendizaje, para favorecer el cumplimiento de una meta que podrá beneficiar a los niños y niñas del Grado Transición, donde el juego posibilita el desarrollo de la dimensión socio afectiva para mejorar la convivencia, logrando que los niños interactúen en un espacio lleno de actitudes y comportamientos prosociales.

3.2.1 Dimensión socioafectiva en los niños del Grado Transición

Cuando se habla del aspecto socio afectivo se hace referencia a todos aquellos procesos o cambios graduales que ocurren en la personalidad, en las emociones y en el área social de cada individuo.

La dimensión socioafectiva no se puede entender desligada de lo social; por eso ha sido denominada socio afectiva, para hacer énfasis en el hecho de que la interacción social determina la vida psíquica del niño desde antes de que éste nazca (Fundación Proamigas, s.f.).

Para el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2007), la comprensión de la dimensión socio afectiva hace evidente la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años.

De acuerdo con Bravo y Pérez (2016), “el desarrollo socio afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad” (p.5). Como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él, de esta forma va logrando crear su manera personal de vivir, sentir y expresar emociones y sentimientos frente a los objetos, animales y personas del mundo, la manera de actuar, disentir y juzgar sus propias actuaciones y las de los demás, al igual que la manera de tomar sus propias determinaciones

Procurar un adecuado desarrollo socio - afectivo del niño implica facilitar la expresión de sus emociones, tanto de ira, rabia, temor, llanto, como también de bienestar, alegría, gozo, amor, entusiasmo, darle seguridad en sus acciones, facilitando la oportunidad de escoger, decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertad de expresión, de apreciación de sus propios valores y de solidaridad y participación, hace parte de la formación para la vida, similar a la perspectiva de (Pickler, 1969) quien señala que “Los niños y las niñas al sentirse libres muestran más interés por aprender movimientos a partir de su propia acción y autonomía”, (p.. 30) por cuanto vincular en el aprendizaje la dimensión

socio afectiva, le permite a los niños ir creando su propio esquema de convicciones morales y formas de relacionarse con los demás, por cuanto permite a los niños ir creando su propio esquema de convicciones morales y de formas de relacionarse con los demás.

El Grado Transición junto con Pre jardín y Jardín, son los tres grados que conforman el nivel de educación preescolar del que habla la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994). Este grado es el único obligatorio y está dirigido a niños y niñas de cinco años. Se denomina así porque precisamente marca un espacio de transición entre el hogar y la educación primaria, en el cual se desarrollarán experiencias de preparación para la escolarización formal, con énfasis en elementos de socialización a través del juego individual y colectivo y actividades que fortalezcan la independencia personal y el desarrollo integral del niño.

Para (Abelló, 2008) cita a (Fabián & Dunlop, 2006), quienes define la transición como el cambio que hacen los niños de un lugar o fase de la educación a otro a través del tiempo, y que representan desafíos desde el punto de vista de las relaciones sociales, el estilo de enseñanza, el ambiente, el espacio, el tiempo, los contextos de aprendizaje y el aprendizaje mismo, haciendo del proceso algo intenso y con demandas crecientes.

Otro enfoque es el interaccionista centrado en los postulados de (Vygotsky, 1978, p.s. 87-94), en el que se plantean las funciones mentales superiores y desde el cual se proponen a las transiciones como los procesos de aprendizaje sociocultural, a los que se les consideran “[...] momentos clave dentro del proceso de aprendizaje sociocultural mediante el cual los niños modifican su conducta en función de los nuevos conocimientos adquiridos a través de la interacción social con su entorno”, (Vogler, Crivello, & Woodhead, 2008, p.. 17). Por lo cual, se hace énfasis en la interacción sociocultural sin negar los procesos de maduración; considerando

como parte de estos cambios la adquisición y el dominio de comportamientos admitidos en el ámbito cultural; en lo que se subraya la importancia de la interacción social con maestros, cuidadores y pares más diestros. Por otra parte, en la significación de transición subyace la de articulación, que a su vez se despliega en dos tipos de labor propuesta: horizontal y vertical. La primera consiste en “el trabajo articulado de la escuela, la familia y las instituciones presentes en el territorio para apoyar al niño o niña en sus transiciones” (Correa, 2009, p.. 933), y la segunda se refiere a “el trabajo directo con los niños y niñas de preescolar, a los desarrollos articulados de los maestros y maestras de los dos grados, a las acciones que en su conjunto desarrolla la escuela para cohesionar su Proyecto Educativo Institucional -PEI-” (Correa, 2009, p.. 934). Lo cierto es, que ambas articulaciones garantizan la calidad del proceso educativo mediante la transición educativa, la retención y promoción de los estudiantes en la institución educativa.

Es considerable reconocer que, en esta etapa, para el niño prevalece el juego, la fantasía y la representación de todo lo que le rodea, por tanto, el Grado Transición se convierte en el espacio posibilitador de las mediaciones que ayudan a formar sus categorías de crecimiento personal y social teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, de manera que puedan ejercer una influencia positiva en su desarrollo integral y el aprendizaje. En estos acercamientos, lo que ven, escuchan, sienten y viven les crea la necesidad dentro de su desarrollo, de experimentar avances y retrocesos, de reorganizar sus ideas y emociones, permitiéndoles modificar los conocimientos y sentimientos que tenían y desarrollar otros nuevos.

En esta misma línea puede decirse entonces, que el grado de Transición, en el Sistema Educativo Colombiano, se entiende como parte del nivel de Preescolar y es el único grado obligatorio de este nivel y da inicio a la educación formal, y su obligatoriedad se dio entre 1991 y 1995.

3.2.1 La Lúdica

La lúdica es inherente a la cultura humana, desde los inicios de la historia el ser humano busca formas o mecanismos para disfrutar, divertirse, reír, satisfacer sus deseos, esparcir la mente y de experimentar diferentes emociones, es parte esencial de la vida humana y de las acciones cotidianas, es así que la lúdica es importante en los procesos de enseñanza porque cautiva el interés del estudiante, porque se fomenta la participación, la creatividad, la motivación, el gusto y la diversión por aprender algo nuevo.

La lúdica como parte fundamental del desarrollo armónico humano, no es una ciencia, ni una disciplina ni mucho menos una nueva moda. La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida, y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias como el juego, la chanza, el sentido del humor, el arte y otra serie de actividades, que se producen cuando interactuamos sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. (Jiménez, 2008, p. 12)

El valor para la enseñanza y la pedagogía que tiene la lúdica, es la posibilidad de organizar diferentes aspectos metodológicos y estratégicos que favorecen la educación, pues se pueden establecer diferentes espacios de aprendizaje que ayudan al desarrollo integral de los estudiantes y potenciar las diversas habilidades artísticas, culturales, deportivas y sociales.

La lúdica como concepto o categoría superior, asume la expresión de la cultura, el juego, el arte, la fiesta, los espectáculos y la recreación como las acciones presentes en la magia del

simbolismo lúdico, que transporta a los seres humanos a un mundo de fantasía, imaginación y creatividad. (Fullea, 2003)

El juego hace parte de las manifestaciones de la lúdica, cuyas particularidades corresponden a los componentes de la misma, favorecen el papel del juego en el niño, pues el gozo y disfrute de los infantes es el juego, convirtiéndose en una herramienta importante en la educación, porque permite que el niño desde su propia voluntad construya conocimiento, desarrolle el lenguaje y potencie la imaginación. La conexión entre el juego y la lúdica nos permite entender que el juego es una manifestación cultural que está presente en el desarrollo del ser humano.

3.2.2 El Juego en Edades de Cuatro a Seis Años

Es importante iniciar este apartado expresando que de acuerdo con Jacquin (1996), el juego es una actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida o un obstáculo que vencer. Del mismo modo, Gimeno y Pérez (2003), definen el juego como un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje (oral y simbólico) manifiesta su personalidad. Para estos autores, las características propias del juego permiten al niño o adulto expresar lo que en la vida real no le es posible. Un clima de libertad y de ausencia de coacción es indispensable en el transcurso de cualquier juego. Muchos otros autores de igual manera, expresan que, el juego evoluciona a partir de tres pasos centrales: divertir, estimular la actividad e incidir en el desarrollo integral de los seres humanos.

El juego como estrategia lúdica pedagógica no solo ayuda a fortalecer los procesos de aprendizaje, sino que también sirve como herramienta mediadora y metodológica para mejorar la convivencia escolar. Bajo esta perspectiva, se enmarca el juego como facilitador del

desarrollo de la Dimensión Socioafectiva en los niños y niñas de edad preescolar y como tal, elemento importante que debe ser incluido dentro de la planeación pedagógica y didáctica. En este orden de ideas, se puede definir el juego según (Groos, 2012), como un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que, en su opinión: "...sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida". Es decir, que el juego prepara al niño no solo en el aspecto cognoscitivo sino de manera integral y, de hecho, en lo que concierne también a lo social y emocional.

Para Vygotsky (1991), en López y Delgado (2013), existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Según esta teoría, el juego tiene relevancia en la segunda línea (la sociocultural) porque su naturaleza, origen y fondo son fenómenos de tipo social, y a través de el, se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsiones internas individuales. Aquí se define el juego como una actividad social, en la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.

Ruiz, 2017, añade que Piaget considera el juego como una actividad subjetiva, espontánea, que produce placer y ayuda a resolver conflictos. Sin embargo, este afirma que, aunque para él una característica básica es la espontaneidad, es necesario distinguir dos polos dentro del juego: Un polo de actividad verdaderamente espontáneo, ya que no es controlado y un polo de actividad controlado por la sociedad o por la realidad: el juego es una asimilación de lo real al "yo" por oposición al pensamiento "serio" que equilibra el proceso asimilador con un

acomodo a los demás y a las cosas. El juego, entonces, ofrece pautas de asimilación de relaciones con el “yo”, con el otro y con el medio.

Para (Flinchum, 1998), citado por (Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado , & María, 2001), “el juego abastece al niño de libertad para liberar la energía que tiene reprimida, fomenta las habilidades inter e intrapersonales y le ayuda a encontrar un lugar en el mundo social”. Es decir, que a través del juego el niño se libera de ese carácter fuerte causado por la falta de afecto, el maltrato y el desinterés que recibe en los contextos donde se mueve. Aprende a solucionar sus conflictos y a satisfacer sus necesidades emocionales.

De igual manera, Huizinga (1938), citado en Rodríguez (2015), expone como el juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas obligatorias, pero libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de cierta tensión y alegría. Para Huizinga uno de los principales beneficios del juego es que ayuda a la formación y el fortalecimiento del espíritu de los jugadores, permitiéndoles crear nuevos mundos, potenciando su creatividad y del mismo modo, ayudándoles a abrirse al mundo. A su juicio: “sin cierto desarrollo de una actitud lúdica, ninguna cultura es posible.”(Huizinga, 1938)

Dado que el concepto de juego es muy amplio, es importante retomar el juego en la primera infancia, ya que la mayoría de los niños y niñas utilizan una proporción importante de su tiempo para jugar. El juego en el preescolar es una estrategia para el aprendizaje educativo, para las relaciones sociales, familiares y personales. Sin embargo, es particularmente esencial porque permite la socialización y puede estimular todos los aspectos del desarrollo del niño/a destacando su dimensión socio afectivo y comunicativo. Es, por tanto, que deben implementarse acciones de reconocimiento del valor pedagógico, didáctico, cultural y social del juego en los

primeros años de vida y con ello promover el fortalecimiento de diversos valores y aprendizajes que perdurarán en el tiempo y en el espacio. El juego permite al niño desarrollar su pensamiento, satisfacer necesidades, explorar y descubrir el goce de crear, elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ampliar los horizontes de sí mismo, aprender a cooperar. (Edo et al. 2016)

De acuerdo con la UNICEF en su documento *Aprendizaje a través del juego (2018)*, se encuentra que:

“El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces” (p. 7).

De este modo, García (1896), citado por Payá, A (2006), expone que educar jugando es un ideal pedagógico, siempre que logre producir la enseñanza, reuniendo cuatro exigencias que son, el placer, la libertad, la belleza y la utilidad moral. Se afirma que:

“El juego, como ejercicio pedagógico, es una esperanza llamada a transformarse en realidad inmejorable y precisa el día que la ciencia y el arte de la educación puedan conocer y desarrollar con acierto las facultades del niño, encaminándolas a la producción útil y moral con el menor esfuerzo posible”. (p. 2017).

Para Ferrero (2003), el juego lleva inmerso un valor educativo muy grande, ya que, desde el punto de vista didáctico, los juegos favorecen que los niños, niñas y adolescentes aprendan a desarrollar hábitos y actitudes positivas frente al trabajo individual y grupal y por ende el juego como estrategia didáctica y de aprendizaje, tiene valor como recurso lúdico,

convirtiéndose en un medio que contribuye con la enseñanza y con la cualificación de las estrategias de los aprendizajes.

En esta etapa según Trentacosta e Izard (2007), han escrito como el niño y la niña desarrollan habilidades sociales, emocionales, de pensamiento y de lenguaje a través de juegos de roles, que es un buen ejemplo de cómo el desarrollo personal y socialización pueden ser vistos como dos procesos que afectan mutuamente ejerciendo influencia en el desarrollo intelectual y la imaginación.

Teniendo en cuenta lo anterior en el juego, a la edad de cuatro a seis años se puede ver en el preescolar, a través de las relaciones con otros niños para realizar juegos, aunque ocasionalmente vuelve al juego solitario. No es actividad social porque utiliza a los compañeros como juguetes y si no los tiene se los inventa. En esta etapa surgen los roles a la hora del juego. Los niños representan a alguna persona o animal previamente establecido por ellos.

De acuerdo con Piaget e Inhelder (2007), se distinguen cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción. El juego simbólico (dominante entre los 2-3 y los 6-7 años) aparece alrededor de los 2 años y se caracteriza por el uso “simbólico” de los objetos: los objetos presentes en la situación no se toman en sí mismos, sino “representando” a otros objetos no presentes. Por ejemplo, cuando el niño juega con una caja de cartón como si fuese un coche o con trozos de papel como si fuesen billetes, está realizando juego simbólico (García y Delval, 2010).

Por ello se puede entender que el juego en edad inicial se caracteriza por ser importante en el desarrollo del niño, es decir, que permite al niño aprendizajes nuevos desde un

reconocimiento del entorno físico y social mediante el proceso de habilidades sociales, comunicativas y cognitivas.

Pensar en la didáctica es abrir un abanico multicolor de conceptos teóricos, estrategias, arte y posibilidades infinitas. Muchas son las concepciones que se tejen a su alrededor, pero la mayoría coinciden definiéndose como la habilidad para generar aprendizaje significativo, disciplina pedagógica íntimamente ligada a la enseñanza; técnicas y métodos prácticos para asimilar el conocimiento. De acuerdo con Leyva Garzón (2011), la lista es interminable, pero en cada una de sus valoraciones, va inmersa de manera indeleble, la conceptualización del juego, como soporte, como estrategia que refuerza y afianza el aprendizaje en el niño. De esta manera, el juego se considera como una de las estrategias didácticas más enriquecedoras y que contribuyen con la construcción de conocimientos de una manera creativa, dinámica, motivadora y enriquecedora en la medida en que como se ha mencionado a lo largo de este capítulo, contiene elementos de cooperación, esfuerzo, alegría y vivencia de valores sociales y axiológicos propios de la convivencia armónica con los demás.

En esa misma línea, muchos escritores, pedagogos y estudiosos de la educación, han resaltado la relevancia del juego, como una valiosa estrategia pedagógica en el proceso de enseñanza aprendizaje de los seres humanos y de socialización. Pensadores como Jean Piaget, Sigmund Freud, Albert Einstein, Johan Huizinga, María Montessori; entre otros, le otorgan al juego una gran importancia en el desarrollo de los seres humanos ya que brinda elementos para potenciar la racionalidad, las relaciones interpersonales, las habilidades del lenguaje, la reflexión, la interiorización de valores, normas y reglas, la construcción de la realidad, desarrolla el pensamiento creativo, el vocabulario, las destrezas físicas o la psicomotricidad, favorece la creatividad, la comunicación y la sana convivencia.

De acuerdo con Sierra (2003): “a través del paso de las épocas y sus diversas culturas se evidencia que el juego hace parte del proceso de integración a la sociedad de las personas y se caracteriza por identificar el tipo de cultura a la que se pertenece”; es así como el juego es un factor determinante como fenómeno social y como eje central en la cultura de los pueblos. El juego, además, es visto como un modo de construir sentidos sobre lo real, en el transcurrir del juego más que en alcanzar un objetivo final (que marca el cierre del juego) se comprende el modo en que el niño se aproxima al mundo y expresa de forma única y personal, su manera de comprenderlo y de apropiarse de él.

El juego en el sector educativo, conlleva una intencionalidad pedagógica que se proyecta a través de la didáctica la cual es poco utilizada por los docentes, debido al escaso conocimiento de la variedad de beneficios que trae.

A pesar que el juego se ha usado durante muchos años en la educación preescolar, no siempre se le ha otorgado la intención pedagógica que debería tener. Frente a esta situación, se encuentran análisis como el siguiente: “El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad. El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica. Así como también es de suma importancia conocer las características

que debe tener un juego para que sea didáctico y manejar su clasificación para saber cuál utilizar y cuál sería el más adecuado para un determinado grupo de educandos” (Chacón, 2008, p. 1.).

Bajo este contexto, es de suma importancia que el docente posea un vasto conocimiento frente al juego, la motivación, la intencionalidad, los tipos de juegos; por ejemplo; si son juegos cognitivos, de cambio de roles, cooperativos, de competencia, psicomotrices, entre otros; además se debe contar con un plan estratégico donde se priorice al niño, el juego y la socialización de éste; al respecto (Chacón, 2008,), indica los pasos a seguir para que el juego sea didáctico:

- Dado un objetivo idear la estructura o adaptar uno preestablecido
- Planificar a través de un análisis de posibilidades y elección de las mejores ideas
- Diseñar la idea a través de un bosquejo o dibujo preliminar.
- Visualizar el material más adecuado.
- Establecer las reglas del juego cuantas sean necesarias, precisas y muy claras.
- Prevenir posibles dificultades, como el espacio, el tiempo disponible, número de jugadores.
- Imaginar el juego como si fuera una película.
- Ensayar un mínimo de tres veces para verificar si se logran los objetivos.
- Aplicar con niños y elaborar un registro de todo lo que ocurra para mejorarlo o simplificarlo.
- Evaluar los conocimientos adquiridos de acuerdo al objetivo para verificar la intención didáctica. (Chacón, 2008, p. 5).

Son los docentes los llamados a generar cambios significativos en el aula, a través de prácticas lúdicas, con objetivos claros y una planeación acorde con las edades cognitivas de

los estudiantes. La lúdica, como estrategia pedagógica y didáctica, puede generar un conocimiento significativo que llene las expectativas de los niños y las niñas, ayudándoles en el proceso de socialización, en la construcción de saberes, en un ambiente de cooperación, alegría y sana convivencia.

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

3.2.4. Convivencia Escolar para los niños del Grado Transición

La convivencia es inherente al ser humano, desde que se nace los vínculos con el núcleo familiar permiten la primera interacción de vivir en compañía con los otros, y a medida que se crece, el ser humano se incorpora a nuevos grupos sociales para compartir, interactuar, intercambiar ideas y sentimientos con los demás, a través de nuevos escenarios que permiten estas relaciones y uno de estos escenarios es la escuela. Es así, que la convivencia en la escuela es el proceso que favorece acciones para que los sujetos aprendan a vivir con los demás, siendo un proceso de descubrimiento del otro, reconocer que somos únicos, pero se debe comprender y aceptar que hay diferencia de pensamientos, sentimientos, gustos, percepciones, posturas y formas de ser (Carretero, 2008).

Por esto, la escuela es un espacio importante para la socialización, un lugar de encuentros, comunicación, negociación y descubrimiento, es el escenario que además de

construir conocimiento, proporciona formación en valores, actitudes y normas que consolidan una sociedad más incluyente, empática y solidaria, desde donde se construye la convivencia, se aprende a vivir de manera pacífica y se adquieren las herramientas para resolver conflictos. En tal sentido, Ortega y Otros (2008),

La convivencia surge como la necesidad de que la vida en común, que acontece en todos los escenarios de la educación escolar y en el entramado de todos los sistemas de relación, discorra con pautas de respeto de los unos sobre los otros; y como la necesidad de que las normas democráticas que la escuela impone se dinamicen de forma tal que la propia convencionalidad de las reglas incluya un principio de respeto por el bien común que se comparte. (p. 3)

La escuela se convierte en un lugar de convivencia, un espacio para vivir a diario las experiencias y las emociones entre estudiantes – docentes - padres de familia - directivas y demás comunidad educativa que interactúan desde lo social, afectivo, emocional y académico. De allí, surge la vida escolar donde se teje diariamente las acciones, las prácticas, los encuentros y la comunicación de los miembros de la comunidad educativa para comprender el punto de vista individual y colectivo, respetando la diferencia y la diversidad social, cultural y económica. Es, a través de la educación, donde se establecen las normas, reglas y acuerdos de convivencia que son legitimados para regular y hacer posible una sana convivencia entre los miembros de una comunidad.

La convivencia significa la existencia de una esfera pública que permite el reconocimiento de los derechos y deberes que tenemos como ciudadanos, una esfera social que favorece la relación con los demás, una esfera emocional que hace referencia al reconocimiento de sí y el autocontrol de las emociones. Para ello, se retoman las tres categorías que presenta

Jares (2006), donde el concepto de convivencia hace referencia a los aspectos morales, éticos, culturales, políticos, educativos e ideológicos, que se agrupan en tres categorías:

- Contenido de naturaleza humana: los derechos fundamentales del ser humano.
- Contenido de relación: La interacción con el otro y la aceptación a la diversidad.
- Contenido de ciudadanía: La justicia y el desarrollo humano.

La convivencia escolar ha adquirido un gran protagonismo entre los conceptos de las prácticas educativas, pues es eje central de los Proyectos Educativos Institucionales donde se materializa las propuestas curriculares que orientan las dinámicas escolares para fortalecer el clima escolar.

Sobre la sana convivencia en las instituciones educativas, los estudiosos (Navarrete Cornejo y Hernández Romero, 2017), afirman que:

“Las acciones llevadas a cabo en las escuelas en materia de convivencia escolar implican la interacción de todos los elementos de la comunidad educativa: a) El currículo, con toda una gama de contenidos, metodologías, estrategias pedagógicas, mediaciones personales y sociales (ética y valores); b) La relación entre la familia y la escuela, como soporte a los procesos educativos y apoyo primario en el fortalecimiento del trabajo en la escuela; y c) La influencia de los medios de comunicación y del entorno socio-económico y cultural en el que se encuentran involucrados los estudiantes” Herrera, Rico (2014)

Dicha reflexión es realizada por profesores investigadores de El Salvador, pero no es ajena a la realidad social vivenciada en muchas instituciones colombianas, en este caso, la de la Institución Rural El Divino Niño del Caquetá.

Si bien es cierto que existe la imperante necesidad de generar conciencia entre los miembros de las comunidades educativas frente a este fenómeno, también es cierto que, de manera urgente, se deben generar estrategias que promuevan la sana convivencia en los espacios educativos; implementarlos, evaluarlos y mejorarlos constantemente, con miras a fortalecer soluciones asertivas en la resolución de conflictos.

Ante esta aseveración, los autores (Navarrete Cornejo y Hernández Romero, 2017), enfatizan que:

La convivencia armónica entre jóvenes propicia el deseo de estar en la escuela en tanto los niños, niñas y jóvenes se sienten valorados, se sienten importantes, se sienten en confianza de comunicar sus logros y fracasos a los demás y pueden ser escuchados y mejora la autoestima del estudiantado en la búsqueda de soluciones pertinentes a sus dificultades. Pero hablar de convivencia significa, además: diagnosticar, identificar, estudiar y proponer soluciones a los conflictos que son naturales en esta etapa de la vida, pero que, si no se tratan en el tiempo justo y con las medidas idóneas, éstos se acentúan y terminan en grandes problemas que como conocemos conducen a otro nivel: conflictos colectivos como el fenómeno pandilleril. (p. 60)

Por otra parte, La Ley sobre Violencia Escolar entiende la buena convivencia escolar como la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes. La convivencia escolar se trata de la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa. Uribe Cordero, (2015).

De otro lado, la sana convivencia tiene como elemento opuesto al conflicto, que en gran medida está presente en las diferentes relaciones humanas y no necesariamente es un factor de violencia; al contrario, es un elemento que posibilita el diálogo, el encuentro entre diferentes ideologías o visiones del mundo. La sana convivencia no está exenta del desacuerdo; es más, es normal en todo tipo de relaciones, pero posibilita la resolución de conflictos de manera pacífica, permite desarrollar competencias para convivir con los demás, mejora la comunicación con el otro, creando ambientes de sana discusión entre compañeros, amigos y familiares.

La convivencia es uno de los factores fundamentales en las relaciones que se establecen entre sujetos pertenecientes a un entorno, porque es a través de esta cómo interactúan y se enlazan los elementos que componen la sociedad. Es indudable que estos elementos son positivos, pero a pesar de ello, las existencias de algunos elementos negativos quebrantan de manera significativa la referencia que cada persona tiene sobre las buenas relaciones interpersonales que se deben desarrollar entre los seres humanos. En muchas ocasiones, la disidencia en los procesos de convivencia está relacionada a los desacuerdos que se presentan entre las personas y que, si no son resueltos de una manera adecuada, se convierten en situaciones asociadas a la violencia tanto física como emocional, a la agresión verbal, al Bullying y otras manifestaciones de similares características.

Según Chaux (2012), “para prevenir la agresión y promover la convivencia pacífica en las escuelas, es fundamental: formar ciudadanos que puedan ayudar a construir sociedades más pacíficas y democráticas y ayudar a blindar las escuelas frente a la violencia que en muchos contextos la rodean” (p. 38).

Finalmente puede expresarse que, el término convivencia proviene de convivir, el cual significa (vivir en compañía de otros), se refiere a un concepto relacionado con la coexistencia

pacífica y armónica de un determinado número de personas que comparten y se interrelacionan en un mismo espacio. Cornejo, Céspedes y Rojas (2016), afirman que: la “convivencia es el resultado que se da gracias a la participación, el compartir y la práctica de valores de un grupo en específico, donde se acepta y se respeta la individualidad y las condiciones de cada uno de sus miembros” (p.5). Es en este sentido que, “La institución educativa se constituye como un espacio de formación, también se considera, con los datos sobre la violencia, que en la escuela existen formas de agresión que abarcan desde la violencia directa hasta la violencia cultural” (Romo y Aguilar 2016, p.7).

3.3 Marco Legal

Colombia históricamente ha tenido políticas claras que favorecen en todos los aspectos a la convivencia, por lo tanto, se mencionan algunos aportes legales que apoyan específicamente a los procesos de convivencia escolar dentro de las instituciones educativas.

La Constitución Política de Colombia de 1991 desde su primera parte: Título 1 Principios fundamentales, se enfatiza en la prioridad que tiene el tema de la convivencia pacífica dentro de la sociedad, más específicamente en:

Artículo 1°. Colombia es un Estado social de derecho, organizado en forma de República unitaria, descentralizada, con autonomía de sus entidades territoriales, democrática, participativa y pluralista, fundada en el respeto de la dignidad humana, en el trabajo y la solidaridad de las personas que la integran y en la prevalencia del interés general. Artículo 2°. Son fines esenciales del Estado: servir a la comunidad, promover la prosperidad general y garantizar la efectividad de los principios, derechos y deberes consagrados en la Constitución; facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan y en la vida económica, política, administrativa y cultural de la nación; defender la independencia nacional, mantener la integridad territorial y asegurar la convivencia pacífica y la vigencia de un orden justo. Las autoridades de la República están instituidas para proteger a todas las personas residentes en Colombia, en su vida, honra, bienes,

creencias, y demás derechos y libertades, y para asegurar el cumplimiento de los deberes sociales del Estado y de los particulares. (Constitución política de Colombia, 1991, p.1)

Adicionalmente, en este texto constitucional se le delega a la educación responsabilidades y compromisos, tales como la formación para la Paz y la Convivencia, orientadas a educar ciudadanos respetuosos de la ley y la norma, de la diversidad y con formación democrática para ser agentes activos de la sociedad con capacidad de resolver sus conflictos pacíficamente sin recurrir a la violencia.

La Ley 115 de 1994, en el Artículo 16° Objetivos específicos de la educación preescolar, “son objetivos específicos del nivel preescolar: (...) el desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación estableciendo relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia” (Ley General de Educación, 1994, p.26 - 27).

De modo similar, la Ley 1620 del 5 de marzo de 2013, crea el Sistema Nacional de Convivencia Escolar y Formación para el Ejercicio de los Derechos Humanos, la Educación para la Sexualidad y la Prevención y Mitigación de la Violencia Escolar, donde se mencionan sus objetivos, estructura, promoción, orientación y coordinación de estrategias programas y actividades, en el marco de la corresponsabilidad entre las instituciones educativas, las familias, la sociedad y el Estado.

También el Plan Decenal de Educación, presenta el tema de la educación para la convivencia, la paz y la democracia, que tiene como fin el fortalecimiento de la sociedad civil y la promoción de la convivencia ciudadana, además establecer la importancia de construir reglas de juego, el crear una cultura y una ética que permitan, a través del dialogo el debate democrático y la tolerancia con el otro para la solución de conflictos sin la violencia. Por otro

lado, el Decreto 1860 del Ministerio de Educación establece una serie de pautas y objetivos para los Manuales de Convivencia Escolar de las instituciones, los cuales deben incluir, 44 normas de conducta que garanticen el mutuo respeto por el otro y formas para resolver con oportunidad y justicia los conflictos.

Por otra parte, La Ley sobre Violencia Escolar entiende la buena convivencia escolar como la coexistencia pacífica de los miembros de la comunidad educativa, que supone una interrelación positiva entre ellos y permite el adecuado cumplimiento de los objetivos educativos en un clima que propicia el desarrollo integral de los estudiantes. La convivencia escolar se trata de la construcción de un modo de relación entre las personas de una comunidad, sustentada en el respeto mutuo y en la solidaridad recíproca, expresada en la interrelación armoniosa y sin violencia entre los diferentes actores y estamentos de la Comunidad Educativa. Uribe Cordero, (2015)

El Grado Transición junto con Pre jardín y Jardín, son los tres grados que conforman el nivel de educación preescolar del que habla la Ley General de Educación (Ley 115 de 1994). Este grado es el único obligatorio y está dirigido a niños y niñas de cinco años. Se denomina así porque precisamente marca un espacio de transición entre el hogar y la educación primaria, en el cual se desarrollarán experiencias de preparación para la escolarización formal, con énfasis en elementos de socialización a través del juego individual y colectivo y actividades que fortalezcan la independencia personal y el desarrollo integral del niño.

Capítulo 4.

Diseño Metodológico

4.1. Enfoque metodológico

Este proyecto se inscribe en el enfoque cualitativo interpretativo. El mismo, determinó el procedimiento de creación de las categorías, así como el diseño de la estrategia lúdico pedagógica como una fuente importante para determinar, interpretar, analizar y comprender los diferentes aspectos que confluyen en cuanto al proceso de investigación.

Su propósito es comprender la realidad escolar y sus problemas relacionados con el desarrollo emocional y afectivo de los estudiantes. Por lo tanto, se busca descubrir las experiencias familiares, las vivencias sociales e individuales que afectan el desarrollo socioafectivo de los estudiantes de primera infancia. Para este enfoque, es muy importante comprender el sentir y la visión de los participantes acerca de los eventos que los rodean y las circunstancias de la realidad. Hernández, (2012).

De acuerdo con este enfoque, el docente debe contar con una visión amplia y clara del contexto donde va a interactuar y sobre la función que se va a desempeñar. De esta forma, la información que se obtenga de la realidad y de los participantes debe ser clara y objetiva, con el fin de poder reflexionar sobre las estrategias o acciones más pertinentes para transformar la realidad. La información que se recolecta del trabajo de campo es una posibilidad para tomar decisiones, para reflexionar sobre la labor desempeñada y para analizar la pertinencia de las estrategias como generadoras de cambio.

Hernández Sampieri (2014 p. 49), expresa que, el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para mejorar las preguntas o para presentar nuevos

interrogantes que al inicio de la investigación no se tenían. Finalmente puede decirse que en el enfoque cualitativo hay una realidad por descubrir, construir e interpretar.

Para Erickson (op. cit. p. 129) la tarea de la investigación interpretativa es la de descubrir maneras específicas a través de las cuales formas locales y no locales de organización social y cultural se relacionan con actividades de personas específicas en sus elecciones y acciones sociales conjuntas. Para la investigación en el aula eso significa descubrir cómo las elecciones y acciones de todos los actores constituyen un currículum prescrito un ambiente de aprendizaje. Profesores y alumnos juntos e interactuando adquieren, comparten y crean significados no sólo a través de los sistemas lingüístico y matemático sino también por medio de otros sistemas como la formación política, los presupuestos de las subculturas étnicas y sociales respecto al papel de mujeres y hombres, a las relaciones adecuadas entre adultos y niños, etc., es decir por aculturación.

La investigación cualitativa realizada en educación no pretende la comprobación de teorías en la realidad (Pérez, 2000) citado por (Balderas, 2017). Busca comprender la forma en que los sujetos perciben la realidad y la manera en que actúan para incidir en el cambio de una situación mediante la reflexión. Uno de los métodos con los que cuenta es el biográfico, el cual permite obtener narraciones en que las personas expresan sus experiencias, en distintas situaciones según sea el interés del estudio a realizar. Este método permite acercarse a la biografía de los sujetos en una ubicación contextual y temporal. Se puede realizar, además; a través del empleo de entrevistas o documentos escritos.

En conclusión, la investigación cualitativa e interpretativa se caracteriza por describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos

por las experiencias de los participantes. Es por todo lo anterior, que este proyecto se centra en los lineamientos de la investigación cualitativa.

4.2. Tipo de investigación

El Tipo de investigación es interpretativo de tipo analítico. De acuerdo a Hernández, Fernández, Baptista (2014)

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen). (p. 9)

La presente investigación corresponde a este enfoque, debido a que a partir de la información recolectada a través de las técnicas e instrumentos se pretende describir la importancia de la lúdica y particularmente el aporte del juego en el desarrollo de la Dimensión socioafectiva en los niños y niñas del Grado Transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño. A partir de lo observado, se busca hacer una triangulación entre la teoría, el análisis de los hallazgos propios del proceso de levantamiento de datos y la interpretación crítica de los mismos, a la luz de las categorías de investigación.

4.3. Línea y grupo de investigación

Esta propuesta se contempla considerando una serie de acciones, orientaciones pedagógicas y didácticas que lleven a mejorar el proceso de integración académica y social. Se

propone implementar el juego como estrategia lúdica y mediadora para favorecer el desarrollo de la dimensión socioafectiva e intervenir en los procesos de socialización en niños y niñas, en un proceso dinámico, cambiante y flexible, que se requiere como una estrategia pedagógica que promueva la igualdad de oportunidades y el desarrollo de potencialidades.

Lo anterior nos permite plantear la investigación como metodología que orienta el trabajo de campo y posibilita el acceso a la realidad escolar y sus dinámicas generando una propuesta didáctica para el docente en el aula fortaleciendo los procesos de socio afectividad en los estudiantes hacia la sana convivencia por lo cual la línea a la que se vincula este trabajo, que según el sitio web de la Fundación Universitaria Los Libertadores que organiza seis líneas de investigación, es pertinente especificar que este proyecto “El juego como estrategia mediadora que favorece el desarrollo de la dimensión socio-afectiva en una institución educativa rural” se enmarca en la línea de Evaluación, Aprendizaje y Docencia.

También se vincula a un grupo determinado y a la sublínea del grupo de investigación con un propósito de la investigación el cual es resolver problemas cotidianos e inmediatos para mejorar las prácticas concretas. Este fin se centra en aportar información pertinente que conlleve a proponer estrategias de mejoramiento, logrando así, el cambio social y la transformación de la realidad, en tanto la población escolar tome conciencia y reflexione sobre su propia realidad, constituyéndose en la esencia del proceso vinculado que aporta componentes para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

4.4. Población y Muestra

4.4.1. Población

La población sujeto de estudio de la presente investigación, es un grado de transición de la Institución Educativa Rural “Divino Niño”. Dicha institución, cuenta con tres grados de transición; cada grupo tiene entre 14 y 16 niños y niñas. Los estudiantes pertenecen al centro poblado de la inspección de Puerto Nuevo Zabaleta del municipio de San José del Fragua, departamento del Caquetá. La región donde se encuentra ubicada la Institución, se ha identificado como una zona afectada en gran parte por el conflicto armado, lo cual ha llevado a que su población sea flotante y que haya sentido el impacto de la violencia en su desarrollo económico y social.

La Institución Educativa Rural “Divino Niño” es mixta y de carácter público, cuenta con una población de 455 estudiantes. Ofrece desde el nivel preescolar hasta el grado Once y la Media Técnica. Atiende población de alumnos provenientes de unas 12 veredas de la localidad y un programa de Educación de adulto, los días sábados. La zona de influencia de la institución como tal cuenta con alrededor de 282 familias con una población de 965 habitantes, lo que significa que hay un promedio de 4,4 habitantes por hogar. La zona de influencia la abarcan las veredas Puerto Bello, La Cristalina, El Portal Zabaleta, La Primavera, Puerto Nuevo Zabaleta, El Topacio, El Cedro, El Placer, Bocana Fragueta, entre otras.

4.4.2. Muestra

Es importante precisar que esta investigación constituye la continuidad de un trabajo de grado de una especialización de la universidad Los Libertadores, realizada previamente por una de las investigadoras. Para la muestra se seleccionan catorce estudiantes del grado Transición A;

once niños y tres niñas con una edad promedio entre los 5 y 6 años de edad; 10 padres de familia y 6 docentes del grado transición.

En cuanto al aspecto sociocultural de los niños focalizados, es claro que algunos de ellos no pasan todas las horas del día al lado de sus padres, sino con otras personas adultas o menores de edad, lo que hace que estos niños vivan con autonomía en su cotidianidad, adquiriendo por su cuenta conocimiento de sí mismos y de su entorno, desarrollando su autoimagen a través de este conocimiento y la capacidad para utilizar los recursos de los que disponen en cada momento de su vida. Esto a su vez, permite que los niños adquieran confianza en sus acciones y aprendan a tomar determinaciones, solucionar conflictos, generando así, autoestima.

Los niños y niñas del Grado Transición de la Institución nombrada, en su gran mayoría, pertenecen a familias nucleares donde cuentan con el acompañamiento constante de su madre y hermanos. Es importante destacar el compromiso, dedicación y apoyo de los padres de familia con cada uno de los estudiantes, lo cual lleva a un proceso de mejoramiento continuo.

Estos elementos del contexto permiten conocer la realidad de los actores involucrados en el proceso de investigación, para pensar en el diseño de estrategias pedagógicas, como el juego, que ayuden a minimizar los actos de agresividad en los niños y niñas, promoviendo la sana convivencia, fortaleciendo la dimensión socioafectiva y, por ende, generando mejores procesos y alternativas de aprendizaje en el grado propuesto.

4.5. Fases de Investigación

El diseño se desarrolla en tres momentos, respondiendo a la investigación cualitativa. En primera instancia, se ubica la fase exploratoria, en la cual se desarrolla la selección del tema, la definición del problema y el uso de la teoría. En segunda instancia, se

orienta la fase de análisis diseño, que corresponde al campo de estudio, el plan de acción, la recolección de la información. Y la tercera fase, la de diseño, en la cual se realiza la propuesta que genera alternativas de acuerdo con los procesos de convivencia de los estudiantes de grado transición que se presentan en el contexto de la Institución Educativa.

Fase Exploratoria

En esta fase se realiza una lectura etnográfica que permite el reconocimiento del contexto institucional e identificar la problemática que da inicio a esta iniciativa investigativa. Por otro lado, se hace un acercamiento teórico a partir de la revisión de antecedentes investigativos en relación con las variables: procesos de convivencia en el aula, la dimensión socioafectiva y el juego que los estudiantes utilizan en el contexto escolar. Desde estas referencias investigativas se profundiza en los avances que han tenido sobre la sana convivencia y específicamente, los juegos en edades en el preescolar resaltando estrategias en los procesos de convivencia en las prácticas escolares para mejorar la dimensión socioafectiva.

En cuanto al reconocimiento de las prácticas de convivencia que se tienen en el contexto institucional, se realiza la observación de los juegos que los estudiantes utilizan, el análisis documental (PEI, lineamientos curriculares y dimensiones dentro del plan de estudio de primera infancia) y las observaciones de algunos espacios donde se trabajan. Con este corpus se indaga acerca de las problemáticas en el aula a nivel convivencial, identificando las falencias tanto en los estudiantes como en las acciones pedagógicas.

Fase de análisis

Luego de la caracterización de los procesos en el aula de los estudiantes de grado transición en sus actividades convivenciales, se realiza una conceptualización teórica que puedan respaldar las acciones y estrategias en el aula como mecanismo para reflexionar en torno a la

sana convivencia. En este punto, se busca establecer un marco teórico, definir las categorías y niveles de relación entre el trabajo de campo y los postulados conceptuales, lo cual puede ayudar a orientar la investigación y darle significado a las dinámicas de la realidad escolar. De ahí la importancia de tener una fundamentación, de conocer los conceptos de convivencia, didáctica y juego para comprender mejor el desarrollo de la dimensión socioafectiva.

Una vez identificada e interpretada la problemática de convivencia de los estudiantes, se plantea una propuesta de intervención en el aula encaminada a conocer cuáles son los factores que determinan las dificultades entre pares hacia la convivencia, a partir de la elaboración de una encuesta que se le realiza a un grupo focal de padres, docentes y estudiantes del grado transición. Para ello, se usa como elemento de base la observación en el aula con los estudiantes de dicho grado.

Fase de diseño

En esta fase de investigación se diseña la propuesta didáctica a partir de una estrategia lúdica para ser materializada en una cartilla que contiene juegos para los 5 días de la semana, cuyo eje fundamental es el juego como una estrategia para interpretar las emociones y lograr así, un buen desarrollo de la dimensión socioafectiva, de tal manera que se pueda mejorar la convivencia en los niños y niñas del grado transición.

Es decir, que el diseño de la cartilla se puede entender como una propuesta didáctica, fundamentada en una perspectiva de manejo de emociones y relaciones entre pares, docentes, padres de familia y comunidad en general.

Para el caso particular de este proyecto de investigación, su construcción se plantea desde el modelo pedagógico activo, fundamentado en la teoría constructivista con enfoque didáctico para el desarrollo de la dimensión socioafectiva, las competencias ciudadanas y

comunicativas. Por medio de este enfoque, se fomenta en los niños, el desarrollo de actitudes y valores tales como el respeto, la solidaridad, la paz, la tolerancia, la justicia social y la toma de conciencia respecto a cuestiones ambientales; el manejo de sus emociones y el reconocimiento de los demás, dotándolos de las actitudes que les permitan promover esos valores y generar cambios en sus propias vidas y en las de su comunidad, tanto a escala local como global.

El desarrollo de este proyecto, se realizó a través de secuencias didácticas fundamentadas en experiencias significativas, finalizando con una estrategia formativa y de enseñanza aprendizaje, en el sentir del trabajo en el aula hacia la sana convivencia de los estudiantes, donde se tienen en cuenta los tres pasos del proceso de aprendizaje que propone el enfoque didáctico para el desarrollo y la ciudadanía, los derechos y deberes: conocer, responder y comprometerse.

4.6 Instrumentos De Recolección De Datos

Los instrumentos que permiten un acercamiento real al tema de investigación propuesto a través de este proyecto son: la guía de observación, la entrevista con grupos focales y la encuesta. A continuación, se expone cada uno de ellos con su respectiva técnica.

La guía de observación

Con la finalidad de obtener datos precisos sobre el desarrollo del trabajo en el aula y el hacer docente, se utiliza la guía de observación, llevando a cabo la fase exploratoria. Esta guía, nos permite captar las intervenciones del docente y sus estudiantes además de las dinámicas que se plantean en el aula de clases teniendo en cuenta y conociendo el proceso de convivencia que se lleva a cabo en la misma. “Este instrumento permite tabular información significativa recogida

en la observación, que sistematizada y analizada marca una pauta importante en el proceso investigativo. La técnica utilizada para desarrollar este instrumento es la observación directa” (Baena Paz, 2017).

Es el proceso de observar, analizar y registrar detenidamente conductas de los estudiantes, cosas o fenómenos. Esta desempeñó un papel importante en la investigación porque sirve para verificar y modificar los planteamientos, teniendo así una mejor perspectiva de la finalidad de la investigación.

La entrevista con estudiantes

Para el primer acercamiento con los estudiantes de grado transición se recurrió al cuestionario de preguntas cerradas. Este instrumento es seleccionado debido “a que a través de este se puede recoger gran cantidad de datos sobre actitudes, intereses, opiniones, conocimiento, comportamiento (pasado, presente, esperado)” (Páramo, 2008 p.55). Las cinco preguntas que constituyen en esta encuesta, indagan sobre la importancia de conocer la mirada que tienen los estudiantes en el contexto institucional y la relación que se puede dar entre pares teniendo en cuenta las edades.

Esta se desarrolla como un método complementario de nivel empírico, que consiste en una conversación profesional de carácter planificado, entre el entrevistador y él o los entrevistados. Se propuso a través de la estrategia del conversatorio y el taller, definidos como reuniones concertadas, para tratar o compartir las visiones de un tema acordado, con el objetivo de explorar campos de comprensión e interacción distintos a los propios (Camacho de Báez, 2003)

La Encuesta

Dentro del marco de actividades se encuentra la encuesta, aplicada a 6 padres de familia del grado transición. Esta encuesta tiene como objetivo conocer la mirada de los padres en el contexto de sus hijos; de los resultados de la encuesta se desprende la necesidad de conocer el contexto de los estudiantes, fuera del entorno escolar.

“Técnica, que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación, mediante los cuales, se recoge y analiza una serie de datos, de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características” (García Ferrando, 1993, p.140)

Análisis de la información obtenida

La aplicación de la guía de observación a los docentes y la entrevista realizada a los niños y niñas del Grado Transición, permiten observar la necesidad de implementar en el PEI y en el plan de estudio, los juegos de mesa como estrategia mediadora para favorecer el desarrollo de la dimensión socioafectiva en los infantes, donde se fundamente su conocimiento y aplicación. También se evidenció que es incipiente y que apenas está comenzando la adecuación de los espacios en las aulas destinados a la práctica de los juegos de mesa, donde a través de ellos y con la participación de docentes y estudiantes, se pueda favorecer el desarrollo de la dimensión socioafectiva para minimizar los problemas de convivencia.

Se evidenció que a pesar de contar con los espacios que propician el bienestar y desarrollo integral del niño, no se cuenta con un rincón de aprendizaje dedicado al juego y al desarrollo de la Inteligencia Emocional.

La convivencia escolar se ve afectada en el Grado Transición por la agresividad y el egoísmo, por la falta de respeto y tolerancia de los infantes.

5. Propuesta pedagógica

Contextualización

En el presente trabajo de investigación se propuso, revisar todo el texto y ajustar a los hallazgos evidenciados. Bajo esta premisa se diseñó una propuesta lúdico-pedagógica que favoreciera la dimensión socioafectiva en la Institución Educativa Rural Divino Niño del municipio de San José del Fragua, del departamento del Caquetá.

Esta propuesta se plantea, desde el uso de estrategias lúdicas con una sustentación pedagógica, ya que tiene valor en sí mismo al abordar diferentes dimensiones del ser humano: lo corporal, lo emocional y lo racional; permitiendo con ello la estimulación de los distintos aspectos relacionados con el aprendizaje, la adaptación social, la liberación personal y la posibilidad de dar a conocer y transformar la cultura en la que está inmerso cada sujeto, por medio de herramientas prácticas, que permita a las docentes, acercarse a los niños y niñas, observar sus comportamientos e influenciarlos, para que cada día sean cambiantes y positivos, en cuanto a su convivencia se refieren. Es necesario que las Instituciones Educativas como espacios de orientación y consolidación de saberes, y los docentes, con su acción transformadora, a través de procesos asertivos, formen en los niños y niñas, una cultura del respeto por los derechos del otro y del compromiso por el cumplimiento de los deberes, así como el desarrollo y la práctica de las habilidades socioafectivas.

De acuerdo al Lineamiento Pedagógico para Educación Preescolar del MEN (2018), en el desarrollo de la Dimensión socioafectiva, es relevante la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida. Valores como el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, autoconcepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad. La emocionalidad en el niño es intensa, domina parte de sus acciones, pero es igualmente cambiante: de estados de retraimiento y tristeza, puede pasar a la alegría y el bullicio, olvidando rápidamente las causas que provocaron la situación anterior. El niño va logrando su desarrollo afectivo a través de esta emotividad y sus diferentes manifestaciones, de la misma forma como las otras personas, especialmente los más cercanos y significativos para él, como docentes, adultos, amigos, las asumen y le ayudan a vivirlas. Una relación positiva con ellos es estimulante y eficaz, así como una negativa malogra los esfuerzos de los niños y crea riesgo de desarrollar cualquier tipo de conductas frustradas o sentimientos de fracaso. Procurar un adecuado desarrollo socio - afectivo del niño implica facilitar la expresión de sus emociones, tanto de ira, rabia, temor, llanto, como también de bienestar, alegría, gozo, amor, entusiasmo, darle seguridad en sus acciones, facilitando la oportunidad de escoger, decidir y valorar dentro de una relación de respeto mutuo, de aceptación, de cooperación voluntaria, de libertad de expresión, de apreciación de sus propios valores y de solidaridad y participación, hace parte de la formación para la vida, por cuanto permite a los niños ir creando su propio esquema de convicciones morales y de formas de relacionarse con los demás.

Cuando se colocan en consideración una serie de cuestionamientos, que permiten que se llegue a reflexionar sobre cómo interactúan los niños en el contexto escolar, nacen propuestas como esta, que posibilitan un acercamiento a la realidad educativa, con un enfoque didáctico,

basado en el uso de la lúdica y el desarrollo de la dimensión socioafectiva que permite mejorar la convivencia.

Título

“El juego, una estrategia lúdico-pedagógica que promueve el desarrollo de la Dimensión Socioafectiva en los infantes”.

Objetivos de la Propuesta

Objetivo General

Comprender la importancia de las normas, para mejorar la convivencia escolar y fortalecer el desarrollo de la Dimensión socioafectiva.

Objetivos Específicos

- Comprender que todos los seres humanos tenemos diferentes emociones y podemos cambiarlas en cualquier momento, incentivando la comprensión y el respeto por todos.
- Analizar formas adecuadas de comunicar las emociones, comprendiendo la importancia de compartir con los demás para mantener una sana convivencia. sin egoísmo, sin peleas ni discusiones.
- Aprender a manejar las situaciones problema, por medio de un juego que contiene música y baile entorno alguna dificultad al cometer un error.
- Reconocer formas de comunicación y aprender valores como la confianza y la responsabilidad, por medio de un divertido juego.

Técnica y Recursos

A continuación, se presenta, cómo serán alcanzados cada uno de los objetivos específicos propuestos.

Tabla No. 1: Técnicas y Recursos

Objetivo General	Comprender la importancia de las normas, para mejorar la convivencia escolar y fortalecer el desarrollo de la Dimensión socioafectiva.			
Objetivo específico	Técnica o herramienta	Recursos	Participantes	Procedimiento
Reconocer las emociones por medio del cambio de colores, compartiendo los sentimientos con nuestros pares.	Marco conceptual	Ropa o telas de colores que trajiste: rojas, verdes, azules, amarillos, naranjas, morados, y muchos más.	Docentes y estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño	Vamos a jugar a ser "El monstruo de colores": 1. Tenemos muchas cintas o tiritas de lana de colores. 2. Vas a escoger el color que te identifique según las emociones que sientas. (Puede ser varios).
Comprender que todos los seres humanos tenemos diferentes emociones y podemos cambiarlas en cualquier momento, incentivando la comprensión y el respeto por todos.	La Guía de Observación Encuesta	Globos de colores	Docentes y estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño	Vamos a conocer las diferentes emociones de Nacho, cuando Nacho está asustado, triste o enfadado desea que lo ayuden y lo acompañen. Cuando Nacho está contento y cariñoso quiere comunicarlo y compartirlo con todos, luego imita a Nacho con el color que te tocó y adivina en qué momentos Nacho expresa sus emociones.

<p>Analizar formas adecuadas de comunicar nuestras emociones, comprendiendo la importancia de compartir con los demás para mantener una sana convivencia sin egoísmo, sin peleas ni discusiones.</p>	<p>Observación</p>	<p>Ropa colorida o disfraces</p>	<p>Docentes y estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño</p>	<p>Se les enseña a compartir y a ser amable con todos para ser feliz demostrando sus emociones, pero viviendo bien. Por medio de los juegos de roles cada estudiante va imitar a su animal favorito y sus compañeros va adivinar que animal es, al finalizar el juego se va a analizar si los animales tienen o no emociones y cómo las demuestran.</p>
<p>Aprender a manejar las situaciones problema, por medio de un juego que contiene música y baile entorno alguna dificultad al cometer un error.</p>	<p>Entrevista a grupos focales</p>	<p>Mireyas, cintas, papel globo en bolitas</p>	<p>Docentes y estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño</p>	<p>Por medio de la música y el baile se va a decorar un dibujo con todo aquello que encuentre y desee colocarle, luego se realiza un collage sobre las dos actividades anteriores: el baile y los globos con agua.</p>
<p>Reconocer formas de comunicación y aprender valores como la confianza y la responsabilidad, por medio de un divertido juego.</p>	<p>Encuesta</p>	<p>Imágenes sobre las emociones, tijeras y pegamento.</p>	<p>Docentes y estudiantes del grado transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño</p>	<p>Se decora o colorear como desee el dibujo de la Gallinita ciega, después se jugará a armar el rompecabezas de la gallinita ciega.</p>

Procedimiento

La construcción de esta propuesta se plantea desde el modelo pedagógico activo, fundamentado en la teoría constructivista con enfoque didáctico para el desarrollo de la

Dimensión socioafectiva, las competencias ciudadanas y comunicativas. Por medio de este enfoque, se fomenta en los niños, el desarrollo de actitudes y valores tales como el respeto, la solidaridad, la paz, la tolerancia, la justicia social y la toma de conciencia respecto a cuestiones ambientales; el manejo de sus emociones y el reconocimiento de los demás, dotándolos de las actitudes que les permitan promover esos valores y generar cambios en sus propias vidas y en las de su comunidad, tanto a escala local como global.

De esta manera se desarrollará cada una de las actividades plasmadas en la cartilla para poder fortalecer el desarrollo de la dimensión socioafectiva y mejorar la convivencia en los niños y niñas del grado transición.

CARTILLA PARA PREESCOLAR JUGANDO PARA LA CONVIVENCIA



CONTENIDO	PAGINA
Introducción	
Taller 1: El monstruo de los colores	
Taller2: Las emociones de Nacho	
Taller 3: Anita la enojada y egoísta	
Taller 4: Las sillas musicales	
Taller 5: La gallinita ciega	

INTRODUCCIÓN

Te presentamos esta cartilla lúdico pedagógica, en donde encontraras una serie de actividades, que se constituyen en alternativas para mejorar la convivencia en el aula.

Se fomenta en los niños y las niñas, el desarrollo de actitudes y valores tales como el respeto, la solidaridad, la paz, la tolerancia, la justicia social y la toma de conciencia respecto a cuestiones ambientales; el manejo de sus emociones y el reconocimiento de los demás, dotándolos de las actitudes que les permitan promover esos valores y generar cambios en sus propias vidas y en las de su comunidad, tanto a escala local como global. De esta manera se desarrollará cada una de las actividades plasmadas en la cartilla para poder fortalecer el desarrollo de la dimensión socioafectiva y mejorar la convivencia en los niños y niñas del grado transición.



DÍA 1. TALLER 1: EL MONSTRUO DE COLORES



Objetivo: Reconocer las emociones por medio del cambio de colores, compartiendo los sentimientos con nuestros pares.

La activación y exploración de las emociones inicia con "El Monstruo de los colores" donde se les realiza la explicación de los saberes previos con respecto a las emociones y cada color representa una de ellas, con anterioridad se les informa que deben llevar a clase cintas o tiras y ropa o telas de colores de la casa. Luego se reúnen los equipos y mediante una ronda indicar que cuenten cómo se sienten porque creen eso. Después el docente lidera la creación de un monstruo gigante al unir todas las cintas en una cartulina, también decora con otros elementos como plastilina, mireyas, etc. Ahora jugaremos al selector de colores, se trata en hacer una obra de teatro en la que todos imaginan ser monstruos cambiar de colores cada escena y así mismo se comportan: si vestimos el color amarillo actuarán felices, si es rojo actuará en amoroso, si es azul actuarán tristes.

DÍA 2. TALLER 2: LAS EMOCIONES DE NACHO



Objetivo: Comprender que todos los seres humanos tenemos diferentes emociones y podemos cambiarlas en cualquier momento, incentivando la comprensión y el respeto por todos.

Los globos coloridos...

Llenar de harina los globos y reunir en una ronda, ir pasando los globos y explicar que cuando tengan en sus manos el color que identifica su emoción del momento va a hacer la acción que Nacho haría: contento, reír a carcajadas, triste, simular llorar, enfadado, etc.

Luego van a dibujarse en la situación dependiendo de las emociones que le guste sentir, amoroso, feliz, energético, asustado, riendo, corriendo, etc. ¡Recuerda ser muy creativo y colorido tú puedes!

DÍA 3. TALLER 3: ANITA LA ENOJADA Y EGOÍSTA



Objetivo: Analizar formas adecuadas de comunicar nuestras emociones, comprendiendo la importancia de compartir con los demás para mantener una sana convivencia.

Compartamos en una ronda...

1. Informar: Desde casa vamos a traer dulces, frutas, juguitos, galletas, un juguete, o cualquier cosa que desee compartir con otro compañero. (Ten en cuenta que no estar en mal estado).
2. Leer y explicar el segundo ítem la cartilla de los niños.
3. Conversar sobre la importancia de compartir.

Juegos de roles:

Orientar a imitar un personaje, sin decir a los demás quién es y ante el grupo hacer los roles de dicho personaje. Trataran de imitarlo en todas las emociones que presente. Los demás compañeros deberán intentar adivinar quién es el personaje elegido.

INSTRUCCIONES:

1. Cada uno va a elegir un animal, (No decirlo a nadie, solo pensarlo).
2. Sentados, vamos a hacer una ronda y cada uno sale al centro e imitará el animal que ha elegido, debe tener en cuenta imitarlo furioso, Feliz y tranquilo.
3. los demás compañeros tratarán de adivinar cuál animal es.
4. Al final del juego vamos a analizar si los animales tienen o no emociones y como las demuestran.

DÍA 4. TALLER 4: LAS SILLAS MUSICALES



Objetivo: Aprender a manejar las situaciones problema, por medio de un juego que contiene música y baile entorno alguna dificultad al cometer un error.

Explicar: las sillas musicales se trata de un juegos en el que cada estudiante tiene una silla y, en torno a una canción, todos bailan e irán perdiendo de a una silla y una estudiante quedará sin silla, así se hace hasta que todos quedan eliminados menos uno.

Indicaciones:

1. Se inicia el baile a cada estudiante que vaya saliendo se le coloca una "penalidad" la cual puede ser cantar, contar una anécdota, un chiste, una adivinanza, etc. al último estudiante, el que gane se le "premia" con una tarjetica o sticker.

2. cuando el juego termine todos nos sentaremos analizar cómo se sintió cada uno al ir perdiendo, qué emoción o sentimiento tuvo y por qué cree que se sintió de esa forma.

Vamos a crear...

Explicar lo que es un collage.

Luego, hay que indicar que en el papel periódico o en cartulina van a crear un gran dibujo con recortes de imágenes similares a las actividades.



ejemplo de collage

DÍA 5. TALLER 5: LA GALLINITA CIEGA



Objetivo: Reconocer formas de comunicación y aprender valores como la confianza y la responsabilidad, por medio de un divertido juego.

El juego de la gallina ciega se trata de: un niño se vendará los ojos con una pañoleta o pañuelo y los demás forman una ronda alrededor de las "gallinita", Luego todos empiezan a cantar la canción que tiene cada uno en su cartilla.

"Gallinita, gallinita ¿Qué se te ha perdido en el pajar? Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la encontrarás".

El niño que hace de gallinita ciega va a atrapar a alguien y adivinar quien es hasta que lo logre y se cambian los roles.

Explica el juego...

Reunirse en el patio, que hacer una ronda. tenemos un globo lleno de agua, pasarlo lo más rápido que puedan a la vez que cantamos una canción divertida, cuando alguien lo deje caer se "penaliza" ya sea bailando o cantando o contando una historia improvisa. Seguimos así hasta que se explote el globo o cuando ya todos los estudiantes hayan sido penalizados.

Recursos Didácticos

El principal recurso es la “cartilla juegos para preescolar”, el diseño de esta cartilla apuesta a la didáctica, fundamentada en una perspectiva de manejo de emociones y relaciones entre pares, para lo cual es fundamental tener en cuenta la Guía sobre las emociones, videos, canciones, juegos (Monstruo de los colores, las emociones de Nacho, Anita la enojona y egoísta, las sillas musicales y las gallinita ciega), fichas de las emociones, imágenes sobre las emociones, cartulina, tijeras, pegamento, marcadores, plastilina, mireyas, cinta, tela, globos, ropa y lana de colores.

Evaluación

A través de la observación, se registró lo que los niños y niñas conocen, o al menos, lo que es capaz de expresar sobre cada emoción antes de trabajarla. Durante el proceso se comprobará la participación e implicación de cada estudiante. Finalmente, cuando ellos han de verbalizar sobre cada emoción, se comprueba si han asimilado su concepto y definición. Al final de cada sesión los niños con ayuda del docente han de colocar su concepto sobre la emoción trabajada, de forma que se puedan modificar las dinámicas para la siguiente sesión. El docente identificará y valorará en los niños su participación en los juegos, las formas de relacionarse y comunicarse mientras juegan, el uso del lenguaje verbal y no verbal en la resolución de problemas, el reconocimiento de las normas y los acuerdos.

Conclusiones

La investigación realizada por Ramírez Tatiana, Torres Adrián, titulada “El Juego como estrategia mediadora para favorecer el desarrollo de la dimensión socioafectiva de los niños y niñas del grado Transición de la de la Institución Educativa Rural Divino Niño”(2021), resalta la importancia de entender la lúdica no solo en relación con el juego, más bien, como un eje mediador en la convivencia de los niños y niñas de grado Transición y como una estrategia significativa que propende por mejorar los diferentes aprendizajes en los estudiantes para mejorar la dimensión socioafectiva de los niños, como pilar fundamental en la construcción de conocimiento, armonía y relaciones asertivas con sus pares, docentes, familiares y sociedad en general.

La lúdica, según los planes curriculares de muchas Instituciones Educativas y Facultades de Educación, posibilita tanto la práctica controlada dentro de un marco significativo como la práctica libre y la expresión creativa, además de cubrir tanto conocimientos lingüísticos como socioculturales; Algunos teóricos como Skehan (1989) y Chamot (1990), clasifican los juegos que promueven la enseñanza de la lengua así: juegos de observación y memoria, juegos de deducción y lógica, y juegos con palabras, estos últimos son además definidos como la base de un aprendizaje lingüístico porque en él están presentes la motivación, las metas, el enfrentamiento, la creatividad, las trampas y trucos y el placer de ganar.

Los juegos son tan viejos como el hombre, jugar ha sido una técnica de aprendizaje habitual a través de los tiempos, pero el reconocimiento de su valor educativo todavía tiene mucho camino por recorrer. Si se observa la historia de la educación, puede comprobarse que ha servido para fomentar el trabajo en equipo, favorecer la sociabilidad del estudiante, y desarrollar la capacidad creativa, crítica y comunicativa del individuo. En este sentido, el diseño de

elementos lúdico pedagógicos se hace importante máxime cuando se trata de igual forma de fortalecer la convivencia en niños y niñas de Transición y se convierte en una rica posibilidad para fortalecer la dimensión socioafectiva.

Los docentes deben tener en cuenta, entre otros aspectos, el nivel de conocimientos de los estudiantes, los saberes previos, la edad, sus intereses y necesidades y el contexto a la hora de proponer y ejecutar actividades lúdicas, estas se podrán realizar dentro y fuera del aula y se fomentarán situaciones que los niños y las niñas tendrán que afrontar en su actividad diaria (juegos de roles). Es importante que se conozca de manera clara la utilidad de la actividad lúdica en situaciones comunicativas formales, para que sea un aprendizaje significativo y evite el sentimiento de pérdida de tiempo que en ocasiones se genera. Puede decirse que el juego no es el fin, sino que es el medio para conseguir los logros y metas de enseñanza que se han trazado en los planes y programas de nuestras Instituciones Educativas con miras a establecer la sana convivencia en las aulas de clase.

El modo en como las personas aprenden está estrechamente ligado con lo emocional, lo físico y el entorno. No se debe concebir el aprendizaje como un simple fenómeno de encuentro con el saber sino una experiencia que a través de la interacción con los pares y los adultos, permite acceder al desarrollo de las habilidades y las competencias de toda índole, que los seres humanos requieren en la cotidianidad. De otro lado, en las aulas de clase surgen con diversas situaciones de tipo académico y comportamental y cuando se miran ciertas conductas personales o familiares, puede encontrarse serias dificultades en el modo como los niños y las niñas viven su infancia con entornos poco protectores, carentes de afecto, ausencia de padres,

grupos familiares extensos y con múltiples carencias, no sólo económicas sino afectivas donde en muchos casos solo abunda la violencia y el abandono afectivo especialmente.

De la misma manera, el afecto es vital en la consecución de buenos niveles de autoestima y ayuda de igual modo, en su auto reconocimiento y en la formación de su autonomía, elementos básicos en el momento de la interacción con los demás, máxime si se entiende el proceso educativo dentro de parámetros de una pedagogía activa y unos aprendizajes colaborativos donde todos son sujetos activos del proceso enseñanza aprendizaje. De otro lado, el control de las emociones, la actitud positiva frente al mundo, y la prevención de conductas violentas y agresivas también pueden considerarse un logro importante del afecto que se brinde a los niños y a las niñas dentro del espacio escolar, sin olvidar que es la familia la primera educadora en afecto y en la formación de los rasgos emocionales de los niños y las niñas.

Los docentes no deben seguir concibiendo la educación como el espacio de transmisión de información, sino que se ha de entender como un espacio socializador, formador y donde se vivencian las habilidades y destrezas personales con miras al despliegue armónico de cada uno como ser trascendental en la historia

Partiendo de esta situación, se propone utilizar el juego como estrategia mediadora ya que cumple un papel muy importante en el desarrollo integral del niño y que fortalece en él, habilidades y destrezas básicas, necesarias para el desarrollo armónico del ser en todas sus dimensiones. El juego en los niños supone una actividad con un fuerte componente emocional. Cuando los niños juegan, disfrutan, ríen, y generan emociones. Jugar les ayuda también a

descargar tensiones y les permite, ir aprendiendo a regular y controlar esas emociones de entusiasmo, ira o enfado” (Gutiérrez, 2015). De acuerdo con lo expuesto en los Lineamientos Curriculares en Preescolar:

“El desarrollo socio afectivo del niño, juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, esenciales para la consolidación de su subjetividad, como también en las relaciones que establece con los padres, hermanos, docentes, niños y adultos cercanos a él” (MEN, 2007, p. 12).

Referencias Bibliográficas

Abello, C. R. (2008). Tesis Transición al Inicio de la Escolaridad. Madrid. Obtenido de <http://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/alianza-cindeumz/20091210024743/tesis-abello-correa.pdf>

Arcos Velásquez, J. E. (2018). Teorías que sustentan el desarrollo socio afectivo en la infancia. Lima, Perú: Facultad de Educación Inicial.

Avendaño, L. Á. (2012). Fortalecimiento de los procesos socio afectivos a través de la lúdica en los niños y niñas del Hogar Agrupado “La Nueva Esperanza” del municipio de Cartagena del Chairá, departamento de Caquetá. Florencia - Caquetá: Uniamazonia.

Bisquerra Alzina, R. (2009). Psicopedagogía de las emociones. Madrid, España: Síntesis S.A.

Bravo Castro, M del P y Pérez Martínez, V. T (2016). Caracterización de la esfera socioafectiva de preescolares sin amparo filial. La Habana. Cuba.

Calvo Pineda, R. X., & Ramírez Prada, N. L. (2020). Proyecto de Aula para Fortalecer la Dimensión Socio Afectiva en Niños de Preescolar en una Institución Pública de Floridablanca. Bucaramanga: Tesis de posgrado, Universidad Cooperativa de Colombia.

Carretero, A. (Coord.) (2008). Vivir convivir: convivencia intercultural en centros de educación primaria. Granada: Andalucía Acoge.

Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje. Nueva Aula Abierta n° 16.

Correa, R. (2009). Construyendo sentido sobre las transiciones al inicio de la escolaridad. Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, Vol. 7, 929-947.

Diamond. (1999). Emotional development: action, communication and understanding. New York: Renninger, K. & Sigel, I. Handbook of child psychology.

Duarte Núñez, P. A., & Perdomo Rivas, J. (2015). Violencia en el Preescolar de la Institución Educativa Normal Superior de Florencia Caquetá y su Influencia en los procesos de Enseñanza y Aprendizaje. Florencia - Caquetá: Uniamazonia.

Fabián, H., & Dunlop, A. W. (2006). Outcomes of Good Practice in Transition Processes for Children Entering Primary School. Paper Commissioned for the EFA Global Monitoring. Report 2007. Strong Foundations: Early Childhood. Paris: UNESCO.

Flinchum. (1998). El juego en los niños: enfoque teórico de Educación. Costa Rica.

Fundación Proamigas. (s.f.). El desarrollo infantil y las dimensiones socio afectiva y cognitiva en la educación preescolar. Obtenido de

<http://www.escuelasqueaprenden.org/imagesup/El%20desarrollo%20infantil%20y%20las%20dimensiones%20%20socio%20afectiv>

Gardner, H. (1994). Estructuras de la mente: una teoría de las inteligencias múltiples. Barcelona: Paidós.

Groos, K. (2012). Teoría del juego como anticipación funcional. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Groos, K. (1902). Teoría del juego como anticipación funcional. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Gutiérrez, M. (2015). El desarrollo socio emocional del niño a través del juego. España.

Jaramillo, L. (2007). Concepción de infancia. Zona próxima Revista del Instituto de Estudios Superiores en Educación Universidad del Norte, (8) 108-123.

Jares, X. R. (2006). Pedagogía de la convivencia. Barcelona: Graó.

Ley 115 de 1994. (1994). Ley General de Educación.

Leyva Garzón, A.M (2011). El juego como estrategia didáctica en la educación infantil. Bogotá. Colombia.

López, E. y Delgado, A. (2013). El juego como generador de aprendizaje. Revista Criterios, 20(1), 203-218. Recuperado de <http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/Criterios/article/view/1863>

Maldonado Luzuriaga, M. (2014). El juego como estrategia para el proceso de socialización de las niñas y niños de primer año de Educación Básica en el Centro de Educación Infantil “José Miguel García Moreno” de la ciudad de Loja. Ecuador.

Martínez González, A. M., & Rosales Pertunez, P. I. (2020). La lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo socio-afectivo de los estudiantes de transición de la Institución Educativa Distrital Cristo Rey. Barranquilla: Universidad de la Costa.

Martínez M., Primera K., & González M. (2016). Mejorando lúdicamente la atención del Grado de Transición “A” de la Institución Educativa Isabel la Católica. Montería, Colombia: Fundación Universitaria Los Libertadores.

MEN. (2007). Lineamientos curriculares para preescolar. Santa Fe de Bogotá - Colombia: Ministerio de Educación Nacional.

Meneses Montero, Maureen, Monge Alvarado, & María. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico Educación. Costa Rica: Universidad de Costa Rica San Pedro, Montes de Oca.

Ministerio de Educación Nacional. (1996). Lineamientos Curriculares Preescolar. Obtenido de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf

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

Navarrete Cornejo, S., & Hernández Romero, C. (2017). La convivencia escolar y su impacto en el proceso de enseñanza -aprendizaje de alumnos y alumnas de tercer ciclo de educación básica del centro escolar Cantón San Benito Piedra Gorda. Guadalupe, San Vicente: Universidad de El Salvador.

Novoa C, & Ríos E. (2014). Incidencia pedagógica del juego en el fortalecimiento de los procesos socio afectivos en los niños y niñas 7 a 9 años del grado tercero del colegio vista bella sede C. Bogotá: Universidad Libre de Colombia.

Ortega, R. (1992). El juego infantil y la construcción social del conocimiento. España: Sevilla: Alfar.

Palacio M. (2014). ¿Cómo potencializar la dimensión socio- afectiva a través del juego en los niños con población de atención diferencial en el jardín Coclies Zipaquirá? Zipaquirá, Cundinamarca: Universidad Minuto de Dios.

Peña, Z. (2006). Desarrollo de la afectividad a través del juego en niños de educación preescolar. México: Universidad Pedagógica Nacional. D.F. Oriente.

Pickler, E. (1969). Moverse en libertad. Desarrollo de la motricidad global. 142. (G. Solana, Trad.). Madrid, España: Narcea, S.A.

Reyes León, T. d. (2015). Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria. Isalas Margaritas, Venezuela: Universidad Nacional de Córdoba. Obtenido de <https://helvia.uco.es/xmlui/handle/10396/13789>

Reyes León, T. (2015). Aplicación de actividades lúdicas en el aprendizaje de la lectura en niños de Educación Primaria. Venezuela.

Rodríguez, F (2015)., Homo Ludens dos visiones fascinantes del juego. Madrid. España

Rogmanoli, C. (2007). Qué son las habilidades socio afectivas y éticas? Valoras UC Documentos. Chile.

Rojas Mondragón, D. (2017). Influencia del juego en el desarrollo de la socialización en los niños de 5 años. Perú.

Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil. España: Universidad de Cantabria.

Sánchez Calderón, D., & Velandia, O. (2011). La lúdica: una herramienta didáctica para disminuir las causas que generan agresividad y violencia en los niños del grado primero de básica primaria del municipio de San Vicente del Caguán, departamento de Caquetá. Florencia - Caquetá.

Sánchez, G. (2000). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. Manizalez Caldas - Colombia: Latinoamericana de Estudios Educativos.

Sánchez, C. S. (2016). La escuela como proyecto lúdico. Bogotá: Fundación Universitaria Juan D Castellanos.

Sierra, N (2003). El juego como fenómeno cultural. Rev. Educación y Cultura. Nro. 23. Bogotá. Colombia.

Tamayo Giraldo, A., & Restrepo Soto, J. (2017). El juego como mediación pedagógica en la comunidad de una institución de protección, una experiencia llena de sentidos. Manizales Caldas Colombia: Latinoamericana de Estudios Educativos Colombia.

Trentacosta, C. J., & Izard, C. E. (2007). Kindergarten children's emotion competence as a predictor of their academic competence in first grade. *Emotion*, 7(1), 77–88.

UNICEF. (2018). Para cada niño, todos los derechos. Obtenido de <https://www.unicef.org/media/55871/file/Informe%20Anual%20de%20UNICEF%202018.pdf>

Uribe Cordero, N. 2015). La convivencia escolar desde la perspectiva de la resiliencia: un apoyo a la gestión educativa. Universidad Libre de Colombia facultad de Ciencias de la

Educación Instituto de Postgrados Especialización en Gerencia y Proyección Social de la Educación, Bogotá. P.inas 37-38

Van Mane, M. (2004). El tono en la enseñanza. El significado de la sensibilidad. Barcelona, España: Paidós.

Vilaró, T. (2014). El desarrollo emocional a través del juego: Propuesta de intervención para alumnos del segundo ciclo de Educación Infantil. Barcelona, España: Universidad Internacional de la Rioja. Facultad de Educación.

Vygotsky, L. (1924). Teoría del juego. Obtenido de <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

Vygotsky, L. (1978). Mind in society, the development of higher psychological processes. Cambridge, Mass: MIT Press. Silvia Furió (Trad. cast.) Pensamiento y lenguaje. Barcelona: Crítica.

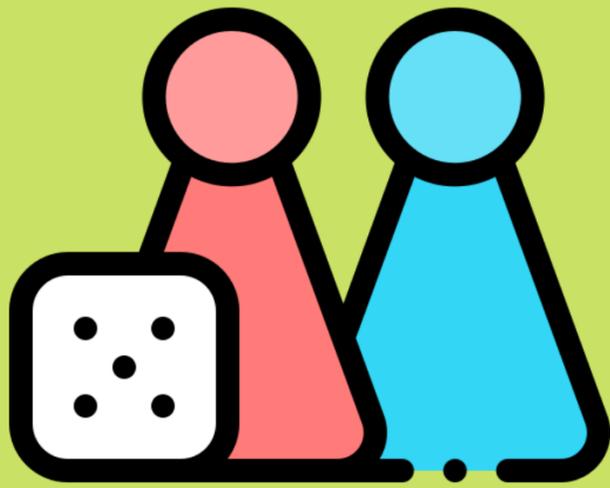
Vogler, P., Crivello, G., & Woodhead, M. (2008). La investigación sobre las transiciones en la primera infancia: Análisis de nociones, teorías y prácticas. Cuadernos sobre Desarrollo Infantil Temprano. La Haya, Países Bajos: Fundación Bernard van Leer.

Zamora, P. (2016). Agresividades en el Niño Preescolar. Diagnóstico diferencial. Santiago de Chile: Escuela de medicina. Universidad Católica de Chile.

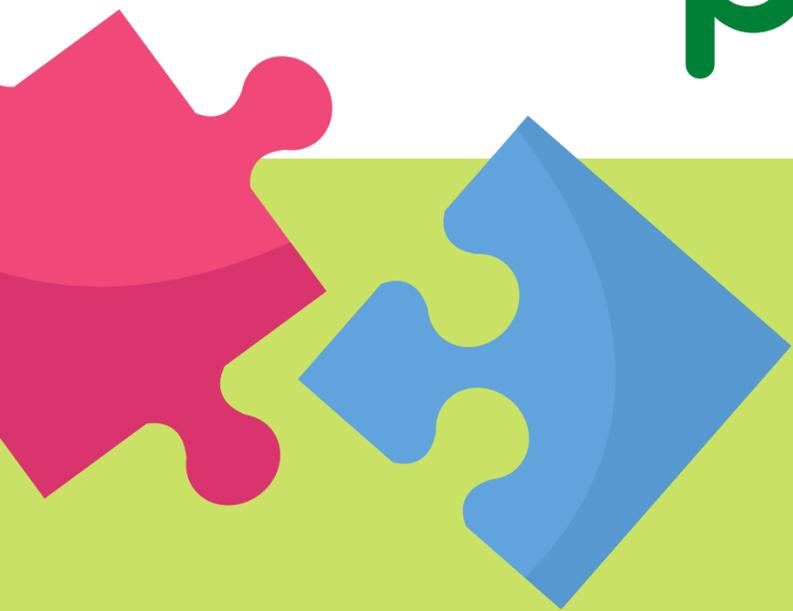
Promigas Fundación & Universidad del Valle. (2014). El desarrollo infantil y las dimensiones socio afectiva y cognitiva en la educación preescolar. En Gestión de la Educación Preescolar (p.. 6). Recuperado el 13 de febero de 2020, de

<http://www.escuelasqueaprenden.org/imagesup/El%20desarrollo%20infantil%20y%20las%20dimensiones%20%20socio%20afectiva%20y%20cognitiva%20en%20la%20educaci%F3n%20preescolar.pdf>

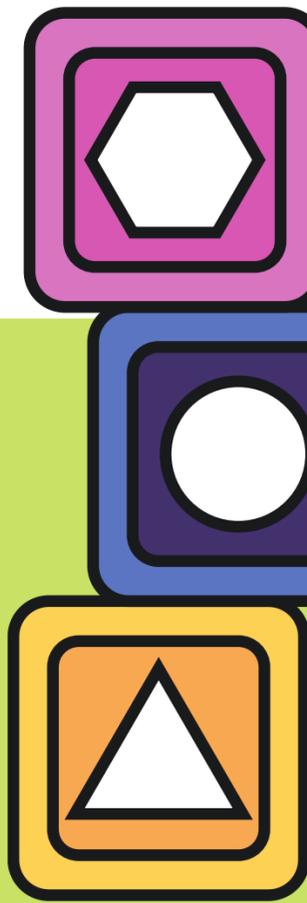
<https://repository.ucc.edu.co/handle/20.500.12494/20237?mode=full>

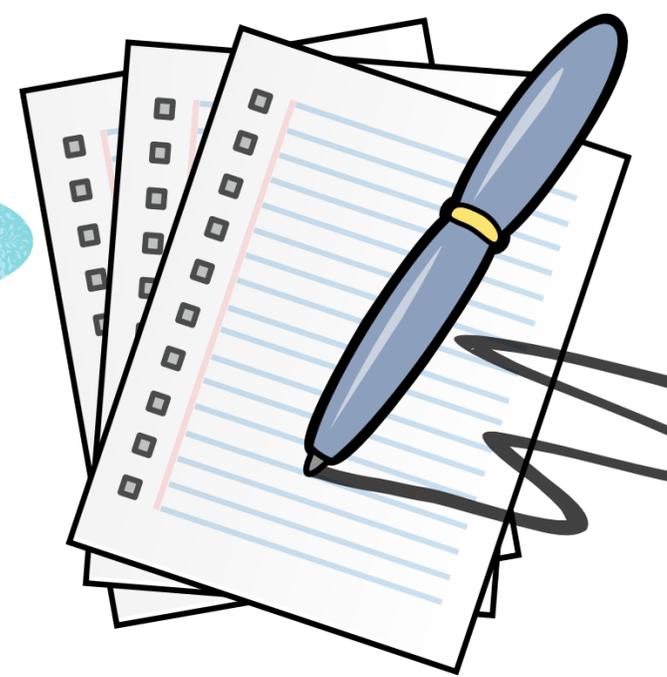


Cartilla Juegos para Preescolar



**POR:
NORMA STELLA CARVAJAL
TATIANA MARCELA RAMÍREZ
NINLI ANDREA PINEDA**

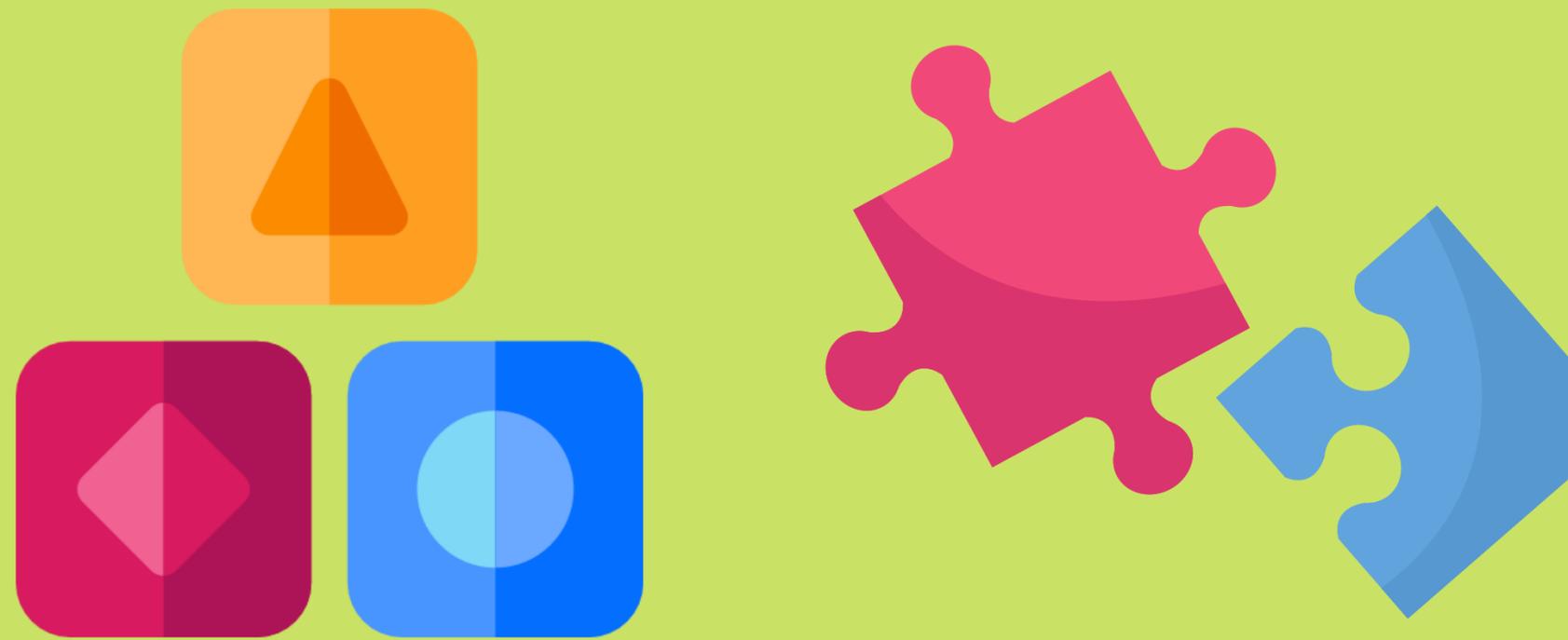




Cartilla para preescolar

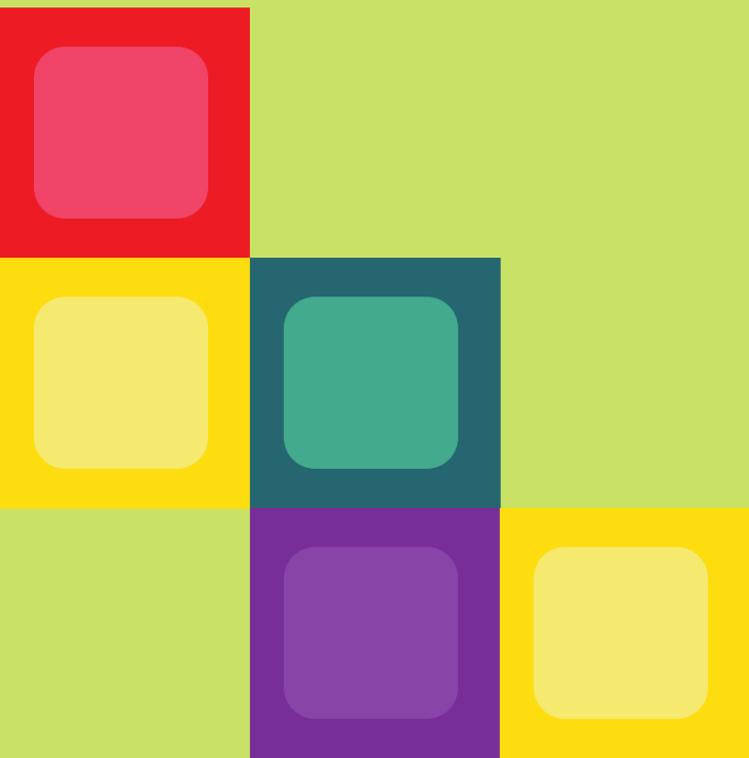


**DISEÑO DE UNA
PROPUESTA LUDICO-
PEDAGÓGICA QUE
FAVOREZCA LA
DIMENSIÓN SOCIO-
AFECTIVA EN UNA
INSTITUCIÓN EDUCATIVA
RURAL.**



OBJETIVO GENERAL:

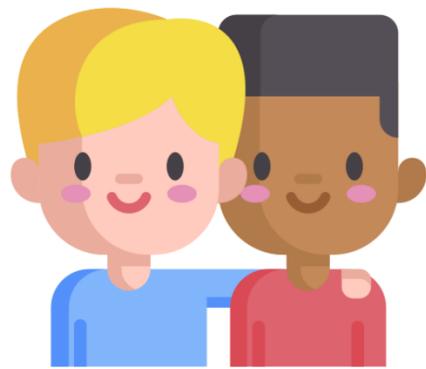
Diseño de una propuesta lúdico-pedagógica para fortalecer la dimensión socio-afectiva en los niños y niñas del grado transición de la Institución Educativa Rural Divino Niño, frente a la convivencia en el aula.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS



- Definir los componentes conceptuales y pedagógicos que componen la dimensión socio-afectiva de la convivencia en el aula para los niños y niñas del grado transición.
- Diseñar elementos lúdico-pedagógicos que fomenten la convivencia en el aula y favorezcan el desarrollo de la dimensión socioafectiva.
- Resignificar las prácticas de convivencia en la escuela para mejorar las relaciones sociales para los niños y niñas del grado transición.



Las normas de
convivencia te
ayudan a
practicar



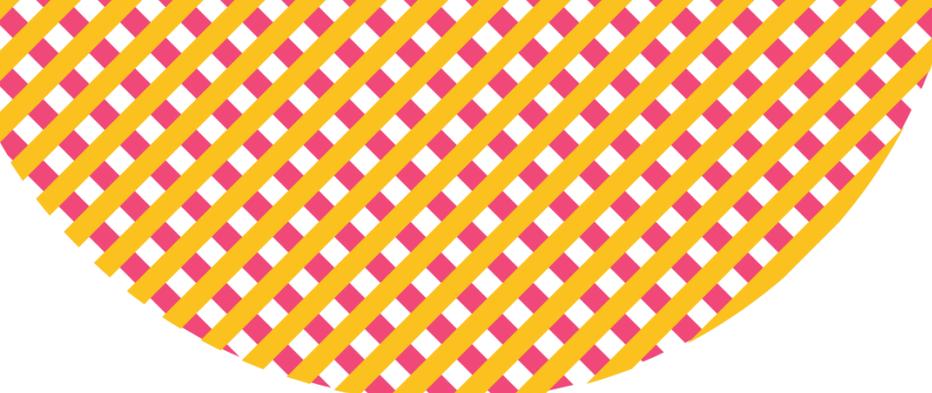
- **el respeto**
- **la tolerancia**
- **la paz**
- **la armonía**

para un mejor vivir...

LAS PRINCIPALES NORMAS DE CONVIVENCIA SON

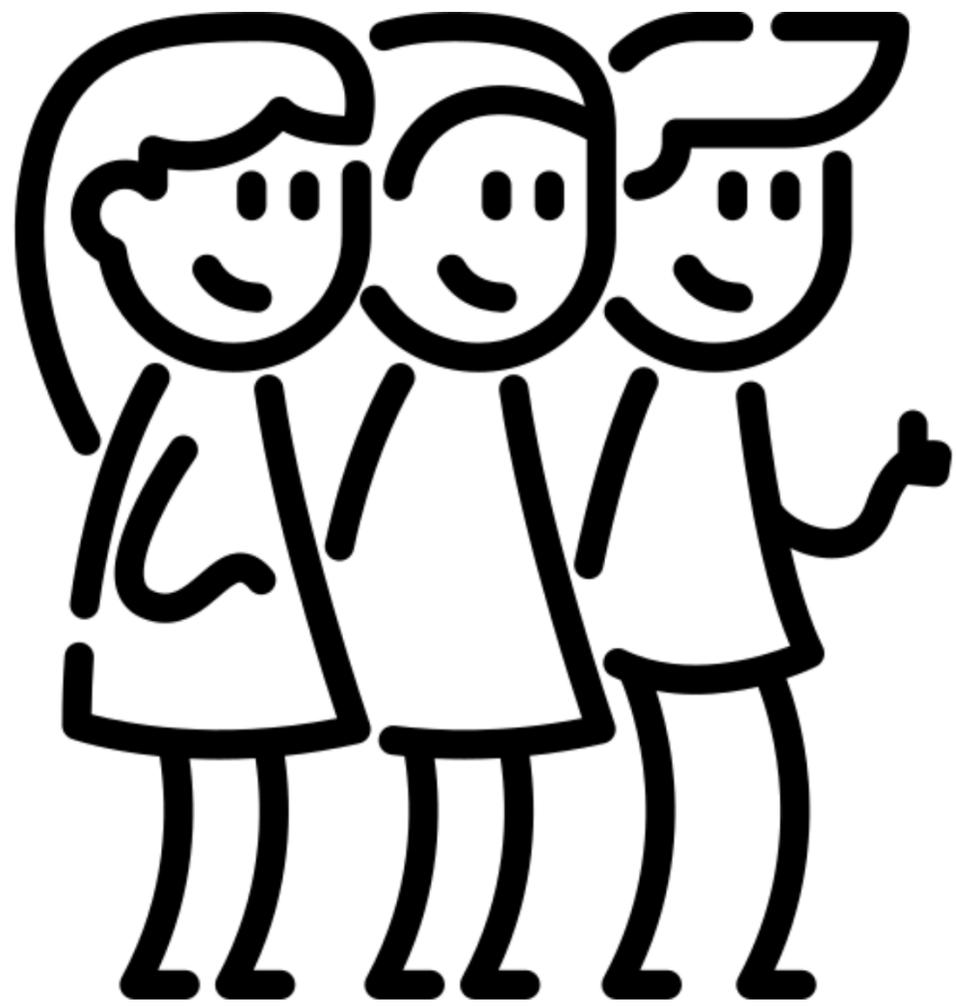
- **DECIR POR FAVOR Y GRACIAS**
- **NO GRITAR**
- **SALUDAR AL LLEGAR**
- **DESPEDIRSE AL SALIR**
- **PEDIR Y ESPERAR EL TURNO PARA HABLAR**



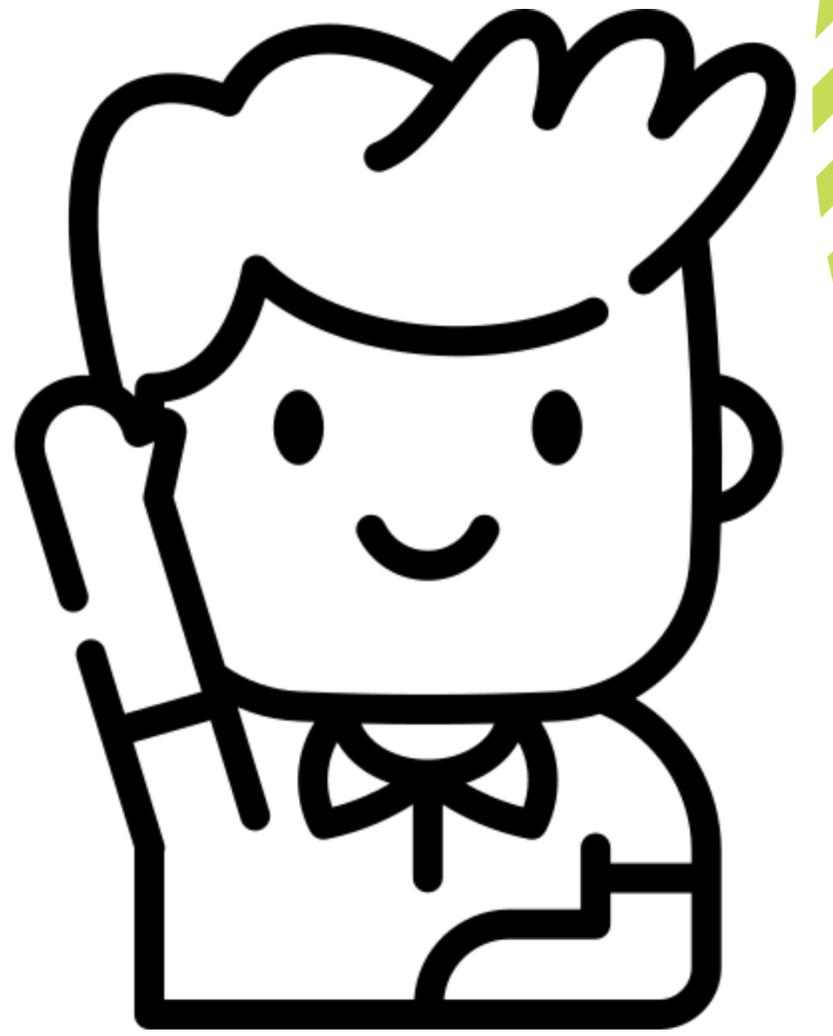
- 
- **Tratar bien a los demás**
 - **Compartir con todos**
 - **No maltratar a nadie**
 - **Pedir disculpas**
 - **Ayudar y respetar a todos**
 - **Cuidar y proteger el medio ambiente**



¡¡¡VAMOS A
COLOREAR!!!

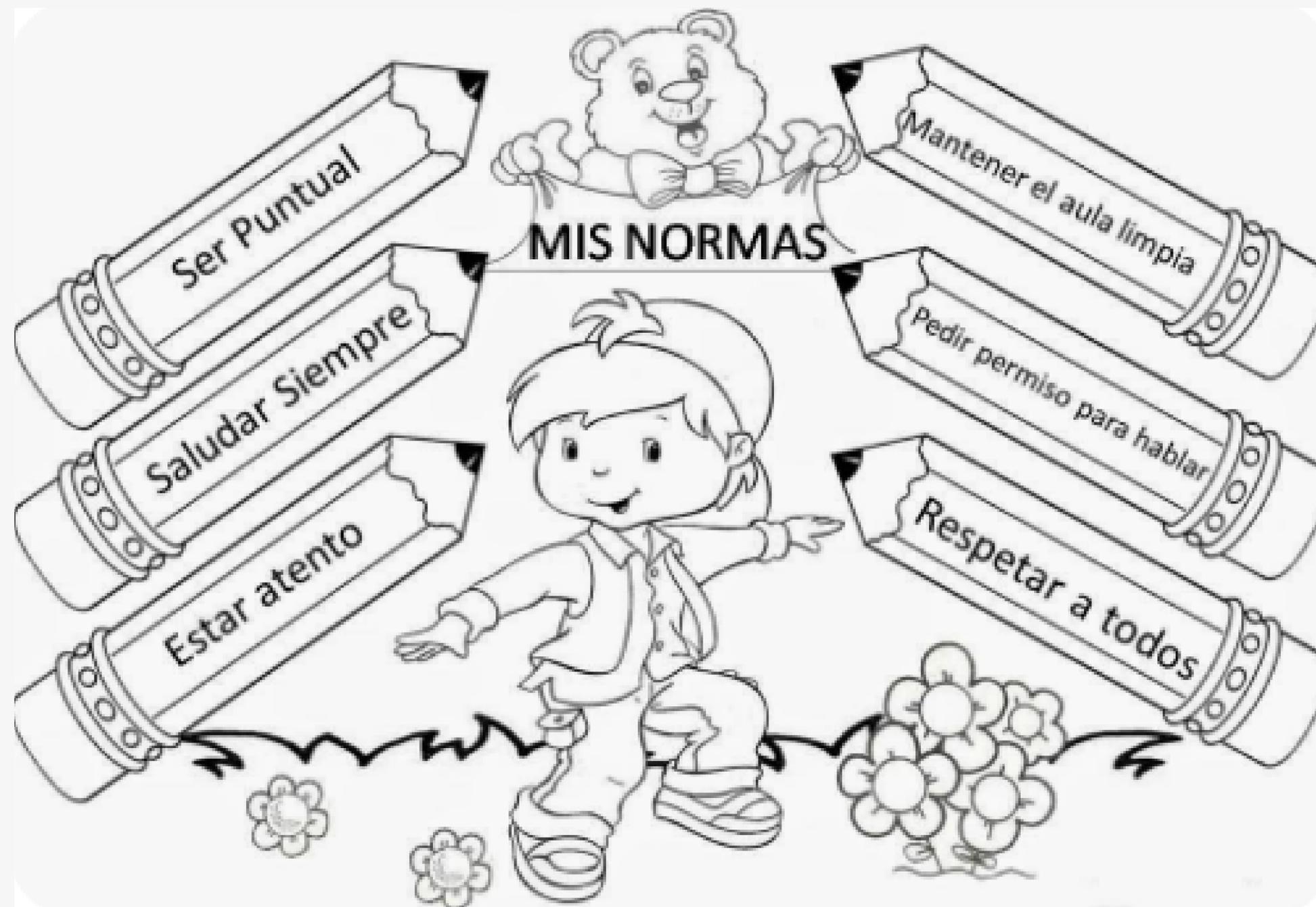


**Respeto a mis
compañeros**



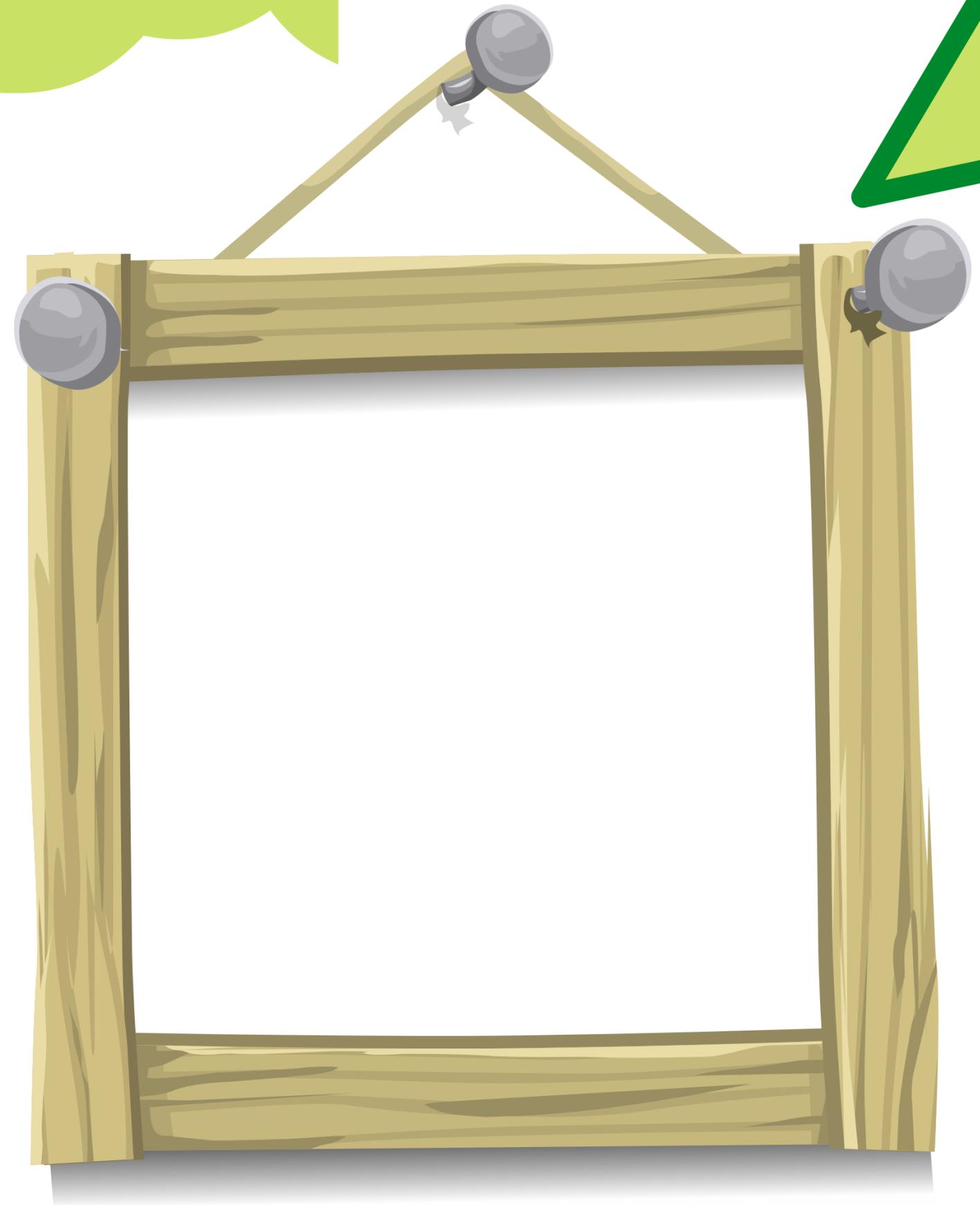
**Pido la
palabra**

AYUDA A ALEJO Y AL OSO TOMMY A RECONOCER LAS NORMAS DE CONVIVENCIA POR MEDIO DE LOS COLORES...PINTA LOS LÁPICES CON TUS COLORES PREFERIDOS PARA RECONOCER LAS NORMAS.



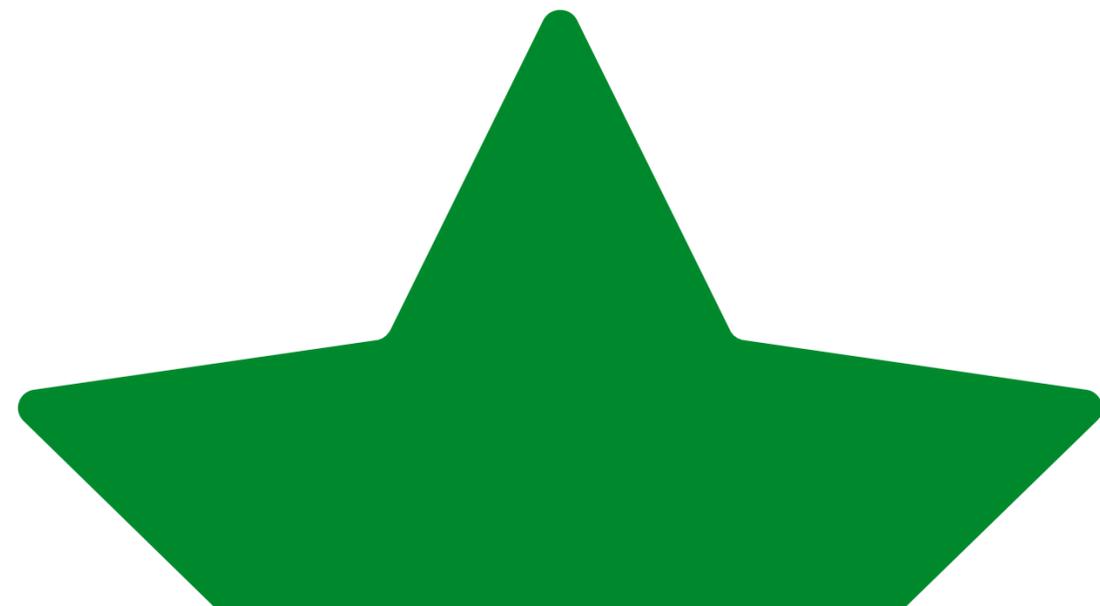
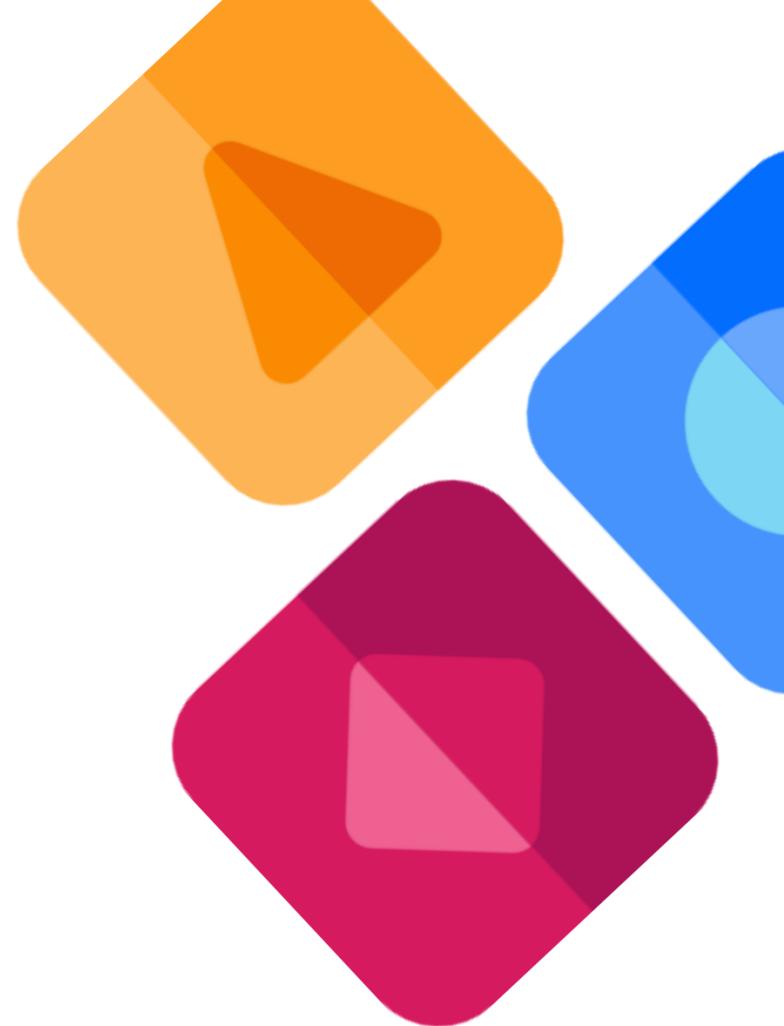


EN EL CUADRO
VAS A DIBUJAR
LA NORMA DE
CONVIVENCIA
QUE MÁS TE
GUSTE.





¡¡VAMOS A
TRABAJAR
EN GRUPO!!





ii Jugguemos!!

El Monstruo de colores

Objetivo:

Reconocer las emociones por medio del cambio de los colores, compartiendo los sentimientos con nuestros pares.



El monstruo cambia de colores, de acuerdo con las emociones que presente...por ejemplo:

- Cuando está **amarillo** es feliz.
- Si es **azul**, está triste.
- Cuando se pone **naranja**, está enfadado.
- Cuando se pone **morado** significa que se siente preocupado.
- Cuando se pone **verde**, es porque está pensativo.
- Y si está **rojo** se siente muy amoroso.

LUEGO...



Vamos a jugar a ser "El monstruo de colores"...

1. Tenemos muchas cintas o tiritas de lana de **colores**.
2. Vas a escoger el color que te identifique según las emociones que sientas. (pueden ser varios).

AHORA...



EXPRÉSENTATE...

¡¡juguemos a ser actores de colores!!

- Con la Ropa o telas de colores que trajiste: **rojas**, **verdes**, **azules**, **amarillos**, **naranjas**, **morados**, y muchos más...
- Vamos a hacer un dibujo muy **colorido** sobre la obra de teatro, pon mucha imaginación



LAS EMOCIONES DE NACHO.

Objetivo:

Comprender que todos los seres humanos tenemos diferentes emociones y podemos cambiarlas en cualquier momento, incentivando la comprensión y el respeto por todos.



Nacho a veces se siente...

Enfadado y quiere gritar y golpear cosas.



Triste y quiere llorar y se siente solo.



Asustado y busca un lugar donde protegerse o una persona que lo apoye.



Contento y quiere saltar, jugar.



Cariñoso y quiere compartir y reirse mucho.



Cuando Nacho está asustado, triste o enfadado desea que lo ayuden y que lo acompañen.

Cuando Nacho está contento y cariñoso quiere comunicarlo y compartirlo con todos.

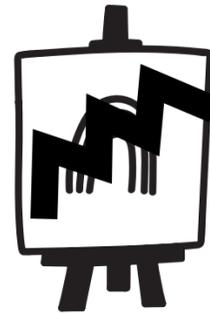
juguemos a adivinar...

Adivina en qué momentos Nacho se siente enfadado, coloca una X en las situaciones correctas.

Le quitaron un juguete



Le rompieron un dibujo.



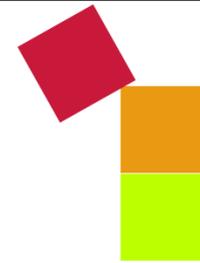
Le empujaron



Le dieron un helado



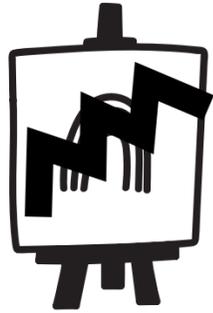
Se le cayó la torre



Le dieron un regalo



Adivina en qué momentos Nacho se siente asustado, coloca una X en las situaciones correctas.



Le rompieron un dibujo.



Algo se movió solo en la noche



Le dieron un helado



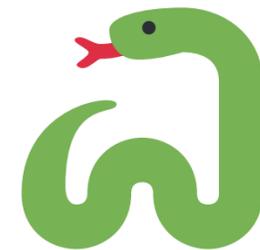
Le empujaron



Le quitaron un juguete



Vió una serpiente



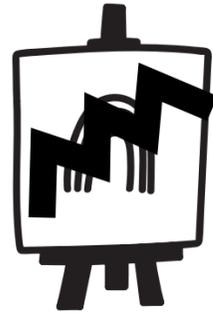
**Le dieron
un helado**



**Algo se
movió
solo en la
noche**



**Le
rompieron
un dibujo.**



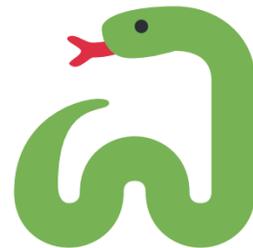
**Le
empujaron**



**Le
quitaron
un juguete**



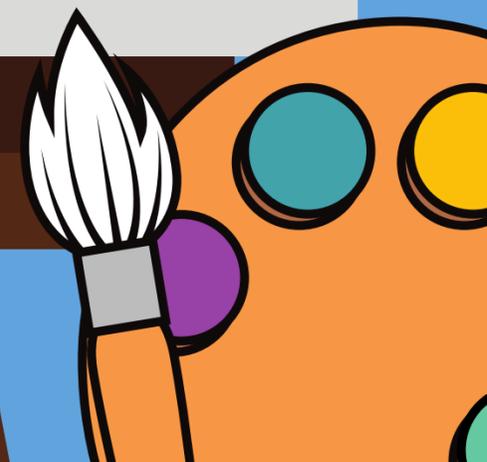
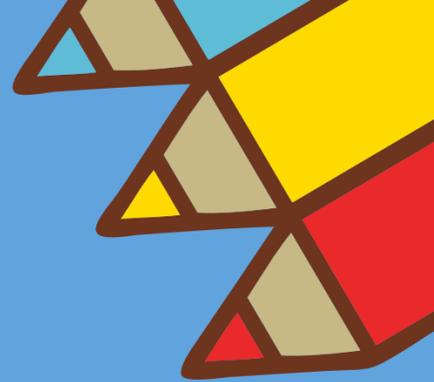
**Vió una
serpiente**



Adivina en qué momentos Nacho se siente contento, coloca una X en las situaciones correctas.

el rol de Nacho...

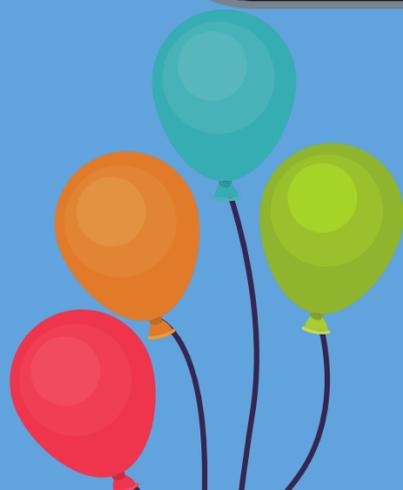
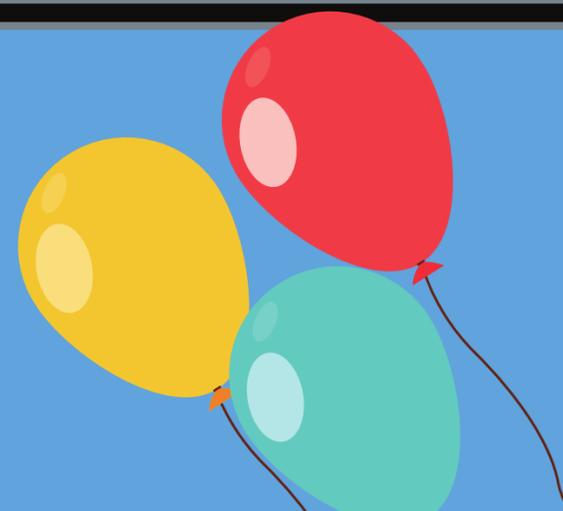
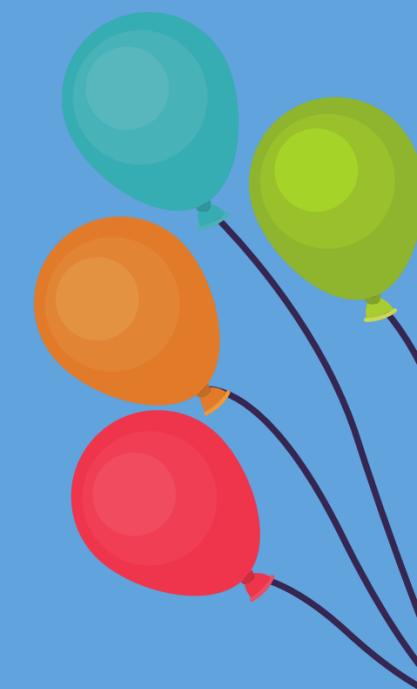
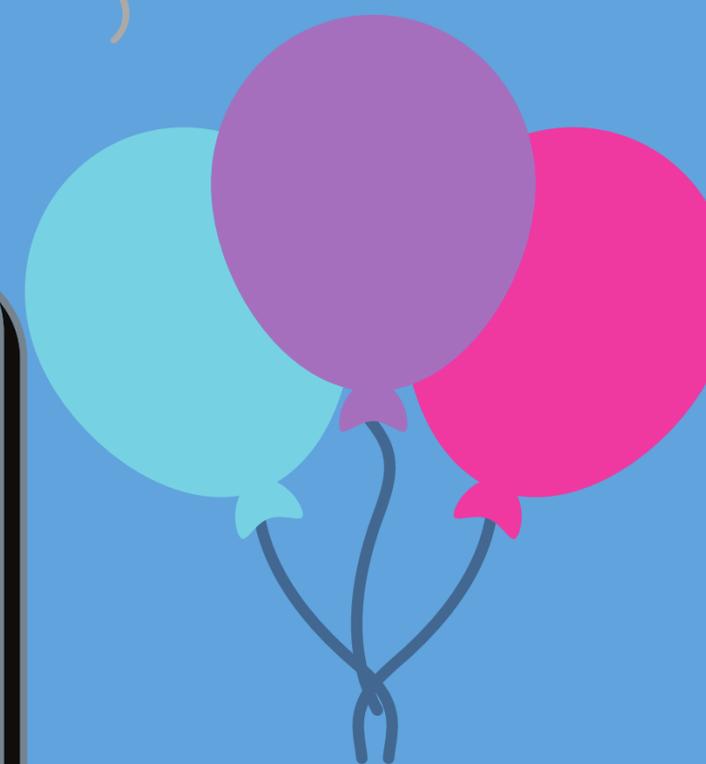
**¡Sé lo más
creativo
posible!**



Los globos coloridos...



¡Imita a Nacho con
el color que te tocó!

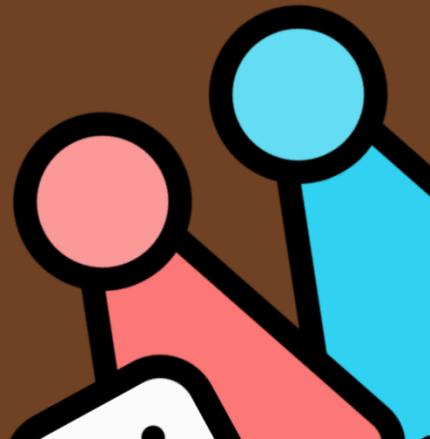




Anita La Enojona y Egoísta

Objetivo:

Analizar formas adecuadas de comunicar nuestras emociones, comprendiendo la importancia de compartir con los demás para mantener una sana convivencia sin egoísmo, sin peleas ni discusiones.





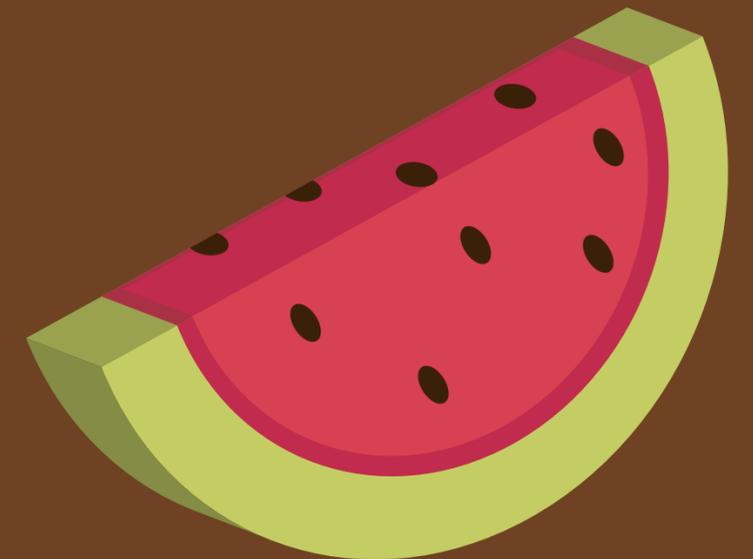
Anita es una niña a la que no le gusta compartir sus juguetes, ni sus libros, ni su comida. Nada, no le gusta compartir nada, ni jugar con nadie, ni tener amigos, ni compartir con sus hermanos. Ella es enojona, le gusta pelear con todos y no hacer favores a ninguna persona.

Debemos enseñarle a compartir y a ser amable con todos para ser feliz demostrando sus emociones, pero viviendo bien.



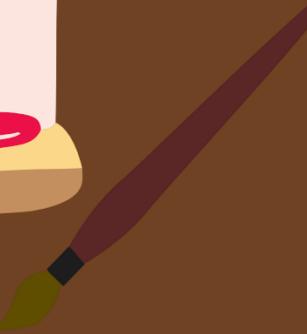
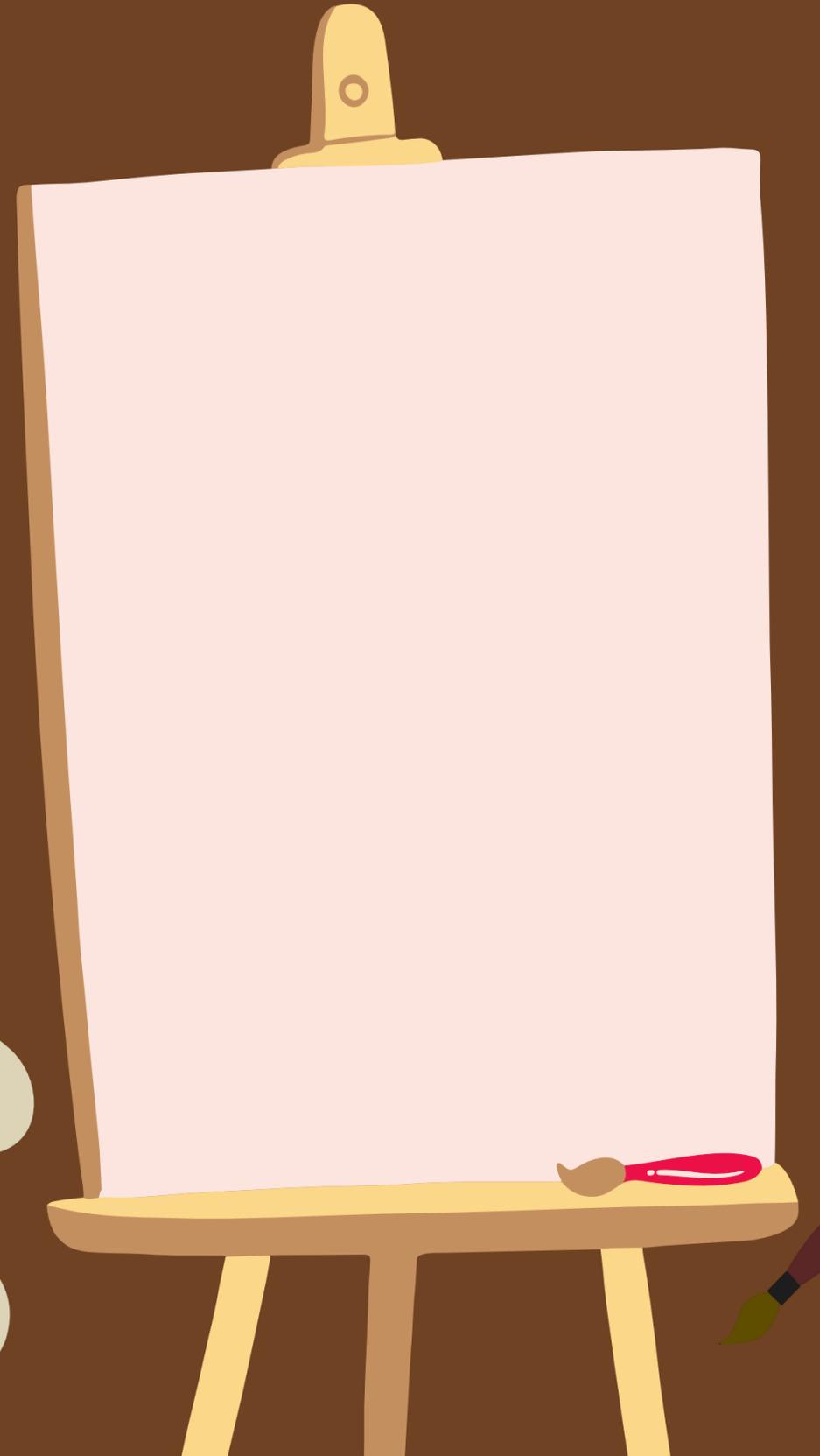
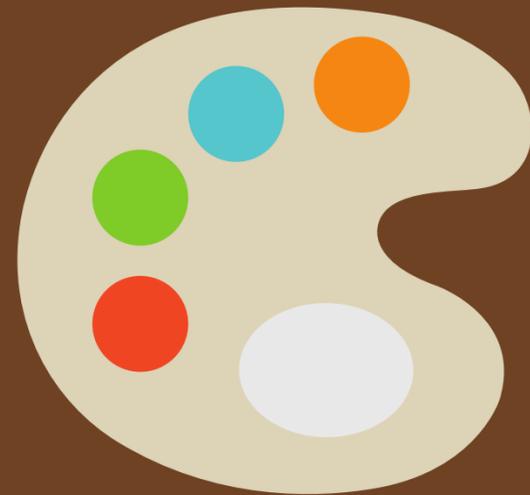
Compartamos en una ronda...

1. Escucha atentamente a tu profesor c:
2. En la escuela vamos a jugar a las rondas y las "multas" o penalidades serán elegir un compañero para decirle algo bonito y compartirle algo de lo traído.
3. Conversa sobre la importancia de compartir con tus compañeros o con tu profesor.

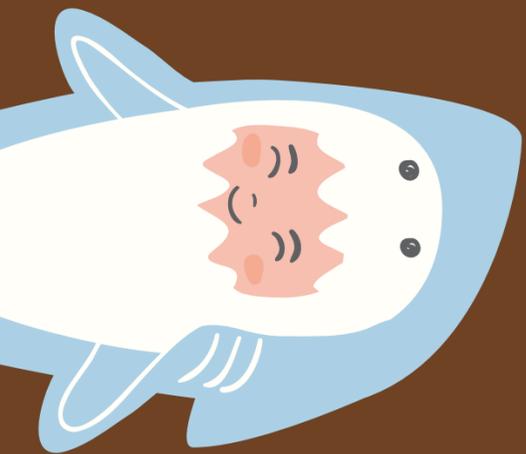


¡DIBUJEMOS!

En los cuadros vas a dibujar tu animal preferido, en uno contento y en el otro enojado.



Juego de roles



1. Traeremos ropa colorida o disfraces desde la casa.

2. ¡Imita tu personaje!

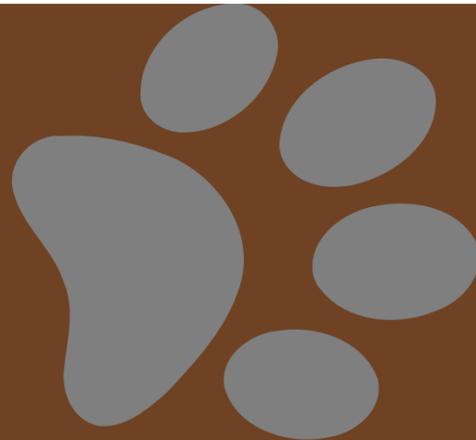
3. ¡¡Adivina el de tu compañero!!



Imitemos los animales...

- **IMITA A TU ANIMAL FAVORITO**

- Al final del juego vamos a analizar si los animales tienen o no emociones y cómo las demuestran.



LAS SILLAS MUSICALES

Objetivo:

Aprender a manejar las situaciones problema, por medio de un juego que contiene música y baile entorno a alguna dificultad al cometer un error.



Vamos a colorear y a crear ...

Vas a decorar el siguiente dibujo con mirellas, cintas, papel globo en bolitas, y todo aquello que encuentres y desees colocarle. ¡¡Usatu creatividad!!



Vamos a crear...

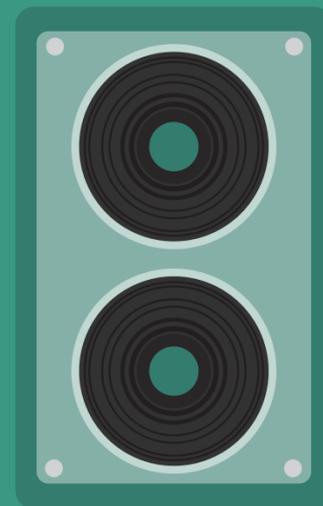
Un hermoso collage sobre las dos actividades anteriores: el baile y los globos con agua.

¡¡Vamos a crear!!



BAILA MUCHO...

¡PERO NUNCA PIERDAS TU SILLA!





¡¡¡VAMOS A BAILLAR!!



CONTINUEMOS JUGANDO Y APRENDIENDO

¡Cuidado lo dejas caer!

Recuerda no parar de cantar



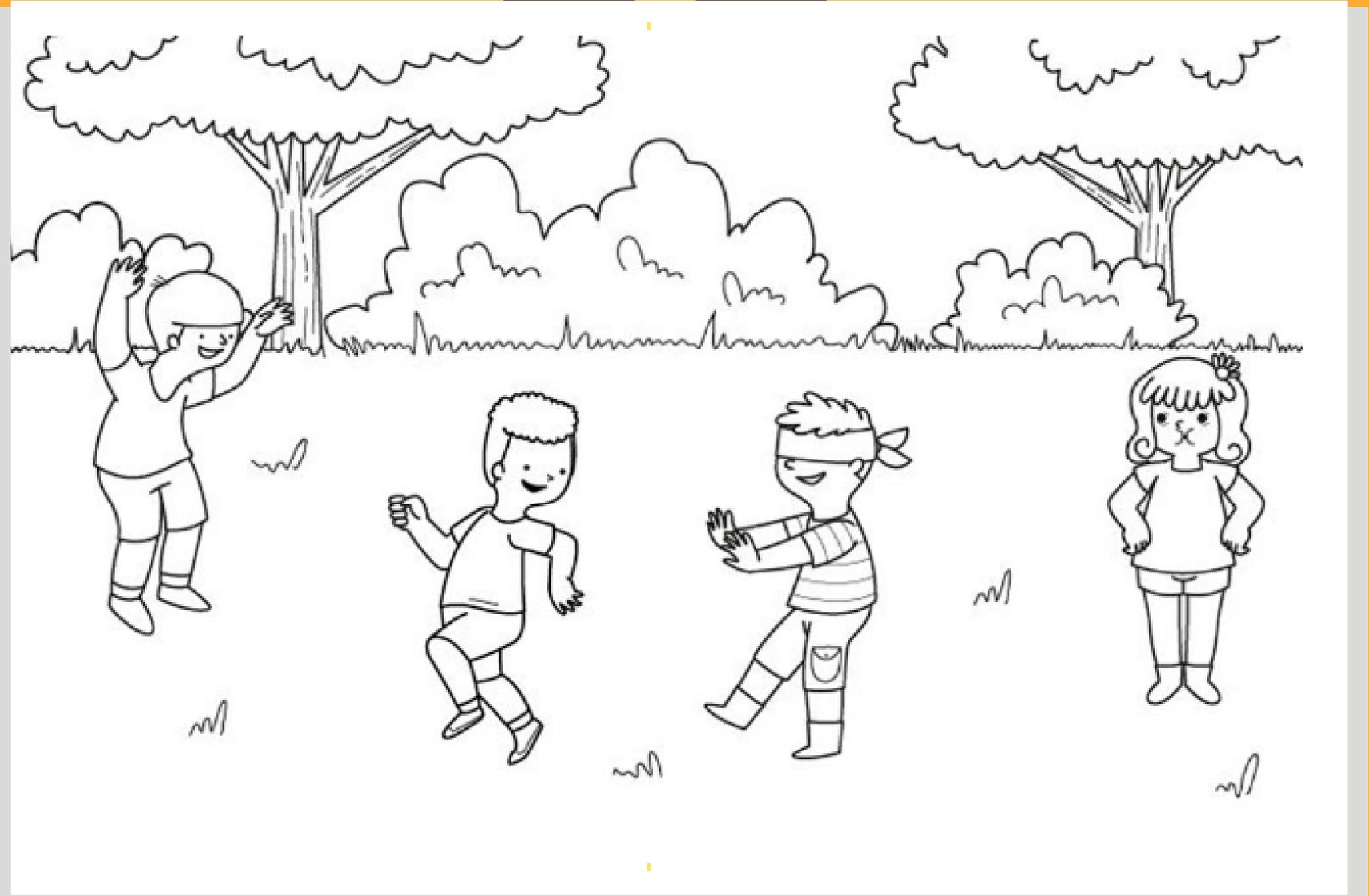
GALLINITA CIEGA



Objetivo:

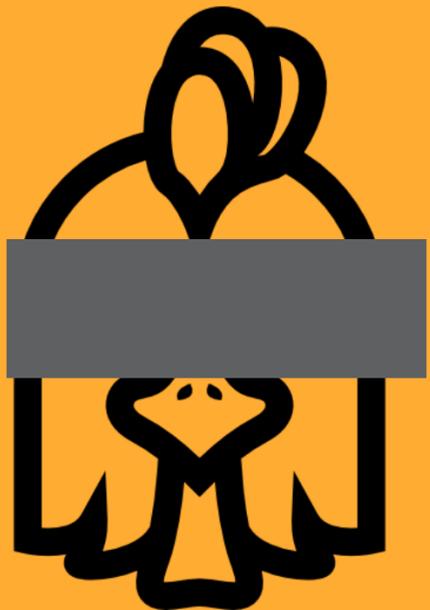
Reconocer formas de comunicación y aprender valores como la confianza y la responsabilidad, por medio de un divertido juego.

Vamos a decorar
o colorear como
deseemos el dibujo
de la Gallinita
ciega:



CANTA...

Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar?
Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la
encontrarás.

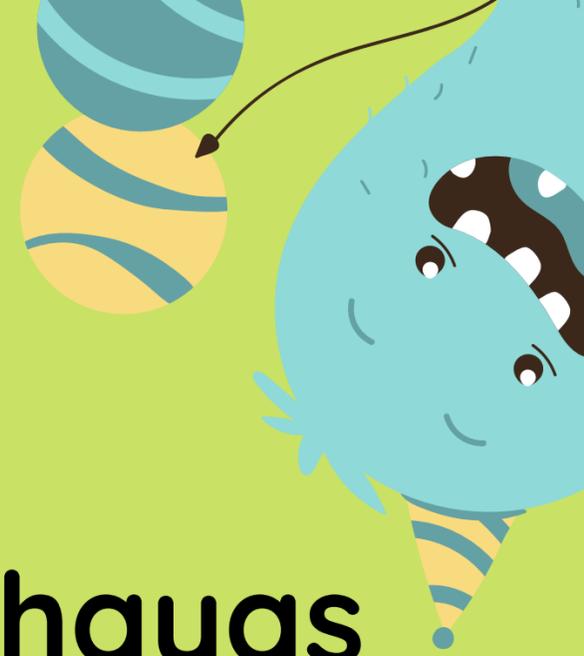




**JUGUEMOS A
ARMAR EL
ROMPECABEZAS DE
LA GALLINITA CIEGA**







**¡Esperamos que te hayas divertido! y que hayas
aprendido bastante, continúa estudiando
mucho, ¡sigue adelante!**

¡¡Gracias!!



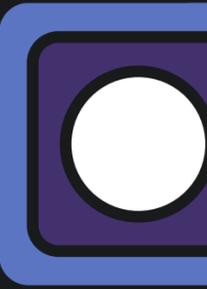
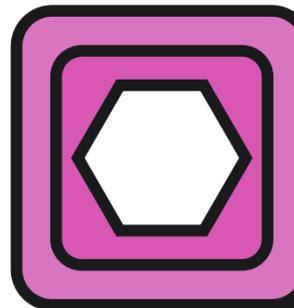
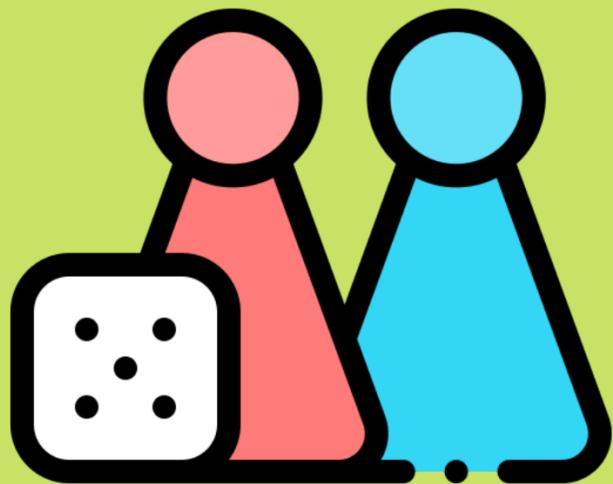


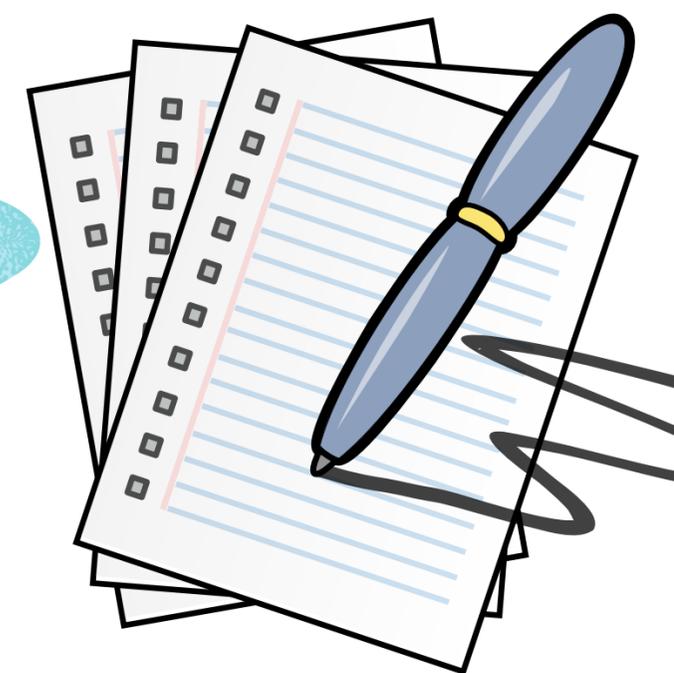
Gráficos e ilustraciones por: Graphics RF, Storyset, Freepik



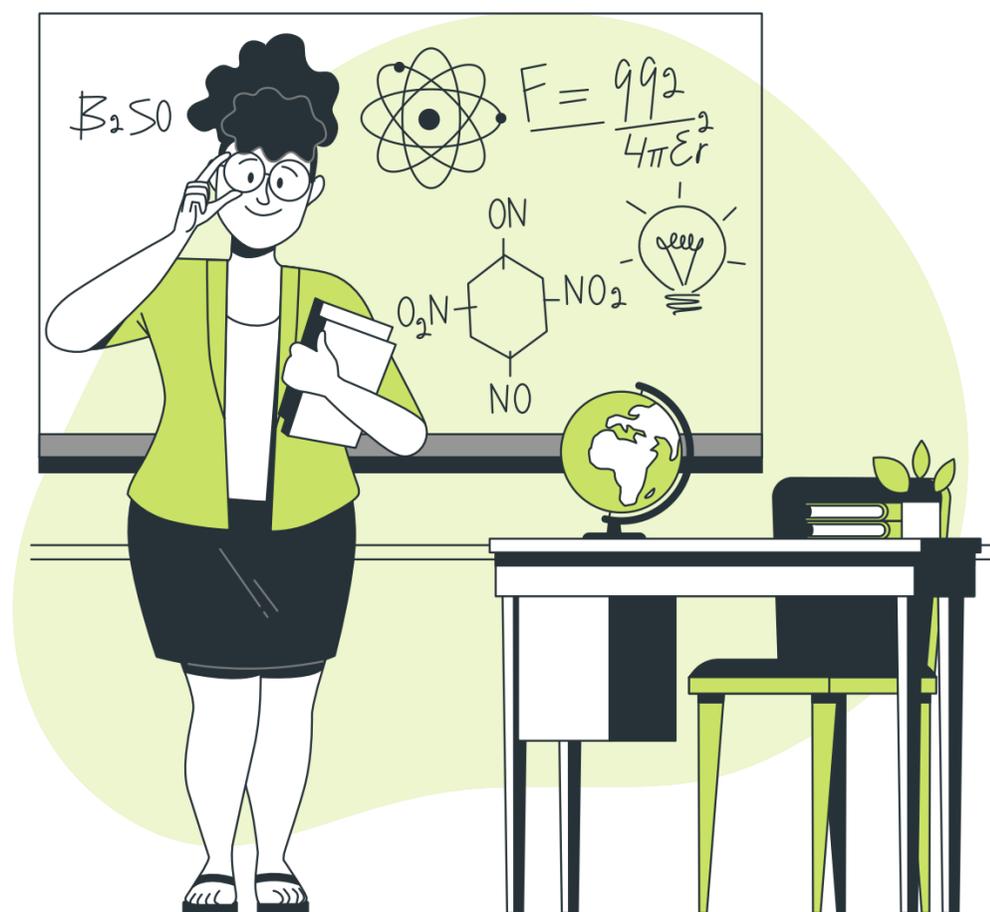
El Juego Socioafectivo

**POR:
NORMA STELLA CARVAJAL
TATIANA MARCELA RAMÍREZ
NINLI ANDREA PINEDA**





Cartilla para profesores



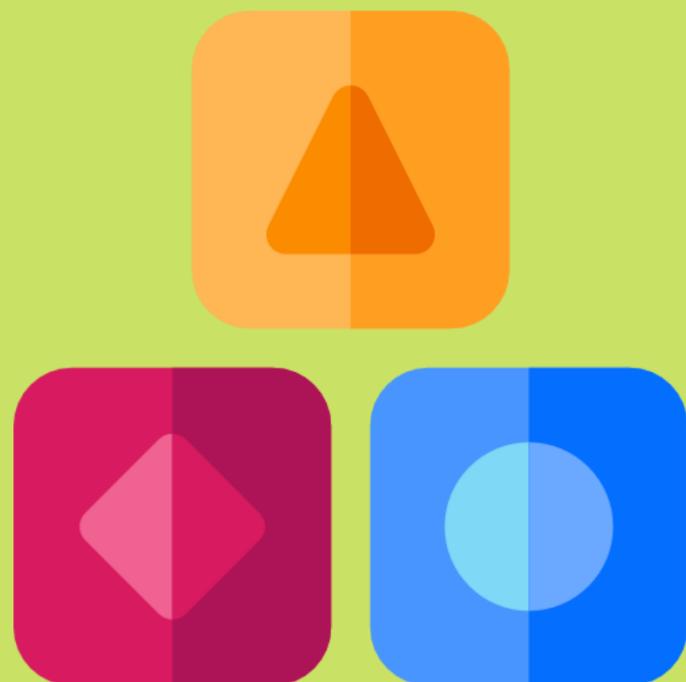
Nota: Recuerda estar pendiente también de la cartilla para niños, puesto que son complementarias

DISEÑO DE UNA PROPUESTA LUDICO- PEDAGÓGICA QUE FAVOREZCA LA DIMENSIÓN SOCIO- AFECTIVA EN UNA INSTITUCIÓN EDUCATIVA RURAL

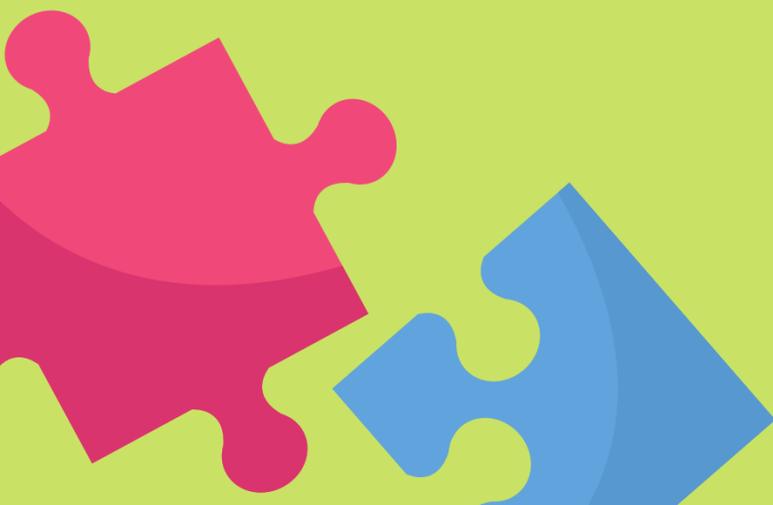


OBJETIVO GENERAL:

Fortalecer la dimensión socio-afectiva en los niños y niñas del grado transición de la institución educativa rural Divino Niño frente a la convivencia en el aula.



OBJETIVOS ESPECÍFICOS

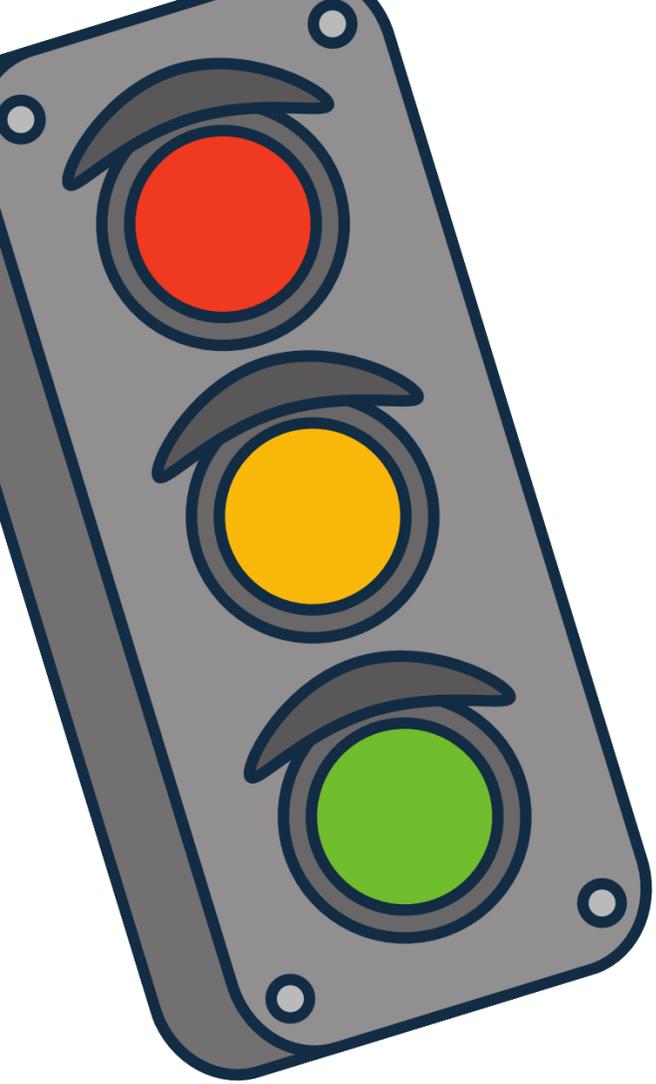


- Definir las partes conceptuales y pedagógicas que componen la dimensión socio-afectiva de la convivencia en el aula para los niños y niñas del grado transición.
- Diseñar elementos lúdico-pedagógicos que fomenten la convivencia en el aula y favorezcan el desarrollo de la dimensión socioafectiva.
- Resignificar las prácticas de convivencia en la escuela para mejorar las relaciones sociales para los niños y niñas del grado transición.

Sugerencias para el desarrollo de la cartilla

Monstruo de colores DÍA 1	Nacho DÍA 2	Anita DÍA 3	Sillas musicales DÍA 4	Gallinita ciega DÍA 5
<ul style="list-style-type: none">• Introducción• 1ra actividad• 1er juego• conclusiones	<ul style="list-style-type: none">• Introducción• 1ra actividad• Juego• 2da actividad• Conclusiones	<ul style="list-style-type: none">• Introducción• 1ra actividad• 1er Juego• Conclusiones	<ul style="list-style-type: none">• Introducción• 1ra actividad• 1er Juego• Conclusiones	<ul style="list-style-type: none">• Introducción• 1ra actividad• 1er Juego• Conclusiones
<ul style="list-style-type: none">• Opcional o sugerencia• Es posible usar la 2da actividad también	<ul style="list-style-type: none">• Opcional o sugerencia• O usar las otras dos actividades	<ul style="list-style-type: none">• Opcional o sugerencia• O 2da actividad• O 2do juego	<ul style="list-style-type: none">• Opcional o sugerencia• O 2da actividad• U otros dos juegos	<ul style="list-style-type: none">• Opcional o sugerencia• O 2do juego

NOTA: Repetir semanalmente las normas o cada vez que el docente lo considere.



LAS NORMAS...

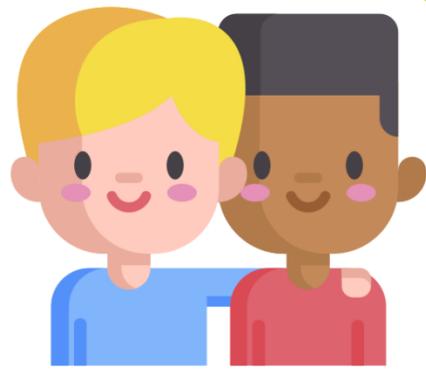


ACLARACIÓN



Las normas que se estudian en la cartilla se encuentran plasmadas de forma física en el manual de convivencia de la Institución Educativa Rural Divino Niño, la cual pertenece al centro poblado de la inspección de Puerto Nuevo Zabaleta del municipio de San José del Fragua, departamento del Caquetá.





Las normas de
convivencia te
ayudan a
practicar



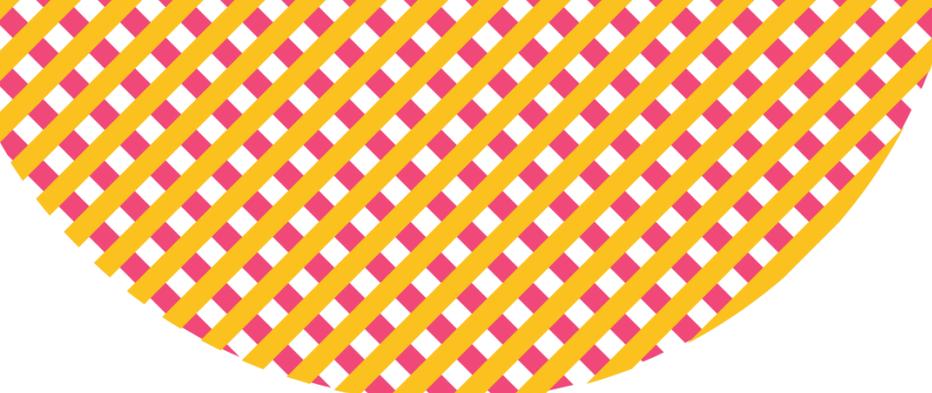
- **El respeto**
- **La tolerancia**
- **La paz**
- **La armonía**

para un mejor vivir...

LAS PRINCIPALES NORMAS DE CONVIVENCIA SON

- **DECIR POR FAVOR Y GRACIAS.**
- **NO GRITAR**
- **SALUDAR AL LLEGAR**
- **DESPEDIRSE AL SALIR**
- **PEDIR Y ESPERAR EL TURNO PARA HABLAR**



- 
- **Tratar bien a los demás**
 - **Compartir con todos**
 - **No maltratar a nadie**
 - **Pedir disculpas**
 - **Ayudar y respetar a todos**
 - **Cuidar y proteger el medio ambiente**



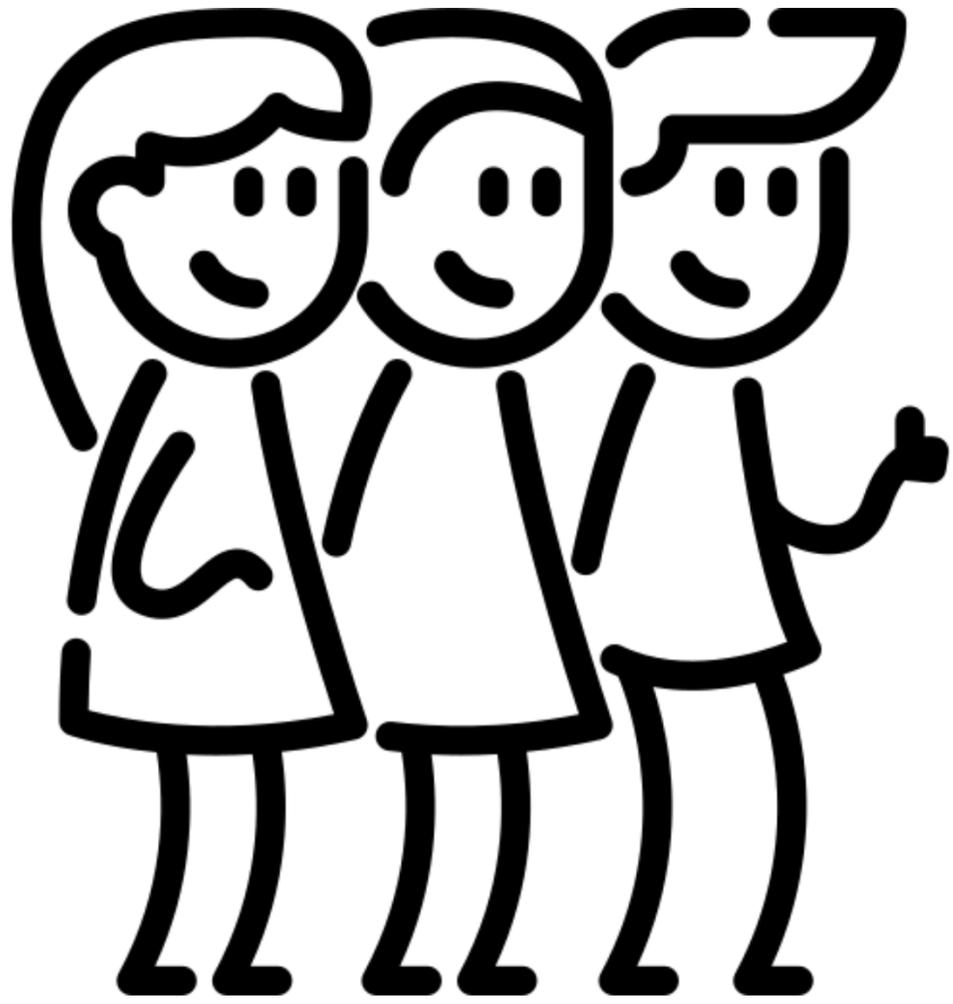
Después de revisar las diapositivas anteriores con los niños, resolver las siguientes preguntas...

- **¿Qué son las normas de convivencia?**
- **¿Para qué sirven las normas?**
- **¿Quién debe cumplir las normas?**
- **¿Cómo cumplimos las normas?**

NORMAS

ACTIVIDADES

¡¡¡VAMOS A
COLOREAR!!!



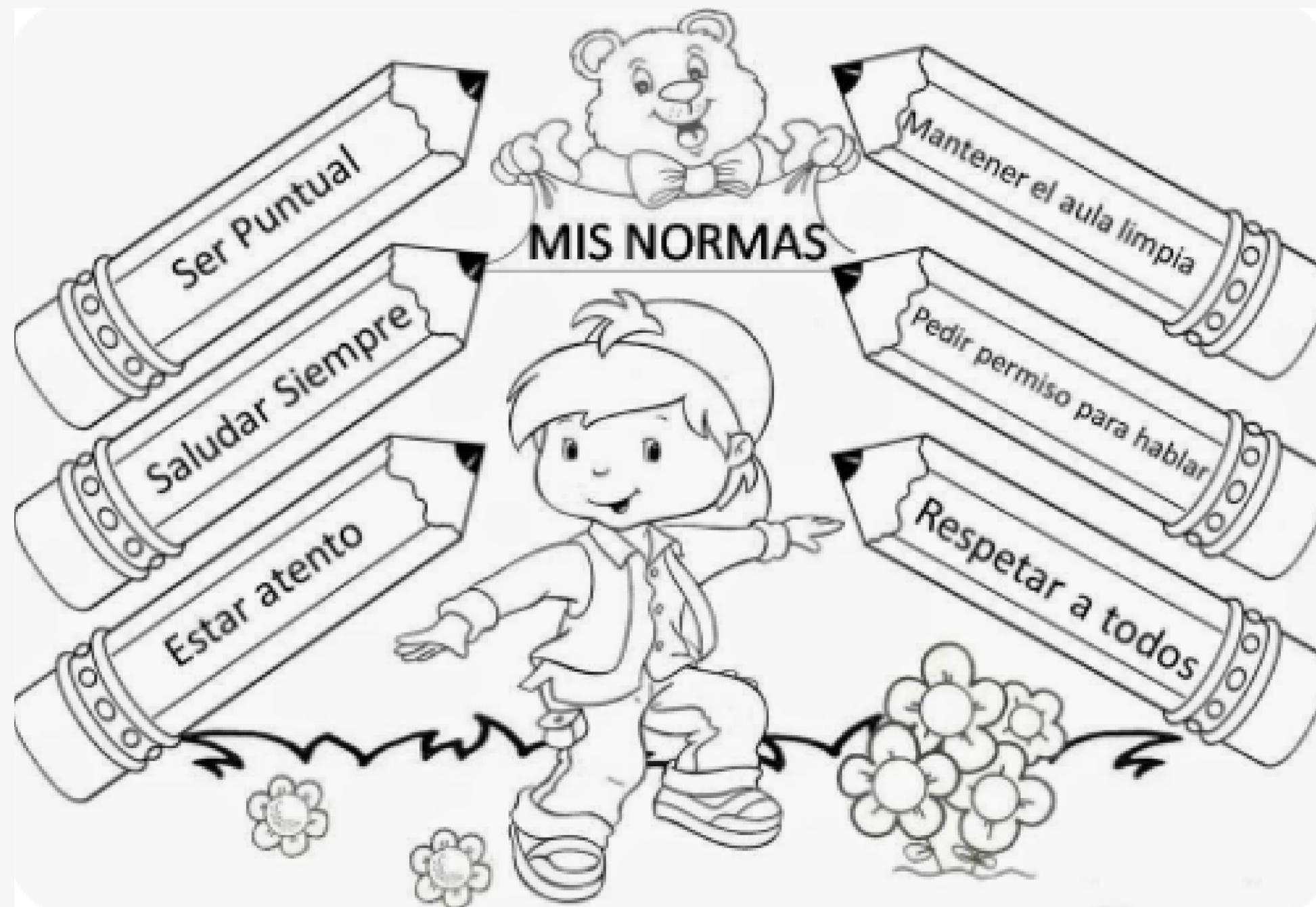
**Respeto a mis
compañeros**



**Pido la
palabra**

ACTIVIDAD 2

AYUDA A ALEJO Y AL OSO TOMMY A RECONOCER LAS NORMAS DE CONVIVENCIA POR MEDIO DE LOS COLORES...PINTA LOS LÁPICES CON TUS COLORES PREFERIDOS PARA RECONOCER LAS NORMAS.

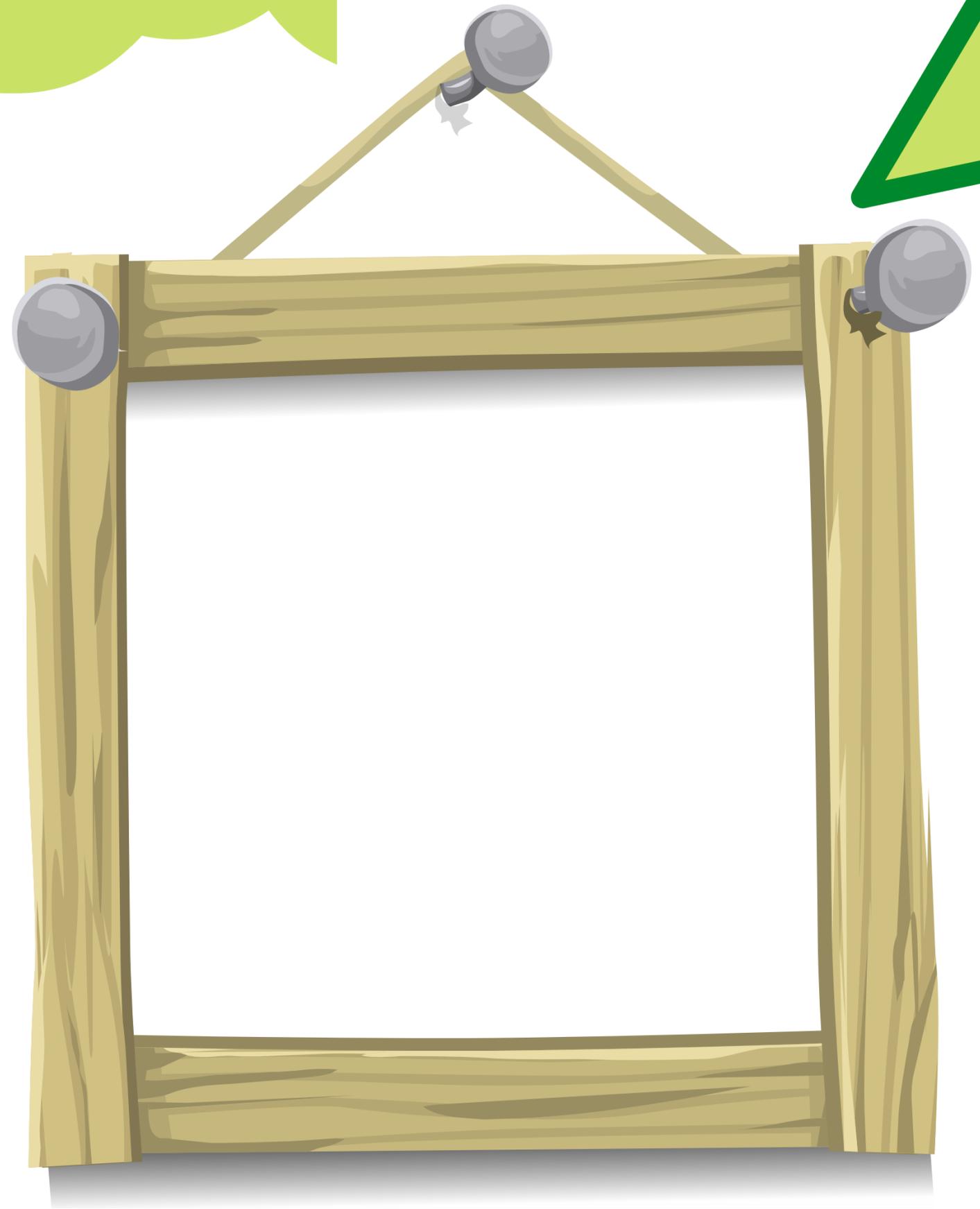


Luego de colorear los dibujos...

- **Indicar a los estudiantes que deben escoger una norma de convivencia que más les llame la atención, luego, en el siguiente cuadro, deben dibujar una situación en la que se aplique dicha norma de convivencia.**

ACTIVIDAD 3

EN EL CUADRO
VAS A DIBUJAR
LA NORMA DE
CONVIVENCIA
QUE MÁS TE
GUSTE.

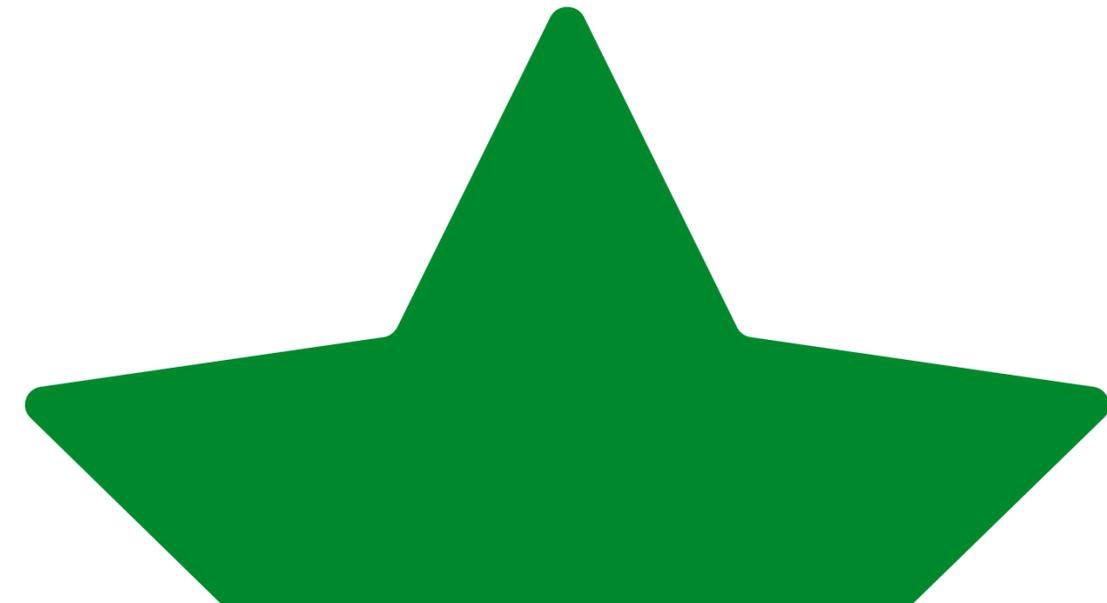
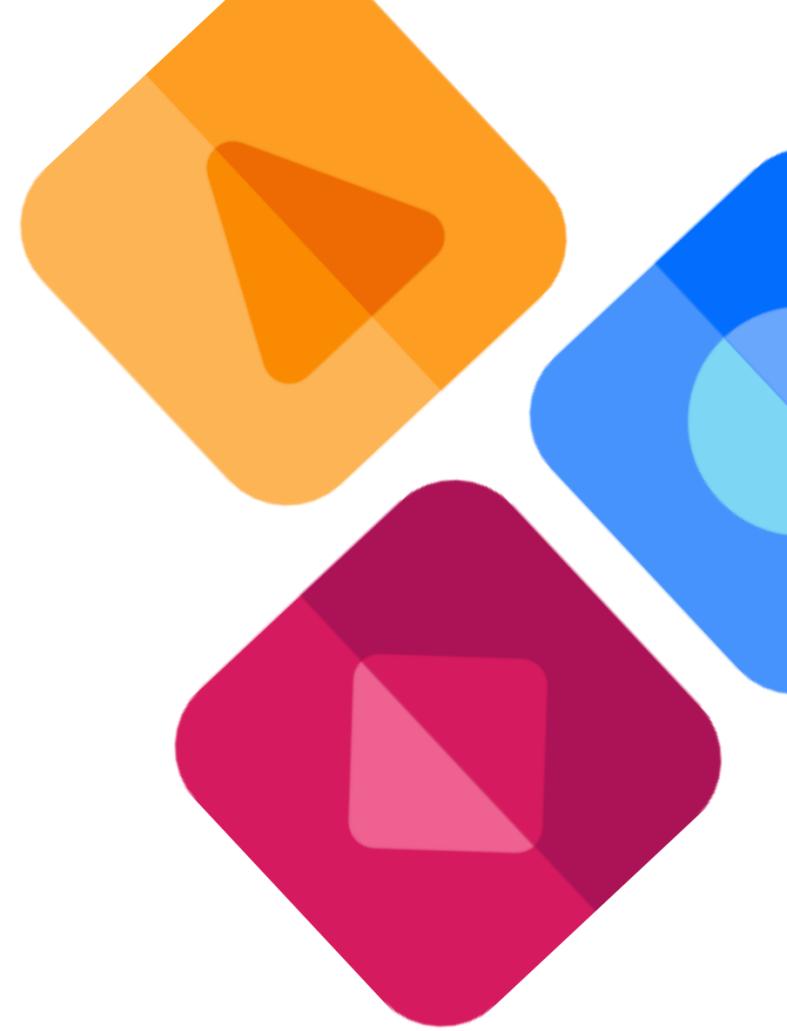


CREAR EQUIPOS DE MÍNIMO 3 ESTUDIANTES, PARA CREAR UNA GRAN CARTELERA CON DIBUJOS DE LAS NORMAS DE CONVIVENCIA, USAR MATERIALES COMO: PAPELES DE COLORES, CINTAS COLORIDAS, MARCADORES, IMÁGENES, Y MUCHA IMAGINACIÓN.

ACTIVIDAD 4



¡¡VAMOS A
TRABAJAR
EN GRUPO!!



*CONCLUSIÓN
DE LAS
ACTIVIDADES*

Las normas te ayudan a tener mejores relaciones con los demás, practícalas y vive en armonía.



¡¡¡juguemos!!

El Monstruo de colores

Objetivo:

Reconocer las emociones por medio del cambio de los colores, compartiendo los sentimientos con nuestros pares.



El monstruo cambia de colores, de acuerdo con las emociones que presente...por ejemplo:

- Cuando está **amarillo** es feliz.
- Si es **azul**, está triste.
- Cuando se pone **naranja**, está enfadado.
- Cuando se pone **morado** significa que se siente preocupado.
- Cuando se pone **verde**, es porque está pensativo.
- Y si está **rojo** se siente muy amoroso.

MONSTRUO DE
COLORES

ACTIVIDADES

Recordar traer cintas o tiritas y ropa o telas de colores de la casa.

- **Reunir los equipos y mediante una ronda indicar que cuenten cómo se sienten y por qué creen eso. ¿Para qué sirven las normas?**
- **Liderar la creación de un monstruo gigante al unir todas las cintas en una cartulina, también decorar con otros elementos como plastilina, brillos, etc...**



Vamos a jugar a ser "El monstruo de colores"...

1. Tenemos muchas cintas o tiritas de lana de **colores**.
2. Vas a escoger el color que te identifique según las emociones que sientas. (pueden ser varios).



EXPRESATE...

MONSTRUO DE
COLORES

JUEGOS

¡¡juguemos a ser actores de colores!!

- Con la Ropa o telas de colores que trajiste: **rojas**, **verdes**, **azules**, **amarillos**, **naranjas**, **morados**, y muchos más...
- Vamos a hacer un dibujo muy **colorido** sobre la obra de teatro, pon mucha imaginación



CONCLUSIÓN

Las formas como nos expresamos son muy importantes en las relaciones con los demás, es necesario comprender en qué momento expresamos lo que sentimos, por ejemplo, si estamos enojados o enfadados con otra persona, es posible demostrarlo dialogando, si estamos orgullosos de alguien, es posible decirlo con mucho respeto.

LAS EMOCIONES DE NACHO.

Objetivo:

Comprender que todos los seres humanos tenemos diferentes emociones y podemos cambiarlas en cualquier momento, incentivando la comprensión y el respeto por todos.



Nacho a veces se siente...

Enfadado y quiere gritar y golpear cosas.



Triste y quiere llorar y se siente solo.



Asustado y busca un lugar donde protegerse o una persona que lo apoye.



**Contento y
quiere saltar,
jugar.**



**Cariñoso y
quiere
compartir y
reirse mucho.**



Cuando Nacho está asustado, triste o enfadado desea que lo ayuden y que lo acompañen.

Cuando Nacho está contento y cariñoso quiere comunicarlo y compartirlo con todos.

NACHO

ACTIVIDADES

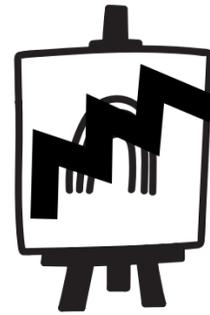
juguemos a adivinar...

Adivina en qué momentos Nacho se siente enfadado, coloca una X en las situaciones correctas.

Le quitaron un juguete



Le rompieron un dibujo.



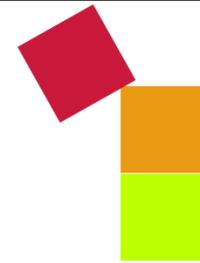
Le empujaron



Le dieron un helado



Se le cayó la torre

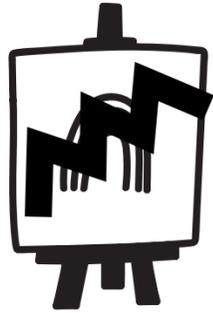


Le dieron un regalo



ACTIVIDAD 2

Adivina en qué momentos Nacho se siente asustado, coloca una X en las situaciones correctas.



Le rompieron un dibujo.



Algo se movió solo en la noche



Le dieron un helado



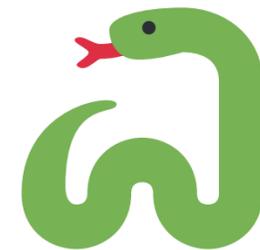
Le empujaron



Le quitaron un juguete



Vió una serpiente



ACTIVIDAD 3

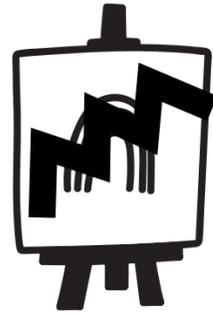
Le dieron un helado



Algo se movió solo en la noche



Le rompieron un dibujo.



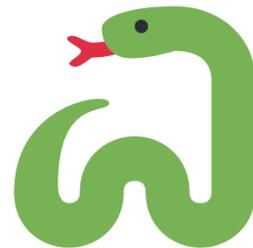
Le empujaron



Le quitaron un juguete



Vió una serpiente

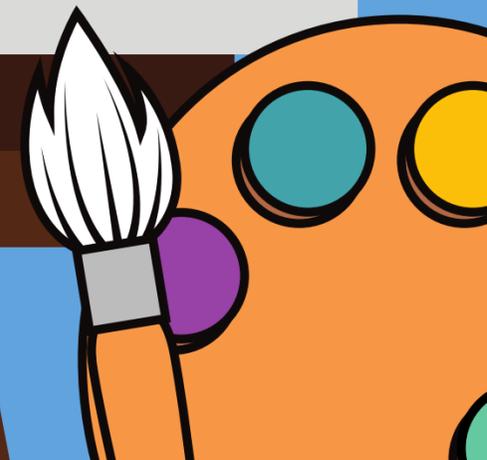
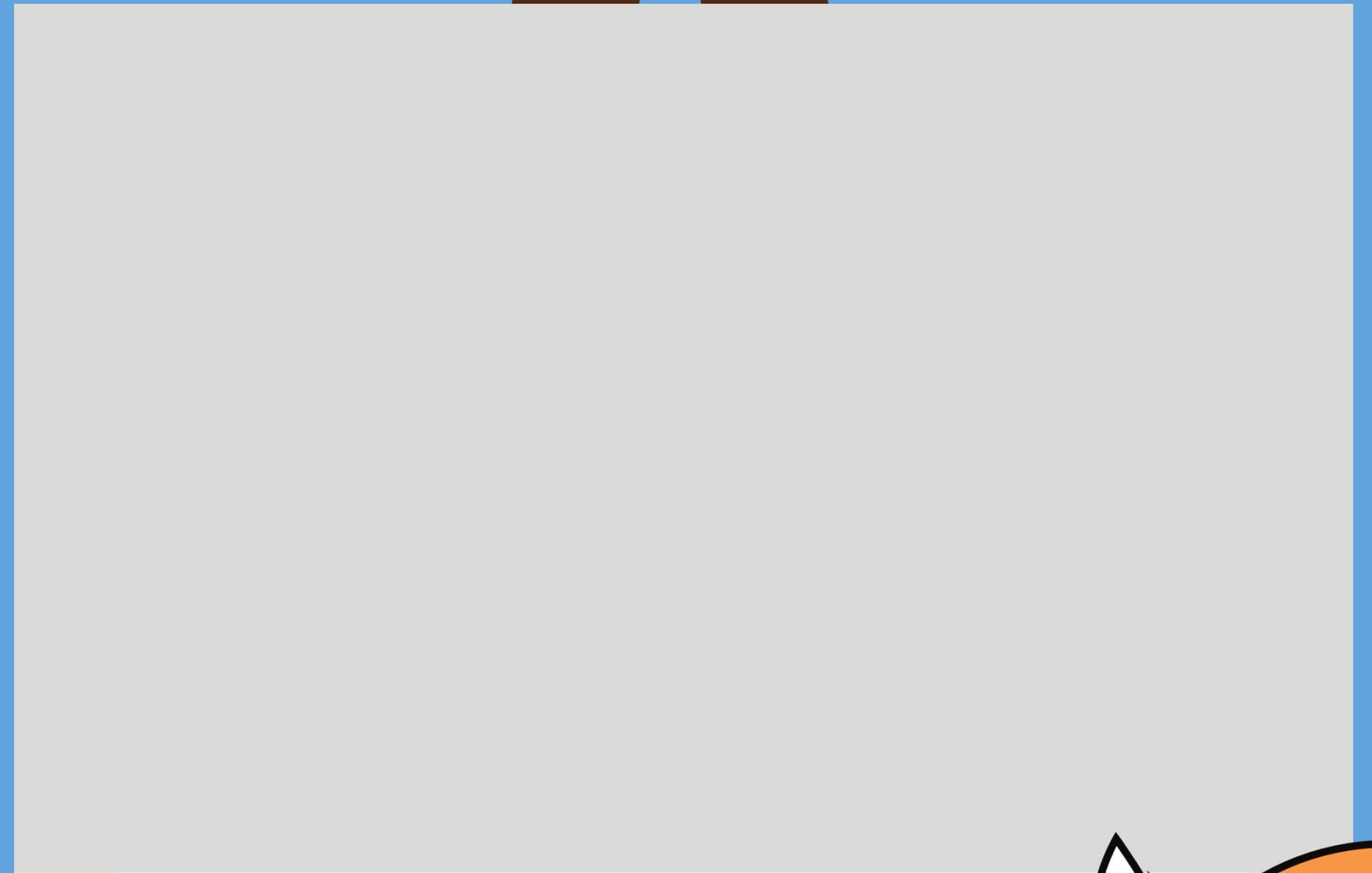


Adivina en qué momentos Nacho se siente contento, coloca una X en las situaciones correctas.

VAN A DIBUJARSE EN LA SITUACIÓN
DEPENDIENDO DE LAS EMOCIONES
QUE MÁS LES GUSTE SENTIR,
AMOROSO, FELIZ, ENERGÉTICO,
ASUSTADO, ETC... COMPARTIENDO,
RIENDO, CORRIENDO,
RESPECTIVAMENTE

¡RECORDAR SER MUY CREATIVO Y
COLORIDO, TÚ PUEDES!

**¡Sé lo más
creativo
posible!**



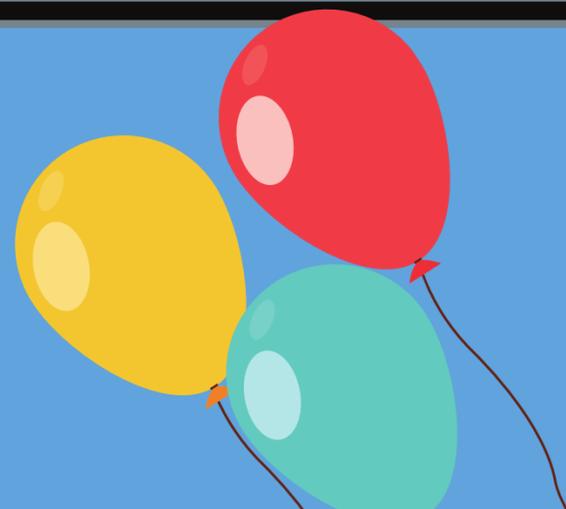
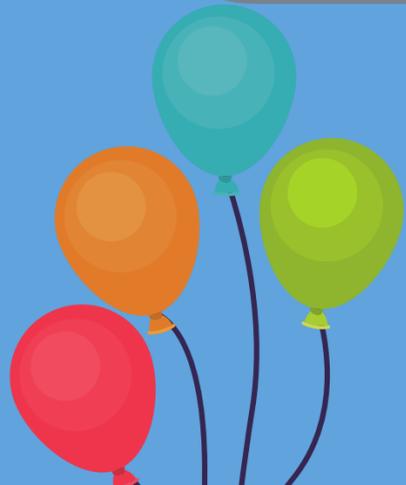
NACHO

JUEGOS

INDICA LLENAR DE HARINA LOS GLOBOS Y REUNIR EN UNA RONDA, IR PASANDO LOS GLOBOS Y EXPLICAR QUE CUANDO TENGA EN SUS MANOS EL DEL COLOR QUE IDENTIFIQUE SU EMOCION DEL MOMENTO VA A HACER LA ACCIÓN QUE NACHO HARÍA: CONTENTO, REIR A CARCAJADAS, TRISTE, SIMULAR LLORAR, ENFADADO, ETC...

Los globos coloridos...

¡Imita a Nacho con
el color que te tocó!



CONCLUSIÓN

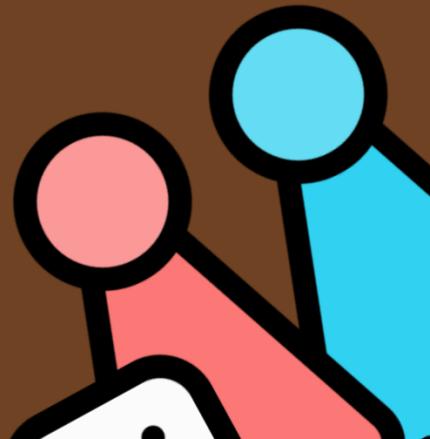
Es importante reconocer que todos tenemos diferentes emociones, unos días podemos estar felices, otros días tristes, otros días amorosos y otros con deseos de llorar, lo más importante es saber manejar estas emociones y no culpar a los demás en medio de un episodio de mal humor.



Anita La Enojona y Egoísta

Objetivo:

Analizar formas adecuadas de comunicar nuestras emociones, comprendiendo la importancia de compartir con los demás para mantener una sana convivencia sin egoísmo, sin peleas ni discusiones.





Anita es una niña a la que no le gusta compartir sus juguetes, ni sus libros, ni su comida. Nada, no le gusta compartir nada, ni jugar con nadie, ni tener amigos, ni compartir con sus hermanos. Ella es enojona, le gusta pelear con todos y no hacer favores a ninguna persona.

Debemos enseñarle a compartir y a ser amable con todos para ser feliz demostrando sus emociones, pero viviendo bien.



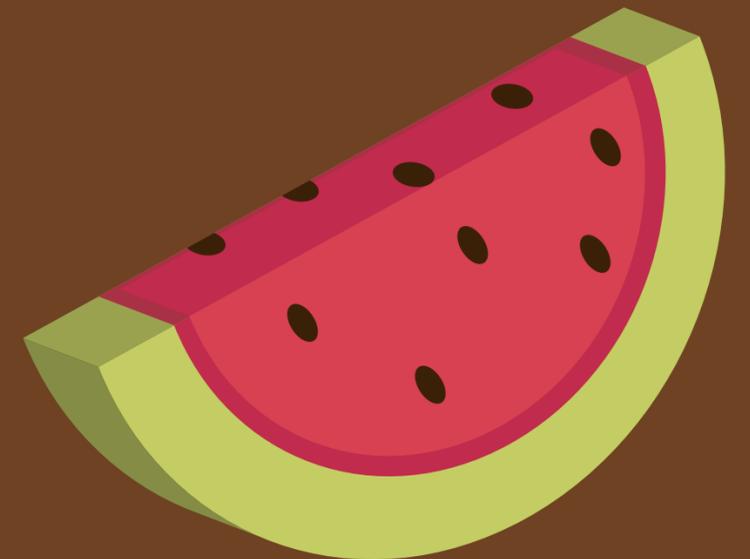
ANITA

ACTIVIDADES

1. INFORMAR: DESDE CASA VAMOS A TRAER DULCES, FRUTAS, JUGUITOS, GALLETAS, UN JUGUETE, O CUALQUIER COSA QUE DESEES COMPARTIR CON OTRO COMPAÑERO. (TEN EN CUENTA QUE NO DEBE ESTAR EN MAL ESTADO).
2. LEER Y EXPLICAR EL SEGUNDO ÍTEM DE LA CARTILLA DE NIÑOS.
3. CONVERSAR SOBRE LA IMPORTANCIA DE COMPARTIR.

Compartamos en una ronda...

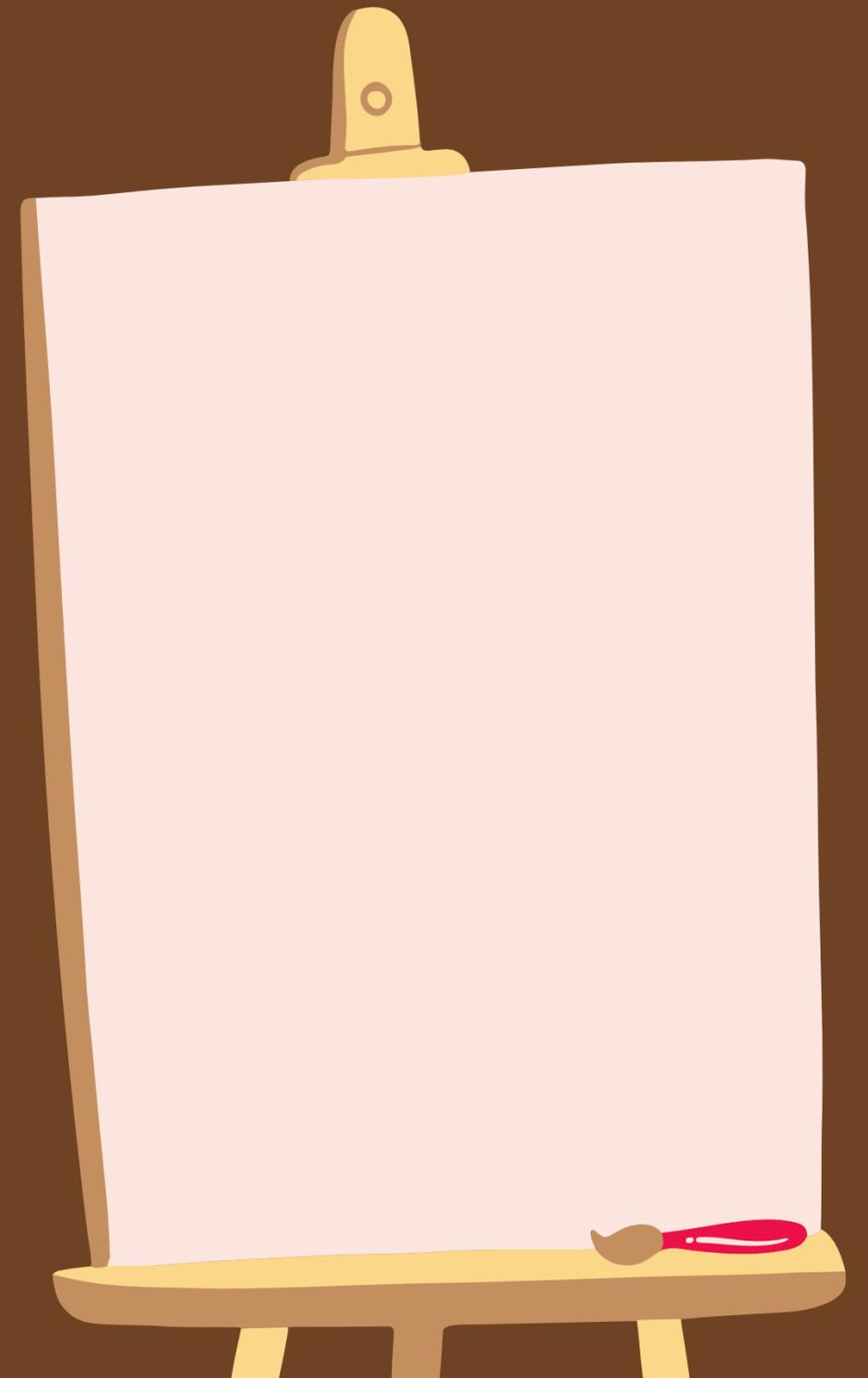
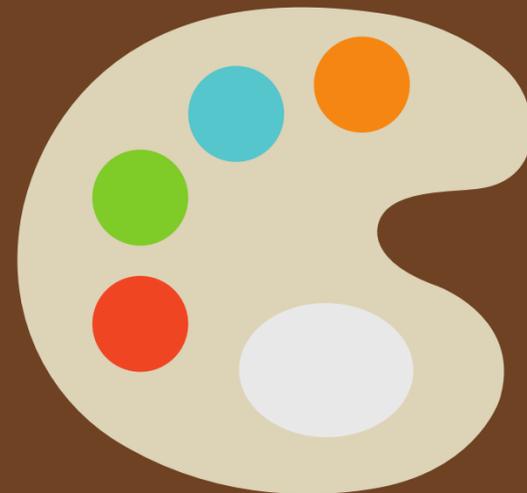
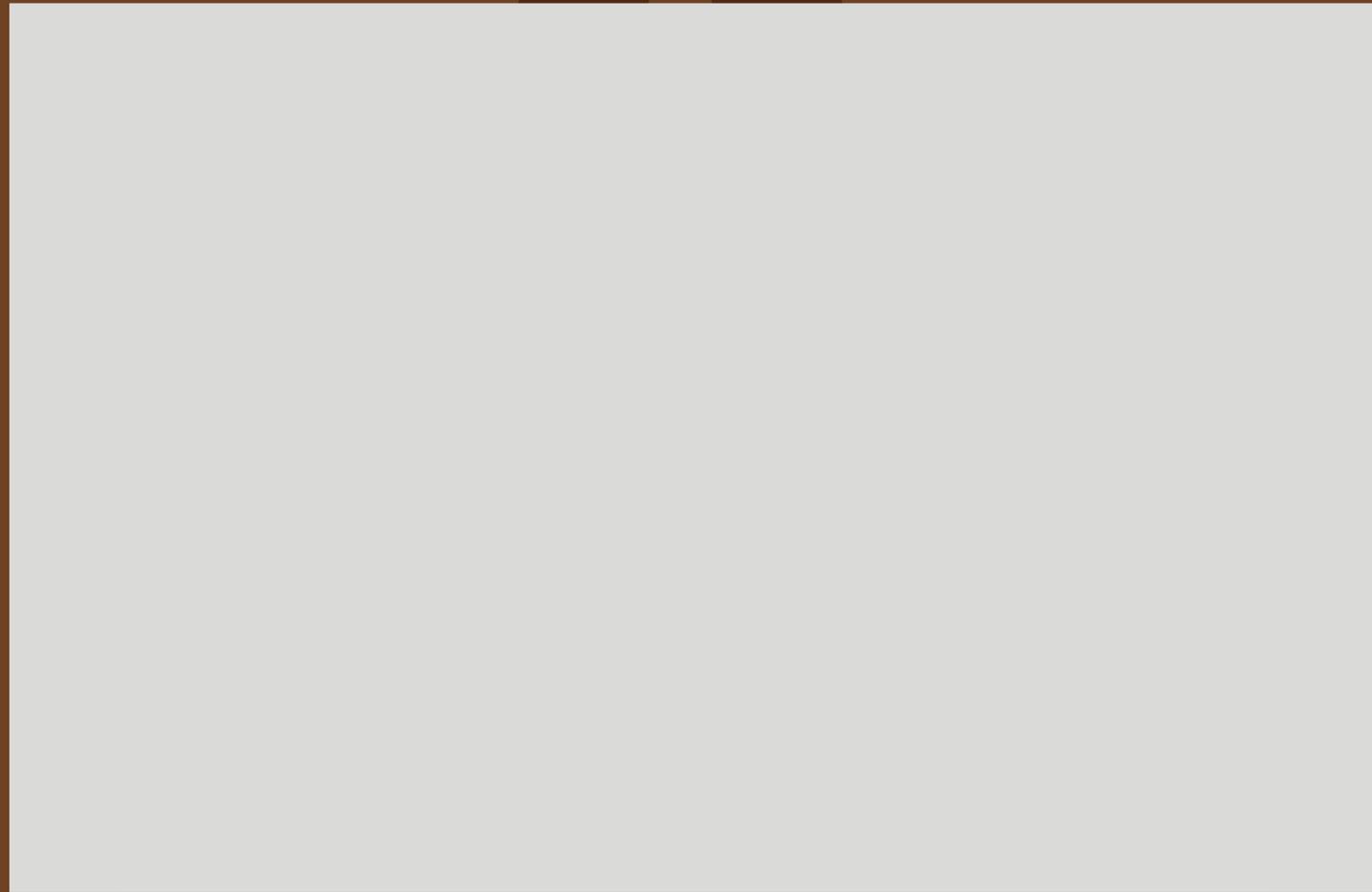
1. Escucha atentamente a tu profesor c:
2. En la escuela vamos a jugar a las rondas y las "multas" o penalidades serán elegir un compañero para decirle algo bonito y compartirle algo de lo traído.
3. Conversa sobre la importancia de compartir con tus compañeros o con tu profesor.



ACTIVIDAD 2

En los cuadros vas a dibujar tu animal preferido, en uno contento y en el otro enojado.

¡DIBUJEMOS!

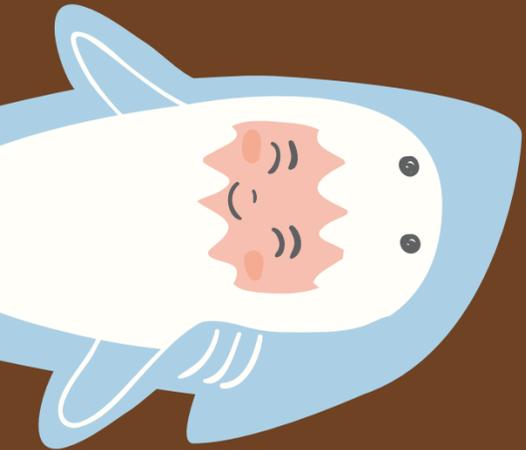


ANITA

JUEGOS

- ORIENTAR A IMITAR UN PERSONAJE, SIN DECIR A LOS DEMÁS QUIEN ES, Y ANTE EL GRUPO HACER LOS ROLES DE DICHO PERSONAJE. TRATANDO DE IMITARLO EN TODOS LAS EMOCIONES QUE REPRESENTA.
- LOS DEMÁS COMPAÑEROS DEBERÁN INTENTAR ADIVINAR QUIEN ES EL PERSONAJE ELEGIDO.

Juego de roles

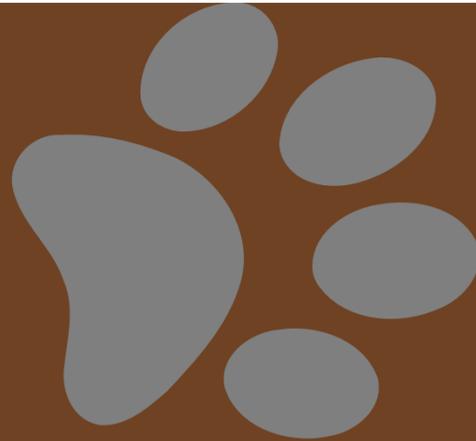
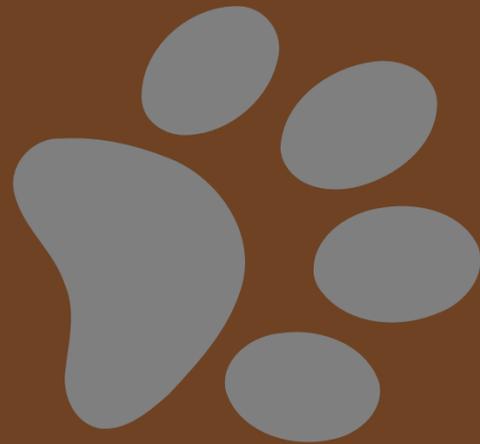


1. Traeremos ropa colorida o disfraces desde la casa.
2. ¡Imita tu personaje!
3. ¡¡Adivina el de tu compañero!!



- Cada uno va a elegir un animal, (no debe decirlo a nadie, solo pensarlo).
- Sentados, vamos a hacer una ronda y cada uno sale al centro e imitará el animal que ha elegido, debe tener en cuenta imitarlo furioso, feliz y tranquilo.
- Los demás compañeros tratan de adivinar cual animal es.
- Al final del juego vamos a analizar si los animales tiene o no emociones y cómo las demuestran.

- **IMITA A TU ANIMAL FAVORITO**
- Al final del juego vamos a analizar si los animales tienen o no emociones y cómo las demuestran.



CONCLUSIÓN

Los sentimientos de egoísmo, enojo, peleas, rencor, solo nos llevan a estar mal con los demás y a vivir tristes y amargados. Es mejor compartir, ser amable y cortés para tener mejores momentos.

LAS SILLAS MUSICALES

Objetivo:

Aprender a manejar las situaciones problema, por medio de un juego que contiene música y baile entorno a alguna dificultad al cometer un error.



SILLAS

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1

Vamos a colorear y a crear ...

Vas a decorar el siguiente dibujo con mirellas (brillos), cintas, papel globo en bolitas, y todo aquello que encuentres y desees colocarle. ¡¡Usa tu creatividad!!



EXPLICAR LO QUE ES UN COLLAGE.

LUEGO, INDICAR QUE EN PAPEL PERIÓDICO O EN CARTULINA VAN A CREAR UN GRAN DIBUJO CON RECORTES DE IMAGENES SIMILARES A LAS ACTIVIDADES.

ACTIVIDAD 2

Vamos a crear...

Un hermoso collage sobre las dos actividades anteriores: el baile y los globos con agua.

¡¡Vamos a crear!!



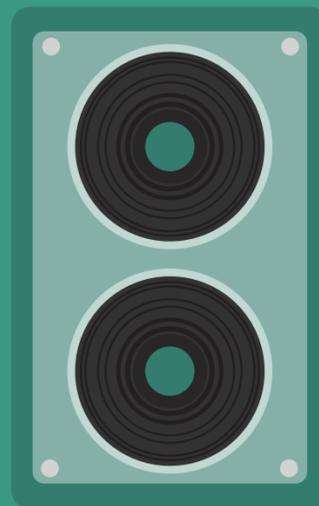
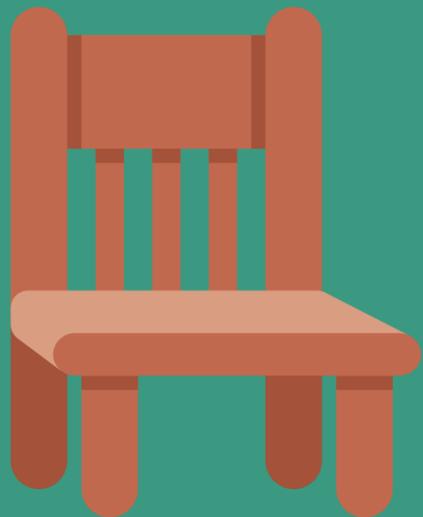
SILLAS

JUEGOS

EXPLICAR: LAS SILLAS MUSICALES SE TRATA DE UN JUEGO EN EL QUE CADA ESTUDIANTE TIENE UNA SILLA Y, ENTORNO A UNA CANCIÓN, TODOS BAILAN E IRÁN PERDIENDO DE A UNA SILLA Y UN ESTUDIANTE QUEDARÁ SIN ELLA, ASÍ SE HACE HASTA QUE TODOS QUEDEN ELIMINADOS MENOS UNO.

BAILA MUCHO...

¡PERO NUNCA PIERDAS TU SILLA!



- SE INICIA EL BAILE...A CADA ESTUDIANTE QUE VAYA SALIENDO SE LE COLOCA UNA "PENALIDAD" LA CUAL PUEDE SER CANTAR, CONTAR UNA ANÉCDOTA, UN CHISTE, UNA ADIVINANZA, ETC... AL ULTIMO ESTUDIANTE, EL QUE GANA, SE LE "PREMIA" CON UNA TARJETICA O STICKER.
- CUANDO EL JUEGO TERMINE TODOS NOS SENTAREMOS A ANALIZAR CÓMO SE SINTIÓ CADA UNO AL IR PERDIENDO, QUE EMOCIÓN O SENTIMIENTO TUVO Y POR QUÉ CREE QUE SE SINTIÓ DE ESA FORMA.



¡¡¡VAMOS A BAILLAR!!



GUÍA PARA PROFESOR

REUNIRSE EN EL PATIO, Y HACER UNA RONDA. TENEMOS UN GLOBO LLENO DE AGUA, PASÁRLO LO MÁS RÁPIDO QUE PUEDAN A LA VEZ QUE CANTAMOS UNA CANCIÓN DIVERTIDA, CUANDO ALGUIEN LO DEJE CAER SE "PENALIZA" YA SEA BAILANDO O CONTANDO UNA HISTORIA IMPROVISADA. SEGUIMOS ASÍ HASTA QUE SE EXPLOTE EL GLOBO O CUANDO YA TODOS LOS ESTUDIANTES HAYAN SIDO PENALIZADOS.

¡Cuidado lo dejas caer!

Recuerda no parar de cantar



CONCLUSIÓN

Es importante comprender que en la vida siempre tenemos problemas, líos o momentos desagradables, pero con paciencia, tolerancia y un poco de creatividad todo va a estar mejor.

GALLINITA CIEGA



Objetivo:

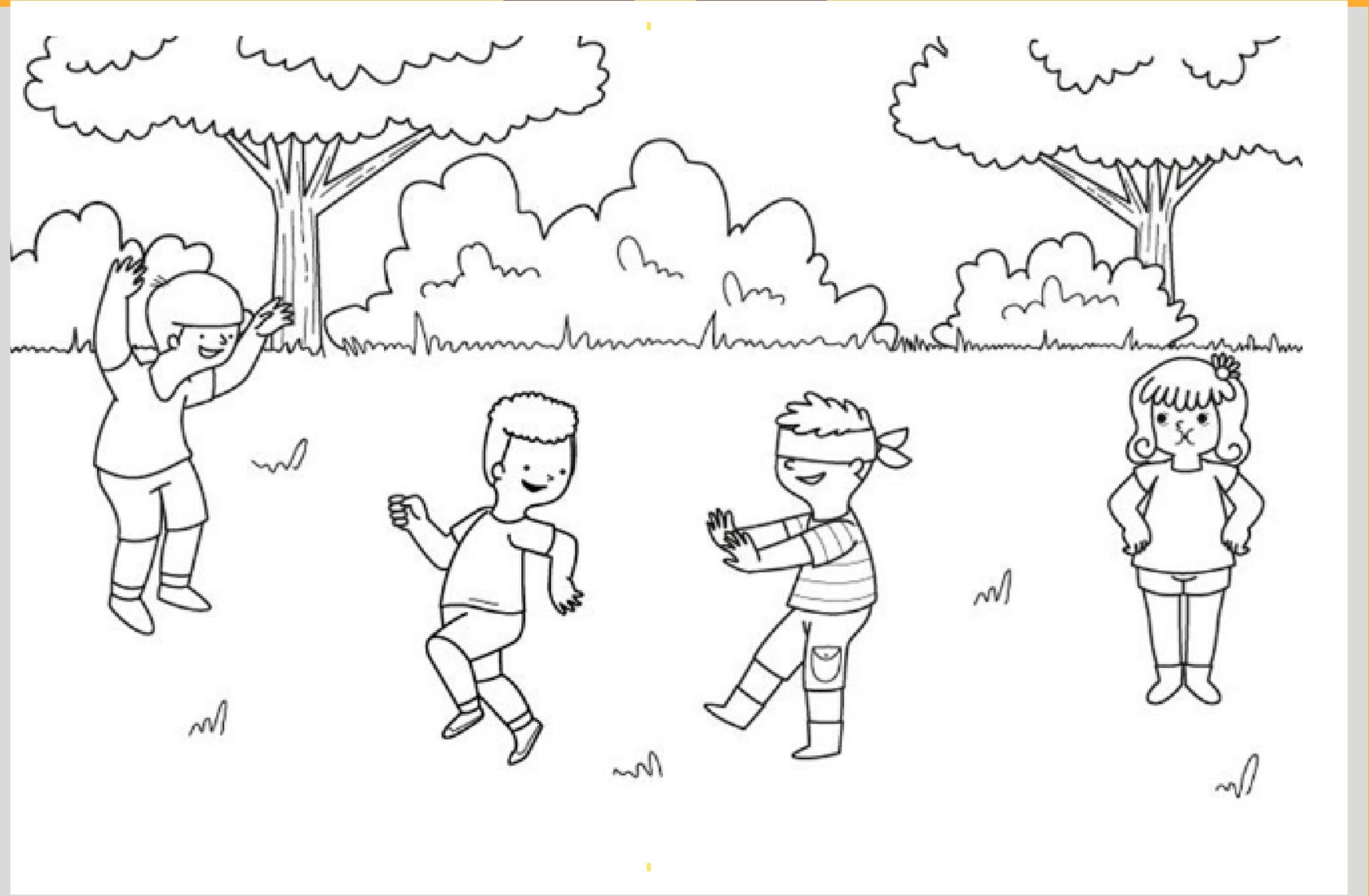
Reconocer formas de comunicación y aprender valores como la confianza y la responsabilidad, por medio de un divertido juego.

GALLINAS

ACTIVIDADES

ACTIVIDAD 1

Vamos a decorar
o colorear como
deseemos el dibujo
de la Gallinita
ciega:



GALLINAS

JUEGOS

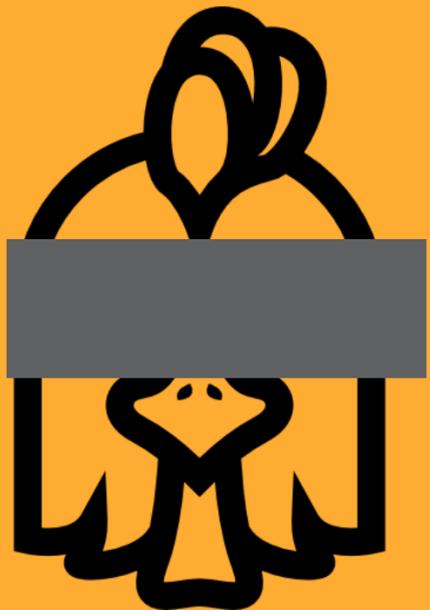
EL JUEGO DE LA GALLINITA CIEGA SE TRATA DE: UN NIÑO SE VENDARÁ LOS OJOS CON UNA PAÑOLETA O PAÑUELO Y LOS DEMÁS FORMAN UNA RONDA ALREDEDOR DE LA "GALLINITA", LUEGO TODOS EMPIEZAN A CANTAR LA CANCIÓN QUE TIENE CADA UNO EN SU CARTILLA.

"GALLINITA, GALLINITA ¿QUÉ SE TE HA PERDIDO EN EL PAJAR? UNA AGUJA Y UN DEDAL... DA TRES VUELTAS Y LA ENCONTRARÁS."

EL NIÑO QUE HACE DE GALLINITA INTENTA ATRAPAR A ALGUIEN Y ADIVINAR QUIEN ES HASTA QUE LO LOGRE Y SE CAMBIAN LOS ROLES.

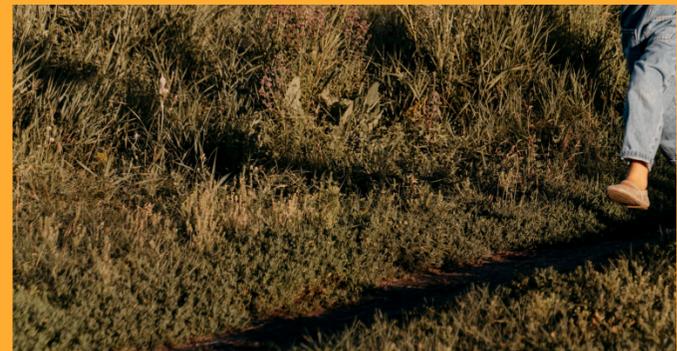
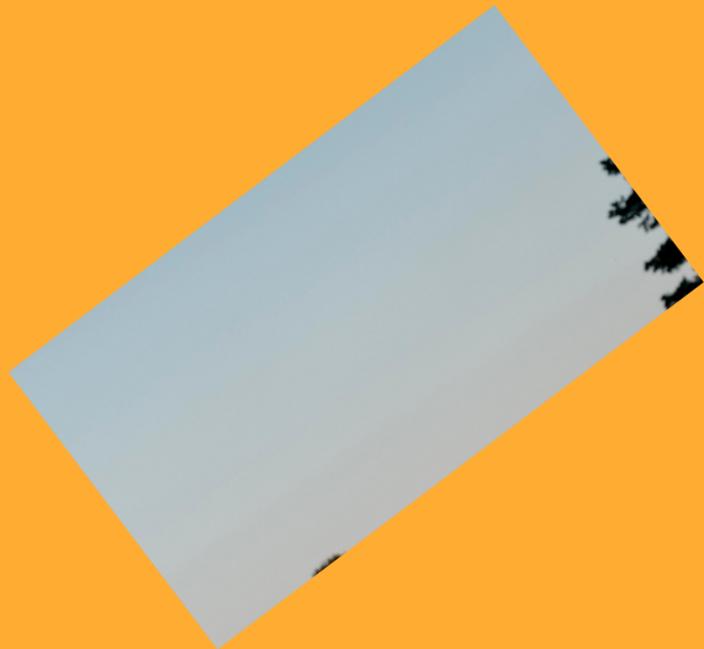
CANTA...

Gallinita, gallinita ¿qué se te ha perdido en el pajar?
Una aguja y un dedal... Da tres vueltas y la
encontrarás.



JUGUEMOS A
ARMAR EL
ROMPECABEZAS DE
LA GALLINITA CIEGA





CONCLUSIÓN

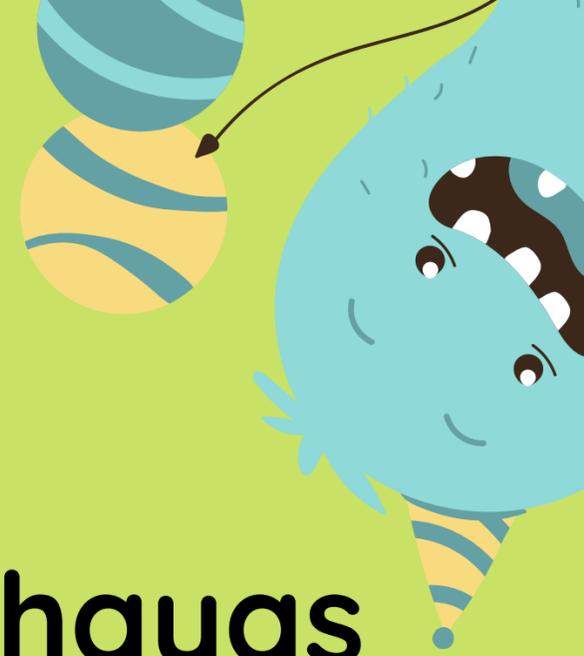
La confianza, la comunicación, la responsabilidad y el respeto son valores que siempre debemos cumplir para vivir en comunidad. Ya que todos merecemos un buen trato y así mismo debemos ser responsables y respetuosos con quienes nos rodean.

¡Esperamos que te hayas divertido así como los niños! y que haya sido productiva la orientación, te invitamos a continuar con las actividades

didácticas...

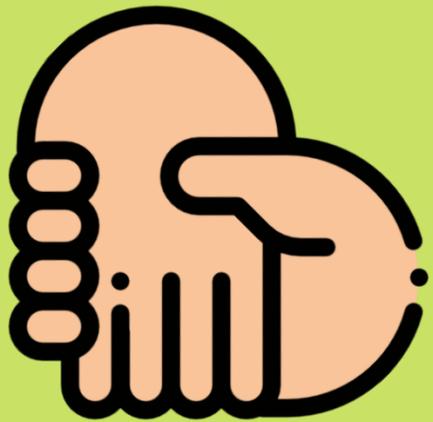
¡¡Gracias!!





**¡Esperamos que te hayas divertido! y que hayas
aprendido bastante, continúa estudiando
mucho, ¡sigue adelante!**

¡¡Gracias!!





Gráficos e ilustraciones por: Graphics RF, Storyset, Freepik