

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LOS PROCESOS DE
LECTO-ESCRITURA Y EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA DEL COLEGIO SORRENTO I.E.D.**

SEDE B

YEIMI TATIANA ROJAS DIAZ

ROSA ANGELINA MORENO AYALA

JEIMNY MARIA VILLAMIZAR HERNÁNDEZ



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

LIC. PEDAGOGÍA INFANTIL

BOGOTÁ D.C.

2018

**EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LOS PROCESOS DE
LECTO-ESCRITURA Y EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA LOS NIÑOS Y
NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA DEL COLEGIO SORRENTO I.E.D.**

SEDE B

Trabajo presentado para obtener el título de Licenciadas en Pedagogía Infantil

Yeimi Tatiana Rojas Díaz

Rosa Angelina Moreno Ayala

Jeimny Maria Villamizar Hernández

Director

Dr. Juan Carlos Osma Loaiza, PhD



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

LIC. PEDAGOGÍA INFANTIL

BOGOTA D.C.

2018

AGRADECIMIENTOS

“Dime y lo olvido, enséñame y lo recuerdo, involúcrame y lo aprendo”

Benjamín Franklin.

En la realización y ejecución de este proyecto de grado, fue esencial la participación de varias personas a las cuales queremos agradecer por su apoyo:

En primer lugar, agradecemos a Dios por permitirnos emprender esta valerosa profesión y haber culminado la presente investigación.

En segundo lugar agradecemos al docente Yesid Manuel Hernández por sus aportes y apoyo en el comienzo de esta investigación.

En tercer lugar al Dr. Juan Carlos Osma Loaiza por su acompañamiento, dedicación y asesorías en la terminación de este trabajo de grado.

En cuarto lugar agradecemos a la Fundación Universitaria Los Libertadores por hacernos participe de la Facultad de Ciencias Humana y Sociales en el programa de Lic. Pedagogía Infantil y a todos los docentes que a lo largo de este proceso formativo, contribuyeron con sus aportes en la enseñanza y conocimiento a nuestra profesión.

En último lugar agradecemos al Colegio Sorrento I.E.D. Sede B, quien permitió la realización del proyecto; a sus estudiantes y docente titular del grado cuarto por su participación activa y colaboradora en cada uno de los ejercicios pedagógicos desarrollados.

DEDICATORIA

Yeimi Tatiana Rojas Díaz, Este proyecto investigativo se lo dedico a mi hijo Dylan Mateo Sanabria Rojas, a mi madre y esposo quienes hicieron posible la permanencia y terminación de mi carrera, ya que sin su apoyo sería imposible culminar; en segunda instancia agradezco a mis compañeras por su colaboración y esfuerzo, lo que permitió sacar este proyecto adelante.

Rosa Angelina Moreno Ayala, La presente investigación se la dedico en primer lugar a mis padres, Mery Ayala & Manuel Moreno, que por medio de su apoyo y compañía permitieron que cumpliera uno de mis mayores objetivos, en segundo lugar se la dedico a mis hermanos y sobrino por su constante acompañamiento y ayuda que me brindaron durante todo mi proceso formativo, en tercer lugar se la dedico a mis compañeras María Villamizar y Tatiana Rojas por cada uno de sus esfuerzos y conocimientos que obtuvieron para llevar a cabo este proyecto, y en último lugar a todas las personas cercanas que me brindaron su constante apoyo para culminar mi carrera profesional.

Jeimny María Villamizar Hernández, El presente proyecto investigativo se lo dedico a mi madre, Marisol, por inculcarme grandes valores y principios que aportaron a mi formación, por su esfuerzo y acompañamiento en el transcurso de la carrera. A mi hermana Diana y hermano Camilo por sus constantes ánimos para continuar estudiando. A mi padre Ramón por haberme enseñado a no desfallecer y a luchar por los objetivos planteados en mi vida, que me acompaña desde el cielo. A mi novio Diomar por su compañía y su apoyo incondicional durante toda la carrera. Los Amo mucho. A mis compañeras de trabajo Rosa y Tatiana por la constante lucha en la realización del proyecto.

NOTAS DE ACEPTACIÓN

Firma. Presidente del jurado

Firma Jurado

Firma Jurado

Bogotá D.C

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	1
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I. PROBLEMA	5
1.1 Descripción del problema	5
1.2 Justificación	7
1.3 Formulación del problema	8
CAPÍTULO II. OBJETIVOS	9
2.1 Objetivo general	9
2.2 Objetivos específicos	9
CAPÍTULO III. MARCO REFERENCIAL	10
3.1 Marco Contextual	10
3.2 Marco de antecedentes	11
3.2.1 Antecedentes formales	12
3.2.2 Antecedentes empíricos:	14
3.3 Marco Teórico	16
3.3.1 Importancia del juego en la educación	16
3.3.2 El rol del educador en el juego	17
3.3.3 Juego como estrategia pedagógica	18

3.3.4 Definición de variables	24
3.3.4.1 Enseñanza	24
3.3.4.2 Aprendizaje	25
3.3.4.3 Estrategias pedagógicas	26
3.3.4.4 Juego	27
3.3.4.5 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla	27
3.4 Marco Legal	29
CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO	30
4.1. Enfoque metodológico	30
4.2. Fases de la investigación	31
4.2.1 Fase diagnóstico de la situación	32
4.2.2 Fase de planificación	32
4.2.3 Fase de observación	32
4.2.4 Fase de reflexión	33
4.2.5 Cronograma del proyecto investigativo	33
4.3. Articulación con la línea de investigación institucional y de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.	35
4.4. Población y muestra.	36
4.4.1 Población general	36

4.4.2 Población objeto	37
4.4.3 Muestra	38
4.5 Tipo de muestreo	38
4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	39
4.6.1 La entrevista	41
4.6.2 Diario de campo	41
CAPÍTULO V. ANÁLISIS DE RESULTADOS	43
5.1 Instrumentos de recolección de datos	43
5.2 Ejercicios pedagógicos	43
5.3 Involucramiento y perspectiva de la docente	45
CAPÍTULO VI PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	48
6.1 Título	48
6.2 Descripción	48
6.3 Justificación	49
6.4 Objetivo	49
6.5 Contenido	49
6.6 Modelo pedagógico	50
6.7 Estrategias pedagógicas	51
6.8 Personas responsables	59

6.9 Beneficiarios	60
6.10 Recursos	61
CAPÍTULO VII CONCLUSIONES	62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	67
ANEXOS	73

RESUMEN

Jugar es la razón de ser de la infancia, con él se divierte, explora, imagina, crece y sobre todo permite la construcción de verdaderos aprendizajes, ¿a qué niño o niña no le gusta jugar?

La presente investigación contiene un enfoque cualitativo, ya que permite demostrar que el juego es una de los medios que posibilita al docente mejorar las formas de enseñanza, facilitando el aprendizaje de todos los niños y niñas; por consiguiente parte de la necesidad e importancia que tiene el juego en la educación, y así poder dar respuesta a la pregunta orientadora ¿Cómo las estrategias basadas en el juego aportan a la enseñanza de los procesos de lecto-escritura y del área de matemáticas de los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D Sede B ?. Obteniendo como resultados otra perspectiva de la docente titular frente al juego, cambios y progresos en los estudiantes y sobre todo se demostró que el juego es una herramienta útil en los procesos de enseñanza, dado que permite la adquisición de habilidades y conocimientos significativos.

Palabras claves: Juego, estrategia, enseñanza y aprendizaje significativo.

ABSTRACT

Playing is the *raison d'être* of childhood, with it has fun, explore, imagine, grows and above all allows the construction of real learning, what boy or girl does not like to play?

The present research contains a qualitative approach, since it allows demonstrating that the game is one of the means that allows the teacher to improve the forms of teaching, facilitating the learning of all children; therefore part of the need and importance of the game in education, and thus be able to answer the guiding question How the strategies based on the game contribute to the teaching of the processes of reading and writing and the area of mathematics of the boys and girls of the fourth grade of the Sorrento School IED Headquarters B?. Changes as well as progress in the students and, above all, it was demonstrated that the game is a useful tool in the teaching processes, given that it allows the acquisition of significant skills and knowledge.

Keywords: Significant game, strategy, teaching and learning.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto investigativo “El Juego como estrategia de enseñanza en los procesos de lecto-escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I. E. D. Sede B” tiene como objetivo implementar diversas estrategias basadas en el juego, para mejorar los procesos de enseñanza de los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D; dado que se presentaban dificultades en los procesos de lecto - escritura y matemáticas a causa de la implementación de la metodología tradicional que emplean los docentes en las aulas de clase.

El siguiente trabajo se encuentra dividido en siete capítulos, el primero capítulo está conformado por el problema, en donde se describe cuál fue la problemática que se identificó en el plantel educativo; la justificación del porqué se realizó el proyecto investigativo, en la cual se realiza una pregunta problema qué es en gran medida la guía para la posible solución al trabajo.

En el segundo capítulo se presentan los objetivos, integrado por un objetivo general y dos específicos, los cuales guiaron la realización del trabajo.

El tercer capítulo es el marco referencial en el cual se menciona el marco contextual, explicando la ubicación del Colegio Sorrento; el marco de antecedentes que se divide en: antecedentes formales y antecedentes empíricos; el marco teórico conformado con aportes de los autores; Celestin Freinet, Johan Huizinga, David Ausubel, Lev Vygotsky y María Montessori y por último el marco legal que enmarca leyes o artículos de la constitución política, el código de infancia y adolescencia y la secretaría de cultura, recreación y deporte.

El cuarto capítulo está constituido por el diseño metodológico, en el que se encuentran; enfoque metodológico, fases de la investigación, articulación con la línea de investigación institucional y de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales, Población y muestra que se tuvieron en cuenta para la realización del proyecto, tipo de muestreo y las técnicas y recolección de datos que se utilizaron para el soporte del problema.

En el quinto capítulo se encontrarán los análisis de los resultados que se obtuvieron durante la investigación; el sexto capítulo contiene la propuesta de intervención en la cual se encuentran todas las actividades realizadas en la institución y por último, en el séptimo capítulo se exponen las conclusiones realizadas por las investigadoras.

CAPÍTULO I. PROBLEMA

1.1 Descripción del problema

En la Institución Educativa Distrital Colegio Sorrento sede B, en los grados cuartos de primaria se evidencio que algunos docentes de la presente institución aún implementan la metodología tradicional en todas las áreas, sus estrategias de enseñanza solo se basan en los dictados, explicaciones y transcripción de textos, por ello se notó que con esta metodología de enseñanza los estudiantes presentan dificultades en sus procesos cognitivos, lecto- escritores y el área de matemáticas. Debido a que los docentes implementan técnicas ya antes mencionadas en sus aulas de clases, los niños (as) presentan algunos problemas esenciales como: baja comprensión de lectura, problemas de redacción, poca argumentación de textos de forma oral y escrita (entre otros); por otra parte los docentes no logran identificar y evidenciar los errores que van adquiriendo los estudiantes en sus procesos académicos debido a las estrategias utilizadas en el aula.

Es por ello que se evidencio que los docentes no generan en los niños y niñas el placer por aprender y enriquecer sus conocimientos, sino por el contrario los estudiantes presentan desmotivación, distracción, no desarrollan su creatividad e imaginación, presentan dificultades para el seguimiento de instrucciones, no recuerdan lo que alguien les acaba de expresar o la explicación de algún tema, les falta interés por aprender, tienen poca interacción con los demás, entre otros, afectando su desarrollo académico, lo que se demuestra por medio de las bajas notas presentadas por los docentes.

Si estas causas no se toman en cuenta a tiempo los estudiantes pueden seguir presentando y desarrollando los mismos errores que han llevado durante su proceso académico, también se

puede llegar a dar una deserción o un bajo rendimiento escolar teniendo presente que la implementación del método tradicional y las técnicas o estrategias que los docentes de esta institución realizan no favorecen el proceso de aprendizaje de algunos educandos.

Para que los estudiantes del grado cuarto de primaria no sigan presentando estos problemas de aprendizaje se deben generar nuevas metodologías, estrategias didácticas y lúdicas por parte de los docentes, donde los niños puedan participar expresando sus sentimientos, dudas, emociones y conocimientos. Es por ello que se debe intercambiar la metodología tradicional y sus estrategias por una pedagogía activa que se centra en una enseñanza participativa, despertando el interés del estudiante mediante la utilización de este método, como las estrategias basadas en el juego.

A través de las diferentes estrategias de enseñanza basadas en el juego educativo, se pueden generar espacios motivadores y lúdicos para el fortalecimiento de los conocimientos de los estudiantes, allí se implementan los diferentes tipos de juegos como los colaborativos, de roles, de imitación, deportivos, entre muchos otros. Los niños y niñas pueden desarrollar sus capacidades de exploración, imaginación, fomentar sus relaciones sociales con pares y adultos, aprender en colaboración, obtener un aprendizaje significativo lleno de experiencias, desarrollando la confianza, la autonomía y la responsabilidad.

Consideramos ahora, el juego como estrategia de enseñanza implementada en el aula genera en los estudiantes placer, integración, construcción de la capacidad lúdica, fortalecimiento y desarrollo de destrezas, y mejor capacidad de comunicarse entre pares y docentes, lo que se trabaja por medio de esta estrategia para que los niños y niñas aprendan a un ritmo adecuado y potencien sus conocimientos de manera significativa en todas las áreas académicas, potenciando sus conocimientos, su creatividad, el deseo e interés por participar y aprender en las diferentes

clases. Por último, a través del juego no solo se trabajaron los contenidos de una materia sino también los valores, el respeto por los demás, el cumplimiento de reglas y de labores, ayudar y compartir con los otros.

1.2 Justificación

El proyecto anteriormente planteado busca implementar las diferentes estrategias basadas en el juego como una herramienta de enseñanza con espacios lúdicos y motivadores para que los estudiantes mejoren sus procesos cognitivos, lecto-escritores y matemáticos durante su proceso escolar, generando en ellos aprendizajes significativos con cada uno de los contenidos que trabajan los docentes y así evitar un bajo rendimiento escolar o deserción. Los integrantes del curso cuarto de primaria se benefician con estas estrategias basadas en el juego, ya que pueden potenciar y mejorar sus procesos de lecto-escritura y matemáticas.

Este proyecto es importante ya que por medio del juego los niños y niñas mejoran y refuerzan sus capacidades, debilidades, aprendizajes y conocimientos, de igual manera es esencial porque a través de estas metodologías los docentes pueden identificar si los estudiantes presentan algún problema en su formación educativa.

El juego como una estrategia de enseñanza se ha venido trabajando de diversas formas por teóricos como: Célestin Freinet, David Ausubel, Johan Huizinga, Lev Vygotsky & Maria Montessori, de los cuales se tomaron los aportes referentes a fortalecer y mejorar los procesos cognitivos, académicos, las relaciones interpersonales, los procesos de atención, concentración, creatividad, autonomía, responsabilidad, entre otros aspectos; destacando el uso de la pedagogía activa, los diferentes tipos de juegos, los espacios lúdicos, motivadores y los recursos didácticos,

permitiendo que los niños (as) mejoren sus aprendizajes y se fortalezcan sus conocimientos en cada área, de igual forma que cada una de las estrategias basadas en el juego sean aprendizajes significativos para los estudiantes.

Este proyecto se puede implementar en las diferentes instituciones en las cuales se esté trabajando la metodología tradicional y por ende no favorecen la adquisición de nuevos aprendizajes en los estudiantes.

1.3 Formulación del problema

Para llevar a cabo este proyecto investigativo se formuló una pregunta, la cual se buscará dar respuesta al problema anteriormente planteado, por medio de los diferentes ejercicios pedagógicos:

¿Cómo las estrategias basadas en el juego aportan a la enseñanza de los procesos de lecto-escritura y del área de matemáticas de los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D Sede B?

CAPÍTULO II. OBJETIVOS

Para esta investigación se ha planteado un objetivo general y tres objetivos específicos, que ayudaran a responder la pregunta problema y orientar la búsqueda de solución a la misma.

2.1 Objetivo general

Implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego, para mejorar los procesos de enseñanza de la lecto-escritura y de matemáticas de los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D Sede B.

2.2 Objetivos específicos

- 1) Incentivar a los docentes en la utilización de los diferentes ejercicios pedagógicos basados en el juego, por medio de la integración y participación en cada una de las actividades a desarrollar con los estudiantes.
- 2) Utilizar diferentes tipos de ejercicios pedagógicos basados en el juego para identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes del grado cuarto de primaria por medio de actividades ludico-pedagogicas.
- 3) Proponer ejercicios pedagógicos basados en el juego como una herramienta de enseñanza por medio de espacios lúdicos y recreativos, que permitan que los estudiantes adquieran y fortalezcan nuevos conocimientos en cada una de las áreas.

CAPÍTULO III. MARCO REFERENCIAL

Para esta investigación se han tenido en cuenta los siguientes marcos: El marco contextual, el marco de antecedentes, el marco teórico y el marco legal con sus respectivos componentes que ayudan al avance de este proyecto.

3.1 Marco Contextual

En este marco se abordaron los aspectos en los que se centra la investigación realizada, como son: situación geográfica, situación cultural, situación social y situación económica.

El presente proyecto de investigación se desarrolló en el Colegio Sorrento I.E.D sede B, ubicado en Colombia, ciudad de Bogotá DC, localidad de Puente Aranda; la cual es la N° 16 de la ciudad, en el barrio San Rafael al sur de la localidad, Cra 52 A #8-78, su estrato es dos y tres, esta se encuentra en el centro de la ciudad y es la octava con menor superficie de la capital, con 1.731,1 hectáreas. La cual limita al norte con la localidad de Teusaquillo, con la Avenida de las Américas o Avenida Calle 23 y la Avenida Ferrocarril de Occidente o Avenida Calle 22; al sur con las localidades de Tunjuelito y Antonio Nariño, con la Avenida del Sur o Transversal 35 o Avenida Calle 45A Sur de por medio, y al occidente con la localidad de Kennedy, con la Avenida del Congreso Eucarístico o Avenida Carrera 68. Tiene aproximadamente 258.368 habitantes y está compuesta por 5 UPZ: Ciudad Montes, Muzu, San Rafael, Zona Industrial y Puente Aranda.

La localidad de Puente Aranda cuenta con la Casa Museo Antonio Nariño, un Centro Cultural y deportivo, además de ser el sitio de reuniones del Consejo Local de Cultura, donde se

desarrollan las eliminatorias de Rock al parque y el salón regional de artistas plásticos, por último el Centro Cultura y Recreación Santa Isabel de Hungría.

En esta localidad también se pueden encontrar diferentes asociaciones culturales como lo son; Asociación Incógnita y Carretaca Teatro, la Asociación Cinestesia El Túnel, la Fundación Zenda, la Liga de Padres de Familia, clubes de abuelos del Jazmín y Santa Rita, entre otros espacios de recreación y actividades lúdicas como lo son el Grupo de Teatro y Títeres Gotas Mágicas, Grupo Cumbiamberitos Musical Infantil, los clubes juveniles del ICBF. Entre las personas que habitan allí se destacan: artistas plásticos, que han aportado al crecimiento cultural de Puente Aranda.

La población que habita y trabaja en esta zona se divide en cuatro: infancia, adolescencia, jóvenes y adultos. El uso predominante de la localidad se constituye en bodegas y almacenamientos con un área construida en 2002 de 2.276.319 m² a 2.692.601 m² en 2012, también se encuentra la parte comercial. En Puente Aranda se localizan 168 equipamientos de bienestar social dentro de los cuales se destacan los destinados a la asistencia básica; en este grupo se encuentran los jardines sociales e infantiles, casas vecinales, hogares infantiles y comunitarios que atienden a los menores con edades entre los 0 y 5 años clasificados entre los estratos 1 y 2, también cuenta con 25 colegios tanto de educación privada como pública.

3.2 Marco de antecedentes

En el marco se abordaron los antecedentes formales y empíricos que aportan al presente proyecto investigativo “El juego como estrategia de enseñanza en los procesos de lecto-escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto grado de primaria del Colegio

Sorrento I.E.D Sede B”, los cuales contará con proyectos o artículos Internacionales, Nacionales y Locales.

3.2.1 Antecedentes formales

Tabla 1. *Antecedentes formales*

Nº	TÍTULO	AUTORES / UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN	APORTES A LA INVESTIGACIÓN
1	Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura	Bryan Montero Herrera. Costa Rica, 2017 (Internacional)	<p>La sociedad ha evolucionado y esto también incluye a la educación, las metodologías tradicionales (conductistas) ya no generan el deseo de aprender sino más bien aburrimiento y desmotivación, por lo que son necesarias nuevas y mejores estrategias para llevar a cabo el proceso de enseñanza - aprendizaje, uno de esos métodos es por medio de la aplicación de juegos educativos en el aula.</p> <p>Este trabajo ofrece un análisis de los diferentes temas relacionados con el juego en el aprendizaje permitiendo hacerse una idea del papel que pueden tener cuando son más las instituciones que hacen uso de ellos como una forma de enseñanza.</p>	<p>Los aportes de esta investigación para el desarrollo del proyecto, es de gran importancia, ya que hace un llamado a las metodologías tradicionales que emplean los docentes y que no generan en el estudiante un aprendizaje o conocimiento significativo; si no por el contrario el desinterés y desmotivación se hace cada vez notorio.</p> <p>Finalmente muestra cómo el juego educativo permite al niño conocer, explorar y aprender de la experimentación y que existen estrategias lúdicas y didácticas que favorecen el desarrollo de cada niño y niña, por eso se busca que los docente de hoy brinden a sus estudiantes una educación activa y participativa.</p>
2	El Juego en la Primera Infancia	Mequé Edo, Silvia Blanch & Montserrat Anto. 2016 (Internacional Madrid España)	<p>Es un libro el cual su tema principal es el juego en la primera infancia, está dividido en varios capítulos, el capítulo uno, aborda el tema «Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil».</p> <p>Capítulo dos, «Un juego para cada necesidad».</p> <p>Capítulo tres «El juego: herramienta de desarrollo y aprendizaje»</p> <p>Capítulo cuatro «Cuando el juego es un eje principal del</p>	<p>Este libro brinda aspectos y temas necesarios para la presente investigación, ya que se centra en el juego como uno de las estrategias que se pueden emplear en el aula o cualquier lugar y de esta manera garantizar a los niños y niñas el desarrollo de las habilidades y destrezas que posteriormente serán de gran importancia tanto para el proceso académico como social; además, trabaja el juego como una herramienta de desarrollo y aprendizaje que es lo que se busca</p>

			<p>proyecto de escuela».</p> <p>Capítulo cinco «Mirada matemática sobre los juegos en la infancia».</p> <p>Capítulo seis «Juego, lengua y literatura: de la oralidad a la multimodalidad»</p> <p>Capítulo séptimo «El juego corporal como base de todos los juegos».</p> <p>Capítulo octavo «El juego y el descubrimiento del entorno».</p> <p>Capítulo noveno «Pon, pon, dinerito en el bolsón: un paseo por el juego musical en la etapa infantil».</p>	<p>con este trabajo. Finalmente hace una mirada al juego, como una de las actividades rectoras en la primera infancia y en los procesos educativos.</p>
3	<p>El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil.</p>	<p>Luz Ángela Herrera Linares 2016, (Nacional-Bogotá D.C)</p>	<p>En este libro la autora dice que el juego es el primer acto creativo del ser humano y la conexión del niño con su realidad exterior por medio del juego, el niño va logrando el entendimiento de la realidad, es decir, crece a través del juego y se prepara para el futuro, por medio del juego el niño expresa sus deseos, temores, fantasías y conflictos, así como la percepción que tienen de sí mismo, de otras personas y en general del mundo que lo rodea.</p> <p>El juego es una actividad propia del ser humano y se presenta en todos los niños, aunque su contenido varía debido a las influencias culturales que los distintos grupos sociales ejercen.</p> <p>Con este planteamiento se pretende tener una visión más amplia del juego como elemento fundamental en el aprendizaje de niños, obteniendo beneficios, como el estímulo de la creatividad, la memoria, la sensibilidad y contribuyendo a una mejor convivencia en su entorno social.</p>	<p>El aporte que hace la autora Luz Herrera en su libro es de gran importancia en la presente investigación ya que se evidencia que el juego es una herramienta fundamental en el desarrollo personal y cognitivo del niño o niña debido a que a partir del juego se identifican las habilidades, gustos, debilidades, expectativas de cada sujeto; además se involucra al niño o niña al reconocimiento de su realidad en los diferentes contextos con sus diversas problemáticas y cómo enfrentarse a ellas para darle posibles soluciones.</p> <p>Por otra parte es importante este aporte ya que resalta que el juego es un promotor de aprendizaje de los niños y niñas y que a través de ellos los sujetos obtienen capacidades esenciales en cuanto a creatividad, memoria, relaciones interpersonales, rendimientos escolares eficaces, entre otras.</p>
4	<p>La lúdica como estrategia</p>	<p>Regis Posada González, Universidad</p>	<p>La visión de la lúdica como posibilidad de aprendizaje significativo de manera activa y</p>	<p>Este aporte es importante a la presente investigación estableciendo que el juego es una herramienta</p>

didáctica	Nacional de Colombia, Bogotá 2014 (Local)	<p>agradable con la creencia firme en “que uno no va a la escuela a aprender, sino a desarrollarse”</p> <p>Este trabajo es una búsqueda, un retorno a lo lúdico, una actitud y herramienta para revisar y proponer un hacer pedagógico que se realice de manera vital, valorando esta acción, más allá de una posibilidad de divertimento. Así, se busca implementar los instantes de regocijo y omnipotencia comunes en la infancia que trae la lúdica y que se continúa en el mundo del adulto, donde cada uno juega con sus reglas: los juegos de amor, los juegos de guerra, el juego de la política, en general, los juegos de la vida. La perspectiva de este trabajo, es continuar con la implementación de la lúdica como herramienta didáctica que desarrolle integralmente, generé gozo y libere al individuo a cambio de controlarlo.</p>	<p>esencial en la realización de un hacer pedagógico por parte de los docentes, donde pueden poner en prácticas diversas estrategias pedagógicas, para el involucramiento de los niños y niñas en los diversos entornos de manera activa y participativa.</p> <p>Además nos aporta que los diversos juegos tienen reglas, las cuales los niños y niñas pueden aceptarlas y modificarlas, generando importantes aprendizajes como también ambientes de divertimento y esparcimiento.</p>
-----------	---	--	---

Fuente: Elaboración propia

3.2.2 Antecedentes empíricos:

Tabla 2. *Antecedentes Empíricos.*

Nº	TÍTULO	AUTOR / UBICACIÓN	DESCRIPCIÓN	APORTES A LA INVESTIGACIÓN
1	El juego como aprendizaje y enseñanza.	Filed under 2007	<p>Educar a los niños a través del juego se ha de considerar profundamente. El juego bien orientado es una fuente de grandes provechos. El niño aprende porque el juego es el aprendizaje y los mejores maestros han de ser los padres.</p> <p>Como adultos tendemos a pensar que el juego de los niños es algo demasiado infantil como para convertirlo en parte importante de nuestra vida, y no es así. Para los niños, jugar es la actividad que lo abarca todo</p>	<p>Los aportes de este trabajo para la presente investigación se fundamenta en el juego como una actividad necesaria en el desarrollo de los niños y niñas, ya que por medio de las diferentes actividades o ejercicios los estudiantes aprenden a trabajar en equipo, establecer y cumplir reglas y lo más importante aprenden inconscientemente lo que permite adquirir los verdaderos aprendizajes. Por otro lado es el mismo estudiante quien va</p>

			<p>en su vida: trabajo, entretenimiento, adquisición de experiencias, forma de explorar el mundo que le rodea, etc. El niño no separa el trabajo del juego y viceversa. Jugando el niño se pone en contacto con las cosas y aprende, inconscientemente, su utilidad y sus cualidades</p>	<p>construyendo el conocimiento, lográndolo por medio de la interacción y socialización con pares.</p>
2	<p>Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego.</p>	<p>Savazzini Marisabel. Mayo 2016.</p>	<p>El juego está presente desde los primeros días en nuestra vida. A partir de él, el niño accede al conocimiento del mundo que lo rodea. Además de ser constitutivo del sujeto y promotor y creador de subjetividad, es también base para concretar y estimular el aprendizaje de nuevas praxis motoras, de lenguaje, cognitivas.</p> <p>Estamos acostumbrados a vivir el juego, a presenciarlo y vivenciar en las etapas tempranas del desarrollo humano. No así en las etapas y contextos en donde el sujeto ya pareciera estar corrido y exento de la necesidad de estar atravesado por la experiencia lúdica. Extremadamente presente en el nivel inicial, ya en el nivel primario, el niño vivencia algo diferente: los docentes no proponen tantos juegos. Ya desde lo contextual el aula no propicia al mismo, y las personalidades y los perfiles docentes de este nivel, parecieran cambiar rotundamente.</p>	<p>El juego está presente en todas las etapas del desarrollo humano, en edad temprana permite la adquisición de habilidades cognitivas, motoras y sociales. Los aportes que hace este trabajo a la presente investigación, permite reconsiderar la idea de que el juego debe ser empleados en las escuelas como medio de enseñanza-aprendizaje, resaltando que es la escuela quien debe brindar las herramientas y materiales para que los niños y niñas construyan su aprendizaje. Finalmente que los maestros deben pensar y actuar como niños, lo que permitirá cubrir todas sus necesidades.</p>
3	<p>El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?</p>	<p>Paula chacón. 2007</p>	<p>El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. 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</p>	<p>Este documento brinda aportes y reafirma como el juego es una forma de enseñanza y que las docentes no lo implementan en las aulas de clase, ya que se implementa la metodología tradicional es a partir de estas estrategias didácticas que se puede mejorar la forma de enseñanza y el aprendizaje significativo de los estudiantes, mejorando las habilidades socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica</p>

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.

Por último presenta algunas estrategias que debemos tener en cuenta para poder adaptar el aula de clase frente a una temática, por medio del juego.

Fuente: Elaboración propia

3.3 Marco Teórico

Este proyecto de investigación se centra en la implementación de la pedagogía activa y del juego como estrategia de enseñanza para fortalecer los diversos procesos académicos que deben obtener los estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D sede B, por lo cual se propone el juego como estrategia lúdica y didáctica, para lograr un aprendizaje y un desarrollo integral de los estudiantes. Según Fontan (1978), es necesario dejar atrás los modelos tradicionales y autoritarios del maestro.

3.3.1 Importancia del juego en la educación

El juego es uno de los pasatiempos de los niños y niñas en edades escolares y de adultez, lo realizan en las casas, colegios, espacios libres y cerrados, por esto el juego debería ser aplicado en las aulas de clase como medio de interacción y socialización, ya que el juego cumple un papel fundamental en el desarrollo integral de los niños y niñas. Zapata (1990) afirma “ el juego es un

elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa” (p.114). La escuela como facilitadora de la enseñanza-aprendizaje, tiene como principio el involucramiento del juego en los programas académicos; fortaleciendo el crecimiento de los estudiantes en la formación académica, facilitando los medios y espacios que permitan la exploración, observación, indagación y acercamiento de los niños y niñas con las realidades; es el maestro quien promueve y facilita los medios para que se generen los aprendizajes y conocimientos significativos.

3.3.2 El rol del educador en el juego

El rol que tiene el docente en el juego como una estrategia de enseñanza, es de gran importancia, dado que se requiere de habilidades e iniciativa, para poder cubrir las necesidades o dificultades que se presentan en el aula; por eso los maestros de hoy en día deberían estar preparados en cuanto a herramientas pedagógicas que contribuyan a mejorar la formación y proceso de los niños y niñas, preparándolos para la vida y enseñando las competencias y capacidades que se requieren para ayudar a una sociedad. Para Meneses y Monge (2001) “El educador es un guía y su orientación se da en forma indirecta al crear oportunidades, brindar el tiempo y espacio necesario, proporcionar material y, principalmente, formas de juego de acuerdo con la edad de los educandos” (p.115).

De acuerdo con lo anterior el maestro es quien orienta al estudiante en el proceso de aprendizaje, facilita los diferentes espacios que ayuden en la adquisición del conocimiento y sobre todo dedica el tiempo necesario para que las niñas y niños desarrollen o fortalezcan las habilidades; pero esto se logra cuando el docente está comprometido con la educación y su único

objetivo es la formación integral de todos sus estudiantes. La agudez en la recursividad es un aspecto característico del maestro innovador y creador.

3.3.3 Juego como estrategia pedagógica

Existen diferentes métodos que ayudan en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero el juego es uno de las estrategias preferidas por los estudiantes, en el cual se garantiza la diversión, el disfrute, la relación entre pares, el goce y en especial la libertad; en la cual se abren nuevas puertas en la adquisición de habilidades y destrezas, por otro lado se permite a los niños y niñas explorar su imaginación y creatividad que son propias de estas edades. Cerón y Zárate (2014) exponen:

El juego es una actividad para la diversión y el disfrute, también es utilizado como herramienta educativa. Su importancia en esta rama está dada por la información que es adquirida a través de la experimentación cuando ha servido como medio para el aprendizaje, ha sido considerado como la manera más adecuada para enseñar a niños - niñas y ha ocupado un lugar muy importante en la historia de la educación infantil como un medio para hacer la enseñanza más agradable, emitir conocimientos y fomentar valores (p. 1).

Con lo anterior se resalta que cuando los estudiantes aprenden por medio del juego adquieren conocimientos significativos, que posteriormente pueden aplicar para solucionar problemas de la vida cotidiana; y cuando el juego como estrategia pedagógica es implementado de manera rutinaria el gusto e interés por aprender es mayor, ya que se despierta una disposición permitiendo preparar a los niños y niñas en la adquisición de un aprendizaje significativo.

Finalmente como afirma Cerón y Zárate (2014):

El juego además de tener un gran valor educativo para el niño desde el punto de vista pedagógico, se constituye en una actividad vital sencilla y permanente del niño, a partir del cual crea y fomenta normas de relaciones sociales y morales, convirtiéndose en un agente de transmisión de ideas. Desde el juego se descubren en los niños valores, aptitudes físicas que posteriormente se pueden ir perfeccionando pues desde los juegos simbólicos se realiza su identificación con el mundo externo (p.2).

El juego visto desde la educación aporta en el desarrollo integral de los niños y niñas, favoreciendo los diferentes procesos cognitivos que son propios en edades tempranas, es decir, permite que los estudiantes exploren sus habilidades y destrezas de manera que se genere nuevos conocimientos; por otro lado el juego visto como actividad propia de la vida, genera en los estudiantes interés y deseo por aprender, conocer, indagar y comprender el mundo que los rodea.

Para dar soporte al presente proyecto se toma como referencia varios autores quienes aportan al desarrollo de esta investigación, partiendo del juego como estrategia de enseñanza y sus diferentes elementos; entre ellos Celestin Freinet (citado por Valencia, 2014) con la pedagogía activa menciona que es:

Es una alternativa a la enseñanza tradicional; es una corriente pedagógica reformada que trata de cambiar el rumbo de la educación tradicional, intelectualista y depositante dándole un sentido libre y activo; considera que los aprendizajes se efectúan a partir de las propias experiencias, de la manipulación de la realidad que pueden realizar los niños,

de la expresión de sus vivencias, de la organización de un contexto próximo, de un ambiente en el que los estudiantes puedan alimentar y expresar sus experiencias (p. 6).

Uno de los principios más importantes de esta pedagogía activa es la cooperación, que exige la creación de un ambiente en el aula en el que existan elementos mediadores en la relación maestro - estudiante: cooperación entre pares, estudiante - maestros y maestros - maestros; esta última con la finalidad de compartir experiencias y dialogar, poniendo en común los problemas y las posibles soluciones, siempre con el objetivo de mejorar las condiciones de la escuela en pro de satisfacer las necesidades de los estudiantes.

Así la organización del aula ha de contemplar la participación de los estudiantes en la construcción de sus conocimientos. La construcción práctica de ese ambiente educativo se realiza por medio de técnicas que se caracterizan por potenciar el trabajo de clase sobre la base de la libre expresión de los niños en un marco de cooperación.

Las técnicas de Freinet (1974), (citado por Valencia, 2014),

Constituyen diversas actividades que estimulan la experimentación, la libre expresión infantil, la cooperación y la investigación del entorno; están son pensadas sobre la comunicación, donde se destaca: el texto libre, la revista escolar, los planes de trabajo, conferencias, bibliotecas de trabajo, asamblea de clases y correspondencia escolar (p. 30).

Aplicar las técnicas de Freinet significa dar la palabra al estudiante, a partir de sus capacidades de comunicación y de cooperación.

Los aportes que hace Celestin Freinet a este proyecto de investigación, en la medida que los niños y niñas adquieren y fortalecen sus conocimientos y aprendizajes por medio de diversas experiencias significativas donde se reflejan sus intereses, capacidades y dificultades y a partir de

allí se hace una reflexión de los procesos que se llevan a cabo en la enseñanza. Por otra parte, nos aporta en factores importantes como es la cooperación y relación que deben tener los estudiantes con docentes para fortalecer los aprendizajes que se llevan a cabo en los diferentes ejercicios pedagógicos.

Por otra parte el autor Johan Huizinga (Citado por Poveda, 2014) menciona que:

El juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y estructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza cómo los niños y niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender (p.5).

De lo anterior se puede resaltar que el juego permite establecer relaciones y compartir con los pares, además de brindar espacios de interacción y socialización y lo más importante que el juego educativo promueve y facilita cualquier aprendizaje.

La teoría de Huizinga es importante en el presente proyecto debido a que el juego es un factor necesario en la vida y desarrollo del niño y niña, ya que por medio de este se dan las relaciones sociales, se conoce y fortalece las culturas y costumbres de los educandos, además se implementa como estrategia para brindar aprendizajes por medio de los ejercicios pedagógicos donde le permita al estudiante la exploración, la indagación, el cuestionamiento, el interés por un aprendizaje significativo.

La teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel (1976) expone: “durante el aprendizaje significativo el aprendiz relaciona de manera sustancial la nueva información con sus conocimientos y experiencias previas” (p.4). De lo anterior se puede resaltar la importancia de permitir a los niños y niñas exponer sus puntos de vista, escuchar sus conclusiones o ideas;

además de estar en constante retroalimentación de los aprendizajes construidos, es decir facilitar los medios mediante la interacción y la práctica pedagógica; en donde la enseñanza del maestro se unifique con los aprendizajes previos de los estudiantes. Para lograr lo anterior se requiere la disposición y empatía entre estudiantes y maestros, ya que de lo contrario no se generaría una participación activa impidiendo nuevos aprendizajes.

Para Vygotsky (citado por Torres, 2013) “el aprendizaje despierta una variedad de procesos de desarrollo que son capaces de operar sólo cuando el niño interactúa con otras personas y en colaboración con sus compañeros” (p. 13). Esta teoría se ajusta a nuestro proyecto en lo referente al juego que es una actividad social, en la que gracias a la cooperación y participación con otros niños, se logran adquirir papeles, roles o conocimientos que son complementarios para su propio desarrollo, concibiendo el juego como eje principal de enseñanza, que genera en los niños placer, autonomía, interés y deseo por conocer nuevos temas y generar aprendizajes y además, se aprende mediante el diálogo y la comunicación entre los miembros del grupo.

La autora María Montessori (1937); se basa en la teoría para el desarrollo y la liberación de los niños. Considera que el niño necesita mucho cariño pero que está dotado de una inmensa potencialidad latente, es inquieto y por ende continúa su transformación corporal.

Los principios que fundamentan esta teoría en relación con el niño son: libertad, actividad, vitalidad, individualidad; la escuela debe brindar al estudiante un ambiente apropiado en el que pueda actuar con total libertad y pueda encontrar el material y los juguetes didácticos que respondan a sus necesidades.

El método Montessori concibe la educación como una “auto educación”; porque es donde el niño realiza ejercicios de la vida práctica; no hay intervención directa del educador, en razón de que el niño debe hacer su trabajo por sí mismo, el método se apoya en el asociacionismo y por medio del material adecuado se inicia la educación de los sentidos.

Por razones como estas, los docentes del grado cuarto primaria del Colegio Sorrento I.E.D deberían implementar estrategias de enseñanza basadas en el juego, para fortalecer las necesidades de cada niño y generar en ellos un nivel de interés alto por aprender, proporcionando ambientes, materiales y recursos adecuados a sus potencialidades, debilidades, intereses, entre otras. Permitiendo generar un aprendizaje de forma individual y colectiva, por otra parte el docente es mediador de los procesos de enseñanza y aprendizaje a partir de las necesidades educativas que presentan los educandos.

Los autores anteriormente planteados se relacionan con la presente investigación en la medida que brindan elementos esenciales al juego y que por medio de este se debería implementar como estrategia de enseñanza para los niños en el aula de clase en el Colegio Sorrento I.E.D Sede B en el grado cuarto de primaria. La pedagogía activa, el aprendizaje significativo, las relaciones interpersonales, el juego y los medios de interacción son los que permiten a los niños y niñas explorar, imaginar, compartir, indagar, experimentar diversos procesos de aprendizajes basados en la lúdica y la didáctica, que se generan en cada uno de los ejercicios pedagógicos a desarrollar.

3.3.4 Definición de variables

3.3.4.1 Enseñanza

La enseñanza es un derecho y proceso fundamental en la formación de los niños y niñas debido a que a partir de esta se adquieren diversos conocimientos y aprendizajes a través de las actividades, experiencias, el conocimiento de los contextos y el desarrollo de sus habilidades.

Ministerio de Educación (1994)

ARTÍCULO 14; Enseñanza obligatoria. En todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de la educación preescolar, básica y media, cumplir con:

- a) El estudio, la comprensión y la práctica de la Constitución y la instrucción cívica, de conformidad con el artículo 41 de la Constitución Política;
- b) El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará su difusión y desarrollo;
- c) La enseñanza de la protección del ambiente, la ecología y la preservación de los recursos naturales, de conformidad con lo establecido en el artículo 67 de la Constitución Política;
- d) La educación para la justicia, la paz, la democracia, la solidaridad, la confraternidad, el cooperativismo y, en general, la formación en los valores humanos, y
- e) La educación sexual, impartida en cada caso de acuerdo con las necesidades psíquicas, físicas y afectivas de los educandos según su edad.

Lo expuesto por la ley general de educación 115; la enseñanza debe ser una derecho de todos los niño y niñas que debe ser brindado por las diferentes instituciones educativas, donde se

formen ciudadanos en valores, principios y conocimientos en las diversas áreas, promoviendo una participación activa en donde desarrolle su imaginación, creatividad, liderazgo, capacidades, expresión entre otros, además que a partir de la enseñanza se fortalezcan las relaciones con pares y adultos.

Por otra parte la enseñanza parte de las metodologías y estrategias que implementa el docente dentro y fuera del aula con la utilización de diversos materiales y recursos que sean acordes a las necesidades de los estudiantes. Restrepo (2014) dice que

En la enseñanza el docente debe actuar como mediador en el proceso de aprender de los alumnos; debe estimular y motivar, aportar criterios y diagnosticar situaciones de aprendizaje de cada alumno y del conjunto de la clase, clarificar y aportar valores y ayudar a que los alumnos desarrollen los suyos propios, por último, debe promover y facilitar las relaciones humanas en la clase y en la escuela, y, ser su orientador personal y profesional (p.12).

De acuerdo con el autor la docente es uno de los principales agentes en la formación de los estudiantes a partir de la enseñanza que brinda, es la persona que promueve a la motivación de nuevos saberes, a la adquisición de experiencias significativa y al fortalecimiento de las relaciones socio afectivas de sus estudiantes, teniendo en cuenta que cada individuo es diferente y tienes aspectos particulares en sus talentos, necesidades, gustos e inquietudes.

3.3.4.2 Aprendizaje

El aprendizaje es un aspecto que se adquiere a partir de las experiencias adquiridas a través de los contextos, las interacciones con los otros, los conocimientos sobre temas y contenidos que los estudiantes en los diversos escenarios participan. (Sanz, 1998) “El aprendizaje autónomo

requiere de un enlace entre las variables cognitivas y las afectivo/motivacionales, que se deben tener presentes en el momento de diseñar y aplicar estrategias de aprendizaje.” (p.54).

El aprendizaje es un proceso que aporta a los niños y niñas al desarrollo de la imaginación, memoria y pensamiento, propicia el fortalecimiento de las habilidades y los procesos cognitivos, logrando que los niños y niñas se sientan satisfechos en cada una de las experiencias adquiridas para fortalecer sus aprendizajes previos; por otro lado los estudiantes no solo aprenden por sí mismos, sino también por las conexiones y relaciones con los demás de modo que aprendan a expresar sus aprendizajes con sus propias palabras a pares, y adultos.

3.3.4.3 Estrategias pedagógicas

Las estrategias pedagógicas son aquellas acciones que el docente implementa en los diversos escenarios para llevar a cabo una enseñanza a través de su metodología y ejercicios pedagógicos; en el cual el estudiante fortalece sus conocimientos y adquiere nuevos aprendizajes significativos. Según Bravo (2008) las estrategias pedagógicas “constituyen los escenarios curriculares de organización de las actividades formativas y de la interacción del proceso enseñanza aprendizaje donde se alcanzan conocimientos, valores, prácticas, procedimientos y problemas propios del campo de formación” (p. 34). Es desde allí donde los docentes deberían promover espacios motivadores e integradores con materiales adecuados para la participación activa de los educandos; por medio de la metodología y las diversas actividades reconoce los aprendizajes previos del niño - niña y los fortalece a partir de sus necesidades, poniendo en práctica los pilares de la educación (aprender a ser, aprender hacer, aprender a conocer, aprender a vivir juntos). A partir de estos pilares se promueve a que los estudiantes se interesen por adquirir nuevos aprendizajes, a partir de las diversas actividades que propone el docente, a

conocer a su compañero y fortalecer sus relaciones socio afectivas con pares y adultos por medio de trabajos cooperativos y colaborativos; además reconoce cuáles son sus fortalezas y dificultades y qué métodos le sirven para sus procesos de aprendizaje.

3.3.4.4 Juego

Los niños y niñas son felices jugando, se olvidan de los problemas escolares y familiares, conocen nuevas amistades, aprenden a seguir reglas e instrucciones; por eso se dice que el juego es propio de cada niño y una de las actividades universales de la vida, dado que brinda los elementos necesarios para una mejor evolución y crecimiento, ayudando con las dimensiones del desarrollo. En palabras de la Unesco (1980) “El juego constituye por lo demás una de las actividades educativas esenciales y merece entrar por derecho propio en el marco de la institución escolar, mucho más allá de los jardines de infantes o escuelas de párvulos donde con demasiada frecuencia queda confinado”(p. 30). El papel de la escuela frente a la formación de los estudiantes va más allá, dado que se debe garantizar los medios para el desarrollo de habilidades y competencias que se requieren para la vida; las aulas educativas por ser lúdicas, creativas e investigadoras tienen la capacidad y el derecho de involucrar el juego en los contenidos o temas a trabajar, y no solo emplearse en edades iniciales, sino por el contrario en todos los niveles de educación, en el cual se asegure el pleno y libre desarrollo.

3.3.4.5 Clasificación del juego según las cualidades que desarrolla

El juego es un aspecto central en la vida y desarrollo de los niños, niñas y jóvenes, el cual por medio de este el sujeto desarrolla varias capacidades, fortalece las relaciones sociales con pares y adultos; aporta a la creatividad, imaginación y exploración de sus conocimientos con la

interacción de los diversos entornos que se encuentre involucrado. Díaz (1993) realiza una clasificación de los juegos según las cualidades que desarrollan, como por ejemplo:

- **Juegos sociales:** Desarrollan los diferentes sentidos del ser humano, se caracterizan por ser pasivos y por promover un predominio de uno o más sentidos en especial.
- **Juegos motrices:** Buscan la madurez de los movimientos en el niño.
- **Juegos de desarrollo anatómico:** Estimulan el desarrollo muscular y articular del niño.
- **Juegos organizados:** Refuerzan el canal social y el emocional; pueden tener implícita la enseñanza.
- **Juegos pre deportivo:** Incluye todos los juegos que tienen como función el desarrollo de las destrezas específicas de los diferentes deportes.
- **Juegos deportivos:** Su objetivo es desarrollar los fundamentos y la reglamentación de un deporte, como también la competencia y el ganar o perder. (p.122).

De acuerdo con la clasificación de los tipos de juego estos ayudan a que los niños y niñas fortalezcan y desarrollen sus habilidades motrices, cognitivas, sociales, personales, entre otras, la cual es fundamental para su vida; esta clasificación también permite que la población infantil y juvenil se interese en participar de manera activa en cada una de las actividades que se realizan y ejecutan en los diversos escenarios en los que se encuentran (escuela, comunidad, familia) despertando el interés y la motivación por aprender, compartir, colaborar, cooperar y competir.

3.4 Marco Legal

El presente proyecto de investigación abarca algunas leyes, decretos, resoluciones que se presentan a continuación:

N°	LEYES O CODIGOS	ARTICULOS
1	Ley general de educación 115 de 1994.	<p>Artículo 1: <i>Objeto de la ley</i>. “La educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes”. (Ley General de educación, 1994).</p> <p>Es importante este apartado porque conocemos que es la educación y en que se fundamenta la formación de los niños y niñas de Colombia.</p>
2	El código de infancia y adolescencia ley 1098 del 2006.	<p>Artículo 29. <i>Derecho al desarrollo integral en la primera infancia</i>. “La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la Franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad.”(Código de Infancia y Adolescencia, 2006). Esta es la etapa en la cual se pretende desarrollar el proyecto y cómo por medio de éste se puede seguir fortaleciendo las bases de sus desarrolló como está planteado en el código.</p> <p>Artículo 30. <i>Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes</i>. “Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.” (Código de Infancia y Adolescencia, 2006).</p> <p>Si se habla en contexto escolar solo en el área de educación física se tienen presente los puntos mencionados anteriormente en el artículo, es por medio de este proyecto se quiere lograr que en todas las áreas del conocimiento se implemente estos espacios de juego los cuales son vitales en la adquisición los conocimientos.</p>
3	Sistema Nacional de Deporte ley 181 de 1995.	<p>Artículo 6. <i>Es función obligatoria de todas las instituciones públicas y privadas</i>. “carácter social, patrocinar, promover, ejecutar, dirigir y controlar actividades de recreación, para lo cual elaborarán programas de desarrollo y estímulo de esta actividad, de conformidad con el Plan Nacional de Recreación. La mayor responsabilidad en el campo de la recreación le corresponde al Estado y a las Cajas de Compensación Familiar. Igualmente, con el apoyo de Coldeportes impulsarán y desarrollarán la recreación, las organizaciones populares de recreación y las corporaciones de recreación popular.” (Sistema Nacional de Deporte, 1995).</p>

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO IV. DISEÑO METODOLÓGICO

El presente proyecto adopta el enfoque cualitativo, con sus respectivas fases, la articulación con la línea de investigación y de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Además, se especifica la población y la muestra, las técnicas e instrumentos de recolección de datos y se presenta el cronograma de las actividades.

4.1. Enfoque metodológico

El presente proyecto adopta el enfoque cualitativo, Martínez (2011) expone “la investigación cualitativa esencialmente desarrolla procesos en términos descriptivos e interpreta acciones, lenguajes, hechos funcionalmente relevantes y los sitúa en una correlación con el más amplio contexto social” (p.11) . La relación de las variables más importantes que se presentan en la investigación es: la enseñanza, el aprendizaje, pedagogía activa, tipos de juego y diferentes habilidades desarrolladas por lo estudiantes del grado 4° , en un contexto central que es el Colegio Sorrento I.E.D Sede B. Se podrá examinar la participación de los estudiantes a la luz de este enfoque cualitativo, debido a que se trabaja en una interacción directa con los estudiantes de la investigación, para así al finalizar poder analizar y comprender cómo la metodología tradicional afecta el aprendizaje de los estudiantes de los grados 4° y la implementación del juego como estrategia favorece el proceso de enseñanza.

Esta metodología se orienta a la comprensión de las situaciones únicas y particulares, se centra en la búsqueda de significado y de sentido que les conceden a los propios agentes, y en cómo viven y experimentan ciertos fenómenos o experiencias a los grupos sociales a los que se investigan. En este proyecto se observan y trabajan las diferentes dificultades que presentan los

estudiantes del grado 4° de primaria debido a la implementación de las estrategias que utilizan los docentes con la metodología tradicional y cómo a partir del juego se pueden subsanar estas dificultades y convertirlas en fortalezas.

4.2. Fases de la investigación

El presente trabajo tiene como base la investigación acción con sus respectivas variables, ya que se parte de un problema que afecta los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de cuarto de primaria; se busca dar respuesta o solución ante la evidencia de esta dificultad. Como dice Elliott (1993):

La investigación-acción educativa: Se centra en el descubrimiento y resolución de los problemas a los que se enfrenta el profesorado para llevar a la práctica sus valores educativos. Supone una reflexión simultánea sobre los medios y los fines. Como fines, los valores educativos se definen por las acciones concretas que selecciona el profesorado como medio para realizarlos. Las actividades de enseñanza constituyen interpretaciones prácticas de los valores. Por lo tanto, al reflexionar sobre la calidad de su enseñanza, el profesorado debe hacerlo sobre los conceptos de valor que la configuran y moldean (p.27).

Este autor resalta la importancia que tiene la reflexión en la práctica docente, la cual, permite hacer una mirada de los procesos de enseñanza, lo que le permite cambiar o reforzar aquellas falencias que impiden el verdadero aprendizaje significativo de los estudiantes. Por eso se recalca que aquellas personas que están involucradas en la educación, deben tener el arte de enseñar y crear verdaderos conocimientos y aprendizajes significativos, buscando suplir todas las necesidades de los niños y niñas.

De la investigación acción se derivan una serie de fases, que se describen a continuación.

4.2.1 Fase diagnóstico de la situación

Según Colás y Buendía (1994). “Para el diagnóstico de la situación es necesario saber acerca de cuál es el origen y evolución de la situación problemática, cuál es la posición de las personas implicadas en la investigación ante ese problema (conocimientos y experiencias previas, actitudes e intereses), etc” (p.9). El primer acercamiento se realizó durante cuatro meses de presencia en la institución en los cuales se observó la problemática y se analizó la metodología de enseñanza del profesorado y las características globales de la población, lo cual se evidencia que los estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D Sede B reciben clases caracterizadas por la metodología tradicional, lo cual dificulta en cierta medida que el aprendizaje no se desarrolle de manera eficaz, y es por ende que el proyecto se centra en la enseñanza a partir del juego, apoyándonos también en ejercicios lúdicos y didácticos

4.2.2 Fase de planificación

Una vez conocida la problemática y habiendo profundizado en la misma; se desarrollan ejercicios lúdico-pedagógicos, con el fin de dar respuesta a dicha dificultad; por ende se parte de las necesidades e intereses de los estudiantes, a la vez se motiva e integra a la maestra titular en el desarrollo de los ejercicios pedagógicos, para emplear el juego como una estrategia en el proceso de enseñanza.

4.2.3 Fase de observación

Para poder recoger y analizar la información que contribuye a las mejoras del problema, se utilizaron como instrumentos de recolección de datos la observación, la entrevista y los diarios

de campo, en donde se corrobora la problemática que presenta la institución y que por ende afecta los procesos académicos de los estudiantes. Las observaciones se realizaron en tres clases diferentes ya que se manejaban los procesos de lecto- escritura y matemáticos; las entrevistas fueron realizadas a los estudiantes que participaron en la investigación, y a la docente titular del grado, es importante mencionar que las entrevistas aplicadas fueron antes y después de implementar la propuesta de intervención; por otra parte los diarios de campo se realizaron en cada una de los ejercicios pedagógicos que se llevaron a cabo con los estudiantes.

4.2.4 Fase de reflexión

En esta fase se prosigue analizar los instrumentos que se aplicaron en la presente investigación los cuales fueron; observaciones, entrevistas y diarios de campo antes y después de los ejercicios pedagógicos desarrollados; el análisis de estos instrumentos nos arrojó que la docente titular del grado cuarto de primaria implementa la metodología tradicional afectando los procesos de aprendizaje de los estudiantes, y de igual manera muestra los avances de mejoramiento que obtuvieron los estudiantes con la implementación del juego como estrategia de enseñanza con la implementación de la propuesta de intervención.

4.2.5 Cronograma del proyecto investigativo

Tabla número 1.

N	TIEMPO ACTIVIDAD AÑO 2017	Marzo				Abril				Mayo				Junio				Agosto				Septiembre				Octubre				Noviembre			
		Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Como primera actividad se determinó el tema que se iba abordar y la pregunta problema.																																
2	Rastreo bibliográfico acerca del tema que se va a manejar y planteamiento de la justificación.																																
3	Realización del objetivo general y objetivos específicos.																																
4	Elaboración del Marco referencial en el que se cuenta, el Marco contextual sobre el Colegio, indagación para el Marco de antecedentes.																																
5	Ejecución del Marco teórico y Marco legal.																																
6	Construcción del Diseño metodológico y Enfoque metodológico del proyecto.																																
7	Planteamiento de las Fases de la investigación.																																
8	Articulación con la línea de investigación institucional y de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.																																
9	Rastreo de la Población, muestra y tipo de muestreo que se va a tener el proyecto.																																
10	Elaboración de las Técnicas e instrumentos de recolección de datos.																																
11	Lectura del proyecto, revisión normas APA																																

Fuente: Elaborado por las investigadoras

Tabla número 2.

N	TIEMPO ACTIVIDAD AÑO 2018	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio				Agosto				Septiembre				Octubre			
		semanas				Semanas				Semanas				Semanas				Semanas				semanas				Semanas							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Planteamiento de la propuesta de intervención.																																
2	Entrevista y observaciones indirectas y participativas dentro del aula.																																
3	Análisis de las entrevistas y observaciones, registro de diario de campo.																																
4	Ejecución de la propuesta de intervención “Juego y aprendo en mi colegio”.																																
5	Análisis de los resultados obtenidos.																																
6	Entrevistas y observaciones después de la ejecución de la propuesta de intervención.																																
7	Realización de las conclusiones del proyecto investigativo																																
8	Revisión del proyecto frente a las normas APA y redacción. .																																

Fuente: Elaborado por las investigadoras

4.3. Articulación con la línea de investigación institucional y de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales.

Este proyecto pertenece a la línea de investigación institucional “*Evaluación, aprendizaje y docencia*”; y se articula con la línea de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Fundación Universitaria Los Libertadores “*Pedagogías, Didácticas e Infancias*”.

Según la FULL (2018):

Esta línea de investigación contiene tres ejes fundamentales: evaluación, aprendizaje y currículo; estos son esenciales en la propuesta formativa y su constante análisis es uno de los retos de los sistemas educativos contemporáneos. La línea busca circunscribirse al desarrollo histórico institucional, ya que prioriza la responsabilidad como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Parte de esa responsabilidad está en la evaluación permanente, que debe ser asumida como parte integral del proceso educativo. Gracias a ésta, la Institución encuentra y entiende las posibilidades reales de mejorar el proyecto formativo. Esta línea de investigación concibe la educación como proceso complejo, inacabado e incierto que requiere del acompañamiento de la evaluación para identificar logros y oportunidades.

Su objetivo se basa en fortalecer la reflexión, el debate, la construcción, de-construcción y difusión del conocimiento en torno a las problemáticas de la evaluación, el currículo y la docencia, vinculando el ejercicio investigativo a redes de conocimiento en ámbitos institucionales, de programas en los niveles de pregrado y posgrado y educación media.

4.4. Población y muestra.

Para el presente proyecto investigativo se realizó una observación de la población en general, la población objeto y muestra del Colegio Sorrento I.E.D Sede B el cual se encuentra ubicado en el barrio San Rafael de la localidad de Puente Aranda.

4.4.1 Población general

El Colegio Sorrento I.E.D, es de carácter público y mixto que cuenta con niños y niñas en los niveles de transición, primaria y bachillerato, este colegio tiene dos sedes A y B; en la sede A se encuentran los estudiantes de bachillerato y en la sede B los niños y niñas de transición y

primaria; las infraestructuras de estas instituciones son amplias y grandes, las aulas de clase son cómodas para la cantidad de educandos matriculados, las zonas recreativas son propicias para el libre esparcimiento de los estudiantes. Por otra parte este centro educativo es de doble jornada (mañana y tarde), teniendo como énfasis la inclusión con personas en condición de discapacidad y personas con talentos excepcionales.

4.4.2 Población objeto

El Colegio Sorrento I.E.D en la sede B se encuentran los niveles de preescolar y primaria, de los cuales el preescolar cuenta con tres aulas escolares con la cantidad de treinta niños y niñas por cada salón, en la parte de primaria se cuenta con tres cursos del grado primero, cuatro cursos del grado segundo, cuatro cursos de grados tercero, tres aulas del grado cuarto y cuatro de grado quinto, en la jornada de la tarde además se evidencia que por cada grado solo hay una docente titular quien enseña y dirige la mayoría de áreas, excepto educación física, música e inglés.

Por otra parte para la ejecución del presente proyecto en primera instancia se pide el permiso y consentimiento a la rectora del Colegio Sorrento I.E.D Sede A y B, seguidamente al coordinador de la Sede B, quien a partir de su conocimiento y observación de las diversas metodologías trabajadas en el plantel, plantea que es pertinente la ejecución de la investigación en la institución.

Los estudiantes de los grados (406-407-408) de los cuales se va a tomar la población muestra, están conformados entre treinta a treinta y cinco estudiantes, entre edades de ocho a diez años; en general la Institución cuenta con ciento cuatro estudiantes matriculados en este grado; el curso

otorgado por el coordinador de la Sede B fue el grado 406, conformado por (34) estudiantes para la implementación de la investigación.

4.4.3 Muestra

Para la toma de la población muestra que se realizó con los niños y niñas del grado 406, se entregó un consentimiento informado permitiendo informar la participación directa e indirectamente de los estudiantes en la presente investigación en la toma de fotografías y entrevistas; esta autorización debía ser firmada por los respectivos padres de familia o acudientes de los estudiantes, estando de acuerdo con el involucramiento que tenían sus hijos en el proyecto, esto con el fin de tener las autorizaciones y tener presente que la población objeto eran treinta y cuatro estudiantes y la muestra son quince estudiantes, a los cuales les firmaron la autorización, en los que se encuentran cinco niñas y diez niños.

Los días en que se realizaron las intervenciones fueron los días martes y jueves en la jornada de la tarde, estos días se escogieron de acuerdo a la disponibilidad de la maestra titular, ya que el colegio no permite cambiar el cronograma diseñado. También se ejecutó en los espacios en que los estudiantes tenían las áreas de matemática y español, debido a lo anterior los ejercicios pedagógicos eran diseñados e implementados según el tema del día.

4.5 Tipo de muestreo

El tipo de muestreo que se realizó para determinar los objetos de estudio, es la Muestra Intencional o Discrecional; Canal (2006) “Este tipo de muestra intencional o por juicio es un método de muestreo no probabilístico, donde los participantes se seleccionan por medio de los conocimientos y juicios de los investigadores” (p.06). Es decir que se escogen a base del

conocimiento de una población o propósito del estudio, en este tipo de muestreo, todos los individuos de la población pueden formar parte de la muestra, teniendo las mismas probabilidades de hacer parte del estudio. Por lo tanto es el tipo de muestreo que utilizamos en la investigación, por ser riguroso y científico.

Para poder escoger la muestra con la que se desarrolló el presente trabajo, se realizó el muestreo intencional o discrecional donde el coordinador del colegio escogió el curso que más presentaba dificultades en los procesos de aprendizaje, por la metodología que utilizaba la docente titular. Por estas razones fue asignado el curso 406 conformado por 34 estudiantes de la jornada tarde; posteriormente se entregaron unos permisos los cuales deberían ser firmados por los padres de familia o acudientes, donde se confirmará la aceptación para participar en el desarrollo del proyecto. Los estudiantes que entregaron los permisos firmados fueron la muestra con la que se realizó la investigación, por ende la muestra fueron 15 estudiantes.

Con esta muestra se ponen en práctica los distintos tipos de instrumentos como lo son las entrevistas, la observación y diarios de campo sobre las dinámicas y metodologías que implementa la docente en las clases y cómo los estudiantes participaban en los mismos ejercicios pedagógicos para generar una enseñanza y aprendizaje.

4.6 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Las principales herramientas del investigador en la metodología cualitativa son la observación participante, la entrevista y el análisis de textos y documentación (diarios de campo) (ver anexos 3 - 4 - 5). "El análisis de datos es un proceso en continuo progreso en la investigación cualitativa. La recolección y el análisis de datos van de la mano. A lo largo de la observación participante, la entrevista en profundidad y las otras investigaciones cualitativas, los investigadores siguen la

pista de los temas emergentes, leen sus notas de campo o transcripciones y desarrollan conceptos y proposiciones para empezar a dar sentido a sus datos." (Taylor y Bogdan, 2002, pág. 158).

El presente estudio se llevó a cabo en el Colegio Sorrento I.E.D Sede B en donde se evidencio la falta de apoyo en cuanto a los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de cuarto grado de primaria, debido a la metodología implementada por la docente (metodología tradicional); es importante mencionar que esta Institución Educativa cuenta con fácil acceso, con una estructura grande y confortable, permite el deporte y actividades socioculturales; igualmente sus instalaciones son acogedoras con climas cálidos e inclusivos.

La investigación se empezó a realizar debido a unas prácticas pedagógicas que se realizaron en dicha Institución, en donde se constató las dificultades que presentaban algunos estudiantes, ya que no comprenden las explicaciones de los temas que aborda la docente titular, por ende se hizo interesante y se decide desarrollar el presente proyecto; desde entonces se empezó a realizar todas las acciones o procesos que permitieran la ejecución del trabajo.

Los objetivos que se establecieron al hacer el estudio, fueron que los estudiantes de cuarto grado de primaria del Colegio Sorrento I.E.D Sede B, adquieran conocimientos y aprendizajes de manera lúdica y activa, en donde se permita lograr aprendizajes significativos y que ayudaran en sus procesos académicos; además que los estudiantes reforzarán sus conocimientos, partiendo de las actitudes y habilidades que permite y exige el juego; por otro lado que los docentes que utilizan la metodología tradicional, observaron y evidenciaron los cambios que produce el juego como metodología participativa y dinámica.

Para obtener los resultados que contribuyeron a la importancia y necesidad de implementar el juego como estrategia de enseñanza, se desarrollaron seis actividades dirigidas al trabajo en

equipo, a los diferentes roles y al juego participativo, en el cual se observaron grandes cambios, como el interés y motivación por aprender.

4.6.1 La entrevista

A continuación se explica que es la entrevista, y cuál fue su importancia en la recolección de datos. Díaz - Bravo Letal (2013) exponen que “La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar” (Pág 163).

La entrevista se divide en tres tipos, que son:

- Entrevistas estructuradas o enfocadas
- Entrevistas semiestructuradas
- Entrevistas no estructurada

A los docentes y estudiantes se les aplicó la entrevista semiestructurada, ya que las preguntas eran abiertas, esto con el fin de permitir ampliar las respuestas y conocer a fondo qué posturas o ideales se tenía frente a cada pregunta. A cada uno se les aplicó cinco preguntas relacionadas entre sí y con un orden según la importancia de la pregunta.

4.6.2 Diario de campo

El diario de campo se empleó con el fin llevar anotaciones de todos los aspectos importantes, y resaltar los temas de interés Para Valverde (s.f), (1989), “El diario de Campo puede definirse como un instrumento de registro de información procesal que se asemeja a una versión particular del cuaderno de notas, pero con un espectro de utilización ampliado y organizado metódicamente” (pág. 309).

En esta investigación se realizó en primer lugar dos diarios de campos, en las áreas de matemáticas y español; en la cual se ingresó al salón de clase 406 y se hacían las respectivas anotaciones (forma de la maestra al enseñar la clase y la participación de los estudiantes); es decir, se realizó una observación no participante, ya que no se intervenía en ninguna de las clases, solo se limitaba a hacer anotaciones de lo que sucedía; tan sólo se era espectadoras de lo sucedido.

En segundo lugar se realizaron seis diarios de campo, en cada uno de los ejercicios pedagógicos desarrollados; en este instrumento se hace una observación participante, dado que hubo involucramiento e interacción con los estudiantes y la docente titular. Por otro lado se dirigió y organizó la clase, quedando los niños y niñas a cargo de las maestras en formación.

CAPÍTULO V. ANÁLISIS DE RESULTADOS

Para llevar a cabo el análisis de los resultados se abordaron los siguientes aspectos: instrumentos de recolección de datos, ejercicios pedagógicos e involucramiento y perspectiva de la docente en la estrategia del juego como enseñanza, para evidenciar los resultados obtenidos antes, durante y después de la implementación de la propuesta de intervención.

5.1 Instrumentos de recolección de datos

A partir de la implementación de recolección de datos se categorizó cada uno de los instrumentos, es decir, se analizaron los diarios de campo y las entrevistas que fueron estudiadas detalladamente, haciendo su respectiva comparación con las respuestas de los demás estudiantes; destacando: en primera medida, que por medio de los instrumentos de observación, entrevistas y diarios de campo se corroboró que la docente titular implementa la metodología tradicional en los procesos de enseñanza y por ende no favorece el adecuado desarrollo de los estudiantes a nivel escolar, evidenciado en las bajas notas académicas, la frecuencia de errores en sus procesos de lecto-escritura y del área de matemáticas, la poca participación en las clases, de igual forma la docente titular en la entrevista reconoce que las técnicas que implementa en la enseñanza es a partir de la transcripción de textos, la memorización, la autoridad y el cumplimiento a tiempo en la entrega de los trabajos sin tener en cuenta el ritmo de aprendizaje de cada niño y niña.

5.2 Ejercicios pedagógicos

En el desarrollo de los diferentes ejercicios pedagógicos fueron analizados por medio de los instrumentos, para esto se implementó nuevamente el diario de campo en cada una de los ejercicios pedagógicos y las entrevistas que se realizaron a los niños - niñas y docente titular;

concluyendo que los estudiantes se interesan por las nuevas formas de obtener un aprendizaje significativo; como lo es la implementación del juego como estrategias de enseñanza, esto fue evidenciado ya que los niños y niñas participaban de manera activa en el abordaje de los diversos temas a partir de la indagación, exploración, cuestionamientos, entre otros, además el estudiante se involucra de manera directa, dado que se toman en cuentas las necesidades, capacidades, dificultades que presenta cada uno en las diversas áreas académicas. Es claro resaltar, que antes de iniciar o ejecutar las actividades entre todos los participantes se establecieron reglas, que debían ser cumplidas por todos, de lo contrario había penitencias.

Por otra parte la participación de los niños y niñas de grado cuarto y la docente titular durante el desarrollo de las diversas actividades fue muy activa y colaboradora, dado que se motivaban y entusiasmaba cuando se iban a implementar; en las actividades, también se notaba el interés y apropiación de los diferentes temas, ya que al final del ejercicio se aplicaba una estrategia de evaluación que permitió comprobar que los estudiantes si adquieren conocimientos y habilidades.

Otro aspecto a mencionar es que se evidenció que los estudiantes de cuarto grado al momento de realizar actividades o ejercicios estipulan una serie de reglas que debían ser cumplidas, lo que hace que la atención, concentración y participación sean más activas y por ende los estudiantes exploran sus conocimientos y habilidades. La participación que se tuvo en cada actividad fue más alta, que la evidenciada en las clases anteriores con la docente titular, es decir antes de ejecutar el proyecto, dado que todos los niños deseaban colaborar al mismo tiempo, exponer puntos de vista, dar ideas e interesarse por que sus compañeros aprendieran o comprendieran la información.

Teniendo en cuenta el análisis que se realizó a partir de la información obtenida por los instrumentos (diario de campo y entrevista), los cuales aportaron a mirar los cambios obtenidos sobre las problemáticas que tenían los niños y niñas del grado cuarto (406) de primaria durante la ejecución de la propuesta y qué resultados se obtuvieron de ella en la solución de los problemas. Se observó que los estudiantes participaban de una manera activa en las diferentes clases de la docente titular, teniendo presente la profesora que el juego le ayudaba como estrategia para impartir sus enseñanzas y que a través de ellas sus estudiantes obtuvieron mejoras en la comprensión lectora, en los procesos escriturales, escucha y relación con los pares y en el trabajo en equipo. De esta manera, se fortalecieron las habilidades de lecto - escritura, matemáticas, de relaciones socio afectivas y demás aspectos involucrados en su desarrollo; a partir de estos ejercicios se pudieron suprimir las debilidades que presentaban los estudiantes en la adquisición de los aprendizajes.

Por otra parte a través de la ejecución de los ejercicios, los estudiantes realizaban comentarios como “estas actividades son mejores que estar en el salón sentados” o la docente “si es importante el juego para mejorar los procesos de enseñanza hacia los estudiante”.

Abordar el juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje a partir de los diferentes ejercicios pedagógicos permitió a los estudiantes fortalecer sus relaciones interpersonales tanto con pares como con adultos, creando ambientes de cooperación y participación entre todos para llegar a un sólo fin de adquirir aprendizajes significativos de forma lúdica y recreativa.

5.3 Involucramiento y perspectiva de la docente

En el desarrollo de cada una de la actividades la docente titular se hizo partícipe, se integraba con todos los estudiantes y a la vez debía seguir las instrucciones dadas por las

docentes en formación y de igual manera dar solución ante las problemáticas o propuestas que se exponían; en la ejecución de la primera actividad le fue difícil su adaptación, debido a la imposibilidad de llegar a acuerdos con los integrantes del grupo. Una vez que se buscaron alternativas para llegar a acuerdos comunes con los estudiantes, evidenció que ellos se interesaban por adquirir conocimientos, participando en las actividades, interactuando con pares e indagando sobre el tema; para lograr lo anterior y con palabras propias expone: “Cuando yo estudié no veía al juego como una alternativa en la enseñanza, solo me centro en enseñar los contenido que el estudiante se supone debe aprender”.

De acuerdo con lo anterior se puede decir que la formación que recibió la docente fue a través de la metodología tradicional, a partir de estrategias como las que emplea en el aula (tablero-cuaderno), sin permitir la participación de los estudiantes en la expresión de las ideas como en los cuestionamientos e inquietudes. A partir de la participación de la docente en los ejercicios pedagógicos se confirma que el juego como estrategia de enseñanza favorece los procesos educativos de los estudiantes, partiendo de la observación de los intereses, capacidades y debilidades de los mismos, por medio de la motivación y sobre todo el brindar espacios acogedores y divertidos, facilita el pleno desarrollo de cada niño y niña.

Finalmente dicho por la docente titular, “Los docentes de esta generación deben ser muy estratégicos e innovadores, para suplir las necesidades de esta juventud ante el alto grado de desinterés por formarse”. La nueva generación docente debe ejecutar metodologías activas en los diferentes escenarios donde se imparte la educación, a través de materiales y ejercicios pedagógicos que lleven al estudiante a la participación, exploración, indagación, el cuestionamiento de los aprendizajes y experiencias que adquieren en sus procesos formativos.

Para que estos docentes en formación lleguen a los escenarios educativos con metodologías participativas y activas, se debe tener en cuenta.

La educación superior en Colombia, como es sabido por todos, no han alcanzado ni la calidad ni la cobertura que se ha propuesto; pero esta realidad no puede llevar a la sociedad colombiana a abandonar el proyecto moderno de una educación superior de calidad, fundamentada en la ciencia y la investigación y acorde con su responsabilidad social (Osma, 2018, p.13).

De acuerdo con lo anterior los nuevos docentes que se encuentran en procesos de formación o culminación de sus carreras profesionales deben estar en constante indagación, formación y actualización acerca de los diferentes cambios y avances que tiene la educación; todo esto para suplir las necesidades de la realidad social en las que se encuentran involucrados los niños, niñas y jóvenes, principal población de formación en valores, principios, derechos deberes, entre otros.

A partir de las diversas actualizaciones que adquiera el docente durante su formación profesional puede diseñar diversas estrategias y ejercicios pedagógicos a través de metodologías activas, las cuales sean apropiadas eficazmente por los estudiantes; para la implementación de las mismas se deben tener en cuenta los contextos en los que viven los niños y niñas, las dinámicas y relaciones familiares, los procesos de desarrollo que han tenido en su formación escolar, como sus capacidades, gustos, intereses, entre otros.

CAPÍTULO VI PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

La presente propuesta de intervención es diseñada e implementada, con el propósito de generar cambios en los procesos de enseñanza, mejorando los niveles educativos de los estudiantes del Colegio Sorrento I.E.D. Sede B. En esta propuesta se tiene en cuenta el título, una descripción, justificación, un objetivo, contenidos y por último las estrategias y actividades que se realizaron

6.1 Título

Juego y aprendo en mi Colegio

6.2 Descripción

La presente propuesta de intervención se implementó a estudiantes del Colegio Sorrento I.E.D de grado cuarto de primaria, curso 406 de la Jornada Tarde, por medio de estrategias basadas en el juego, tomando como partida los procesos de lectoescrituras y el área de matemáticas, a través de talleres y actividades lúdico - pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos de los niños y niñas en cada una de las áreas (matemáticas y español), generando en ellos aprendizajes significativos con cada uno de los contenidos que trabajan los docentes y así evitar un bajo rendimiento o deserción escolar.

Es decir, la presente propuesta de intervención se compone de actividades, talleres y juegos lúdicos a través de temáticas que se desarrollan en este grado, en cada una de las asignaturas y a partir de las debilidades y fortalezas que se observan en cada uno de los niños referente a los aprendizajes.

6.3 Justificación

Como cada niño y niña tiene un proceso de aprendizaje diferente, se busca que con la implementación del juego como estrategia de enseñanza, se brinden los espacios y acciones necesarias para que los estudiantes adquieran y comprendan mejor los temas trabajados; por consiguiente con el desarrollo de esta propuesta de intervención se quiere que los estudiantes potencialicen las áreas del desarrollo, permitiendo un mejor nivel académico, donde la motivación e interacción entre pares permite un mayor interés por aprender.

Además, la implementación de una metodología interactiva y participativa como lo es el juego permite la colaboración y cooperación entre pares, donde se comparten conocimientos, experiencia, intereses y por otro lado se permite desarrollar o despertar la autonomía, el liderazgo, la creatividad y el desarrollo de habilidades o destrezas que favorecen su proceso escolar; por ende se busca la adecuación de espacios lúdicos y motivadores, donde el estudiante se entusiasme por aprender.

6.4 Objetivo

Implementar los diferentes tipos de juegos en los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D, para adquirir en ellos un aprendizaje significativo a partir de las diversas actividades y estrategias implementadas en las áreas y temáticas abordadas, logrando conseguir en ellos el desarrollo de procesos cognitivos y fortaleciendo las relaciones interpersonales y a la vez mejorar los procesos académicos.

6.5 Contenido

Los contenidos que se trabajan en esta propuesta de intervención se basan en las áreas de lecto- escritura y matemáticas los cuales son:

- Oraciones
- Comprensión de textos - comunicación
- Tipos de textos - textos periodísticos
- Sistema decimal
- Multiplicación por una cifra
- Fracciones

6.6 Modelo pedagógico

El modelo pedagógico que adopta esta propuesta de intervención es la pedagogía activa, ya que busca la interacción, participación e involucramiento de todos los niños - niñas y la docente titular en el desarrollo de los ejercicios pedagógicos; permitiendo despertar un alto grado de interés y motivación, y a la vez suprimir la pasividad y la memorización. También ofrecer materiales didácticos e innovadores a los estudiantes, con el fin de hacer diferente la metodología implementada en el aula y generar espacios propicios de aprendizaje. Zubiría (2008) expone:

Las condiciones socio-históricas actuales exigen un cambio profundo en las finalidades de la educación. Los propósitos a trabajar en la escuela deben garantizar por fin un mayor desarrollo del pensamiento, el afecto y la acción. La escuela del siglo XXI debe enseñarnos a pensar, amar y actuar (p.5).

De acuerdo a lo anterior la escuela debe brindar a los niños, niñas y jóvenes espacios y escenarios donde se desarrollen y potencialicen sus conocimientos y aprendizajes a partir de sus realidades sociales, necesidades, interés, gustos, expectativas entre otras; provocando en él estudiante la reflexión, indagación y cuestionamientos de cada una de las enseñanzas impartidas por el docente; por otra parte la escuela debe propiciar métodos de enseñanza en donde se

involucre al estudiante directamente en la participación activa de las diferentes actividades que planea el docente para lograr experiencias y aprendizajes significativos que le aporten al desarrollo tanto personal, integral, emocional y social.

6.7 Estrategias pedagógicas

A Continuación se mencionan y explican los ejercicios pedagógicos, que se trabajaron con los niños y niñas de cuarto de primaria del colegio Sorrento I.E.D Sede B y la maestra titular, en la jornada de la tarde, los días martes y jueves; con el fin de ayudar a la problemática que allí se presenta, y demostrar que el juego como estrategia de enseñanza es una de las mejores alternativa que permite construir aprendizajes significativos.

ACTIVIDAD DE LECTO-ESCRITORA

ACTIVIDAD N° 1

Título: CONSTRUYENDO ORACIONES PARA LA REDACCIÓN DE TEXTO

Introducción:

Esta actividad se va a realizar a partir del juego colaborativo, con los estudiantes del curso cuarto de primaria a los cuales se pretende fortalecer sus aprendizajes acerca de construcción y características de las oraciones fomentando la creatividad y creación de textos, mejorando así sus procesos académicos en el área de español.

Objetivos:

1. Identificar qué falencias presentan los estudiantes para su redacción de texto.
2. Motivar a los estudiantes a la creatividad de construir cuentos.

Descripción:

En un primer momento el curso se va a dividir en 5 subgrupos los cuales van a representar las partes de una oración la cual se divide en sustantivo, adjetivo, artículo, pronombre y verbo, cada uno de los grupos va a investigar a indagar de qué se trata el tema correspondiente.

En un segundo momento después de realizar las indagaciones del tema, todos el curso va

hacer parte de un cuento que les va a ir contando la docente en formación, a medida que la docente va leyendo el cuento un integrante de cada grupo va identificar su puesto en la lectura realizada.

Para finalizar cada subgrupo tendrá que inventar una oración teniendo presente el cuento anterior y la ubicación que tuvieron el resto de sus compañeros en la lectura, para que cada integrante sea una de las partes de la oración y la puedan construir.

Recursos humanos

- Los estudiantes del grado cuarto
- Los diseñadores de la propuesta

Recursos materiales

- Libros para la investigación
- Cuento

Pregunta:

¿Por medios de estas actividades los niños se incentivarán a la creación de textos?

ACTIVIDAD DE LECTO-ESCRITORA

ACTIVIDAD N° 2

Título: JUEGO DE ROLES UN MEDIO PARA FORTALECER MI
“LECTOESCRITURA”

Introducción:

Juego de roles busca que los niños y niñas desarrollen las capacidades lecto-escritoras, donde se generen estrategias que permitan socializar las diferentes profesiones y por ende aprender nuevo vocabulario que mejorará la comprensión de textos, párrafos o temas en general. La realización de esta actividad se centra en diferentes oficios que ejercen las personas y que son necesarias e importantes para el desarrollo tanto personal como social.

Objetivos:

1. Fortalecer los procesos lecto escriturales como medio de comunicación y a la vez mejorar el nivel académico de los niños y niñas.

2. Ayudar en el desarrollo de las habilidades escriturales y lectoras, con el fin de adquirir un nuevo y mejor léxico, enriqueciendo el lenguaje de cada estudiante.

Descripción:

El juego de roles se desarrollará de manera colaborativa entre los estudiantes, para esta actividad se requiere la formación de cinco personas por grupo, donde a cada grupo se le dará una profesión; una vez repartida dicha profesión cada grupo se reunirá y deberá crear un “libreto” para posteriormente ser representados.

Una vez creado el libreto cada grupo construirá un rincón de aprendizaje (escenario), donde deberá dar vida a dicho libreto, interactuando y socializando con los demás compañeros; finalmente cada grupo expresará cómo se sintieron (emociones) y lo aprendido con dicha actividad.

Para fortalecer lo anterior se toma como soporte la Ley general de educación 115 de 1994, en el artículo 92 “Formación del educando”, donde establece que se debe favorecer el desarrollo de la personalidad del educando, permitiendo al niño interactuar con diferentes culturas, donde se acerque al niño con la realidad y a la vez facilitar actividades útiles que ayuden o contribuyan al desarrollo del país.

Materiales:

- Lápiz
- Cuadernos
- Pinto - caritas
- Pelucas
- Vestuario
- Papel seda de colores
- Profesiones (maestro, doctor, político, abogado, ingeniero, veterinario)

Pregunta:

¿Cómo ayudar a despertar la imaginación y creativa en los estudiantes, con el fin de mejorar y reforzar la comunicación?

ACTIVIDAD DE LECTO-ESCRITORA

ACTIVIDAD N° 3

Título: STAND DE NOTICIAS

Introducción

En la presente actividad se trabajará la asignatura de español con el tema tipos de textos: los textos periodístico, con esta temática se reforzará los procesos de lectura y escritura verificando a que nivel se encuentra el estudiante y qué errores presenta, además se involucra el tipo de juego colaborativo, Según Orlyck, T. (1990) los juegos cooperativos tienen varias características positivas que están muy relacionadas con el trabajo grupal, algunas de ellas son:

1. El objetivo de estos juegos es que todos participen para lograr un objetivo común. En consecuencia, todos juegan y se divierten sin la presión que produce la competición entre los alumnos. El interés del participante está en la participación.
2. Este tipo de juegos está diseñado para que todo el mundo se incorpore activamente en el juego, busca incluir, no excluir.
3. Crear es construir, y para construir, es fundamental que todos aporten opiniones, ideas entre otras, las reglas son flexibles y los participantes pueden colaborar para cambiar la fluidez y las bases del juego.
4. A diferencia del juego competitivo, el juego cooperativo no está orientado hacia el resultado final, sino que pone el énfasis en el proceso: lo importante es que los participantes se lo pasen bien y aprendan participando activamente.

Objetivos

1. Reconocer la estructura e información que abordan los textos periodísticos.
2. Motivar a los estudiantes a trabajar en equipo poniendo en práctica la imaginación y creatividad a partir del tema propuesto.

Descripción

La presente actividad se trabajará con los estudiantes de grado 4 de primaria de la Colegio Sorrento I.E.D la área de español, con el tema de tipos de textos y como contenido el reconocimiento de textos periodísticos y a partir de los juegos cooperativos; la sección se dividirá en tres momentos los cuales son:

Como primer momento se realizarán una serie de preguntas a los estudiantes las cuales tendrán que responder de acuerdo a los conocimientos previos que tiene estas son:

- ¿Qué es un texto periodístico?
- ¿Que contiene un periódico?
- ¿Qué noticias aparecen en el periódico?
- ¿Cómo es la estructura de una noticia?
- ¿Qué información o aspectos lleva unas noticias?

A partir de lo dialogado por lo estudiantes se profundiza el tema con la intervención de las docentes en formación respondiendo las preguntas anteriores y por medio de ejemplos.

Como segundo momento se les pedirá a los estudiantes que formen grupos de 5 estudiantes, ya conformados los grupos se les entregará a cada grupo un recorte periodístico, los estudiantes tendrán que leer la noticia correspondiente e identificar su estructura y la información que se encuentra en ella, teniendo en cuenta lo explicado en clase.

Por último momento cada grupo tendrá que elaborar un stand donde represente la noticia correspondiente, para ellos tendrán que colocarle un nombre creativo a su stand, elaborar carteleras con la información de la noticia, imágenes representativas a la noticia, para la exposición del stand cada uno de los estudiantes tienen que presentar una parte de la noticia, allí se debe identificar la estructura e información de la noticia.

Materiales

- Recortes periodísticos
- Información sobre la estructura de la noticia y sus componentes.
- Carteleras
- Imágenes
- Decoración de stand (bombas, papel seda o crepe, entre otras)

Pregunta

¿Qué aspectos se pueden evidenciar en los estudiantes, trabajando de forma grupal y cooperar para lograr un mismo objetivo?

ACTIVIDAD DE MATEMÁTICAS

ACTIVIDAD N° 1

Título: CONOCIENDO EL SISTEMA DECIMAL DEL MUNDO MATEMÁTICO.

Introducción

Esta actividad se tratará de cómo los estudiantes del colegio Sorrento de cuarto grado se integran en el mundo de las matemáticas conociendo el punto los decimales y cómo esta actividad la pueden implementar en su vida cotidiana.

Objetivo

Implementar estrategia para el reconocimiento del sistema decimal de las matemáticas.

Descripción

Se realizará una feria en la cual se venderán diferentes objetos, donde algunos estudiantes serán los vendedores y otros los compradores, cada producto que se encuentran tienen características diferentes con respecto al precio.

Un pantalón diaria el precio; en unidades 5, decenas 3, centenas 7 y en unidades de mil 9, el comprador tendrá que organizar los números para pagar y que la prenda sea suya.

Para finalizar los compradores entregaron la cuenta de cuánto vendió por medios del sistema decimal.

Materiales:

- Materiales para la feria
- Números para las compras
- Tabla para la ubicación decimal.

Pregunta

¿La actividad anteriormente plantea favorece los procesos de relaciones con los pares entre los estudiantes?

ACTIVIDAD DE MATEMÁTICAS

ACTIVIDAD N° 2

Título: MULTIPLICO MIS HABILIDADES MATEMÁTICAS MEDIANTE LA RULETA.

Introducción:

Con el desarrollo del juego de mesa (ruleta) se busca que tanto las niñas y niños del grado cuarto del Colegio Sorrento refuercen las operaciones matemáticas, en este caso la multiplicación por una cifra, donde se requiere el conocimiento de las tablas de multiplicar; por ende con esta actividad se motivará al estudiante a participar y socializar en dicho ejercicio, donde deberá respetar y cumplir algunas reglas.

Objetivos

1. Implementar actividades lúdicas que permitan la interacción y socialización entre pares y a la vez ayudar al refuerzo de conocimientos.
2. Motivar a los estudiantes en los procesos de concentración y atención, donde se permita la exploración y la indagación, que a la vez ayudarán en mejorar el rendimiento escolar.

Descripción

En un primer momento y en forma de mesa redonda se repasarán las tablas de multiplicar (2-9), donde se jugará Tingo-Tango, como medio de interacción; posteriormente sentados en el suelo se jugarán “gira la ruleta”, que consiste en tomar la flecha y girarla y depende del color que seleccione se dará una operación matemática de una cifra o por el contrario habrá algún premio o reto (penitencia), esto con el fin de motivar y despertar el interés por aprender.

En un tercer momento se formarán parejas, donde deberán resolver unos problemas matemáticos, este momento consiste en sacar un sobre dentro de una caja, en dicho sobre estará el problema a desarrollar. Sin ayuda de cuadernos ni esferos deberá buscar la manera de resolver el ejercicio, (imaginación, sagacidad).

Retomando lo que dice Vygotsky, el juego social permite y facilita que los niños aprendan del otro, donde la interacción, socialización y comunicación son ejes importantes en el

aprendizaje del estudiante.

Materiales

- Ruleta en cartón paja (grande)
- Pinturas (amarillo, rojo, verde, azul, morado)
- Sobres con las operaciones matemáticas
- Premios (estrella – balón)

Pregunta

¿La implementación de esta actividad ayudaría a todos los niños y niñas a reforzar y saber el desarrollo de las operaciones matemáticas de una cifra, para pasar a las operaciones de dos cifras?

ACTIVIDAD DE MATEMÁTICAS

ACTIVIDAD N° 3

Título: MUNDO DE LAS FRACCIONES

Introducción:

Involucrar a los estudiantes a tomar papeles diferentes dentro de un contexto cotidiano que es la tienda, se toman como protagonistas vendedores y clientes aplicando los juegos de roles, por medio de la temática de fracciones, lo cual tendrán que poner en práctica para comprar ciertos productos, por medio de esta actividad se logra la capacidad de análisis, resolución de problemas, capacidad de escucha.

Objetivos

1. Comparar los diferentes usos de las fracciones de acuerdo a un contexto específico (la tienda).
2. Incentivar a los estudiantes a representar un personaje de la vida cotidiana para abordar un tema, generar aprendizajes significativos y nuevas experiencias.

Descripción

Principalmente se comenzará la actividad por medio de la explicación del tema de las fracciones y como se puede representar cada una y como se leen, luego de dar a enseñanza sobre el tema se dividirá el grupo en dos, lo cual los estudiantes tendrán que armar una

tienda, la tienda debe llevar: un nombre llamativo, un vendedor, clientes, diferentes productos como tortas, frutas, verduras, bebidas etc.

Los estudiantes que representarán a los clientes llevarán fichas con diferentes operaciones fraccionarias que tendrán que leerlas a los estudiantes que realizan el rol de vendedor allí tendrán que recibir el producto, observar y corregir si el producto entregado corresponde a la operación obtenida.

Las fichas llevan las siguiente operaciones:

- dos quintos de torta de chocolate
- un medio de calabaza
- una pizza que tenga 4 octavos de queso y 4 octavos de carnes.
- 5 sextos de gaseosa
- 10 décimos de golosinas.

Materiales

- información sobre los fraccionarios
- fichas con operaciones.
- Carteles
- Productos

Pregunta

¿Cómo aporta la implementación del juego de roles con la temática de la fracciones en el desarrollo matemático de los estudiantes?

6.8 Personas responsables

Las docentes en formación responsables del proyecto investigativo “El juego como estrategia de enseñanza en los procesos de Lecto - escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto de primaria del colegio Sorrento I.E.D sede B”, son estudiantes de octavo semestre del programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil: Rosa Angelina Moreno Ayala,

Jeimny María Villamizar Hernández & Yeimy Tatiana Rojas Díaz, Facultad Ciencias de la Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores

6.9 Beneficiarios

Como primera instancia los principales beneficiarios son los Estudiantes del Colegio Sorrento I.E.D, del grado cuarto de primaria, curso 406 de la jornada tarde. Los niños y niñas de este grado se benefician con estas estrategia basadas en el juego ya que pueden potenciar y mejorar sus procesos de lectura y escritura y matemáticas, donde se potencializa la innovación y creatividad, la relación y aceptación con los demás, la autonomía, confianza, responsabilidad y sobre todo mejoraría el rendimiento escolar.

Por otra parte la docente de este curso 406, también es beneficiaria de esta propuesta donde se dará cuenta que hay otras estrategias como la del juego donde puede ayudar y brindarle diferentes aprendizajes a los estudiantes por medio de varias actividades para que ellos obtengan una mejor formación educativa; ya que se evidencio que la docente implementa la metodología tradicional dentro del aula de clase; también ayudaría a diferentes docentes que vean dicha problemática en el aula.

Por ultima instancia se beneficiarán los padres de familia, ya que ayudaría al mejoramiento y formación de los hijos, siendo personas competitivas y críticas en una sociedad, además mejoraría el autoestima de los niños y personas cercanas y finalmente sería un logro para la familia que el niño o niñas entre a una universidad.

6.10 Recursos

El proyecto investigativo “El juego como estrategia de enseñanza en los procesos de lecto-escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D. Sede B”, contó con los aportes y participación de:

- Participación e intervención de las tres docentes en formación Rosa Moreno, Tatiana Rojas y Jeimny Villamizar.
- Estudiantes del Colegio Sorrento I.E.D sede B, jornada de la tarde cursó 406, quince estudiantes como muestra.
- Docente titular del curso 406 de la jornada de la tarde.
- Material educativo
- Textos e información de temas.

CAPÍTULO VII CONCLUSIONES

A continuación se mencionan las conclusiones del presente proyecto de investigación *“El juego como estrategia de Enseñanza en los procesos de lecto-escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D. Sede B”*.

Este proyecto de investigación, muestra cómo resultado la importancia y necesidad de implementar el juego como una estrategia en la enseñanza de los niños y niñas en edad escolar; dado que brinda espacios de interacción, socialización y aprendizaje cooperativo, que son aspecto esenciales en los procesos de adquisición del conocimiento y habilidades. Además, al despertar la motivación y el interés en el estudiante, el aprendizaje se hace significativo, por esta razón, el propiciar diferentes escenarios fuera del aula y el utilizar materiales lúdicos y didácticos los educandos cambian la actitud frente a las actividades o temas a desarrollar. Es importante recalcar que para lograr lo anterior, la dinámica y las metodologías de los maestros deben ser muy llamativa, interesante y sobre todo innovadora.

Los maestros encargados de la formación y educación de los estudiantes, deberían poseer el arte de enseñar, con el fin que cada niño y niña adquiera los conocimientos y habilidades que se requieren para la vida; por ende se sugiere a los maestros buscar e implementar estrategias que ayuden en los procesos educativos de los educandos. Una de estas estrategias pedagógicas que contribuirá a la enseñanza es el juego; no solamente implementado en una área, si no por el contrario que se emplee en todos los programas académicos, partiendo de las necesidades e intereses de los estudiantes y cuando se observe que los estudiantes no están avanzando o

presentan dificultades en sus aprendizajes, es el maestro quien debería cambiar su metodología, buscando nuevas o diferentes formas de enseñar y así lograr un aprendizaje significativo.

Involucrar el juego en los ejercicios pedagógicos que se llevan a cabo en las diferentes áreas, lleva al estudiante a indagar, explorar y preguntarse frente a la enseñanza que está adquiriendo en el aula de clase y demás entornos educativos llevándolo a obtener diversas experiencias significativas, que le permite conocerse sus capacidades, interés, debilidades y seguir trabajando en ellas para un buen rendimiento escolar, además que esto le permite fortalecer sus relaciones sociales con pares y adultos el cual a partir de ellos pueden expresar sus puntos de vistas, aclarar sus dudas y fortalecer sus conocimientos con otros agentes que se encuentren dentro y fuera del aula y a través de las experiencias significativas que adquiriera a partir del juego como forma educativa y reflexiva.

Con respecto al objetivo específico número uno *“Incentivar a los docentes en la utilización de los diferentes ejercicios pedagógicos basadas en el juego, por medio de la integración y participación en cada una de las actividades a desarrollar con los estudiantes”*; se cumplió, ya que la maestra titular al principio lo veía como algo innecesario o poco útil; pero con el desarrollo de los diferentes ejercicios pedagógicos, el interés y la postura de los estudiantes mejoró, en la medida que su concentración, participación, y rendimiento fueron notorios. La integración de la docente en cada una de las actividades, le permitió dar cuenta de la evolución de los niños y niñas frente a su clase; por ello se colige que la perspectiva de la docente cambió, dado que ve al juego como una herramienta que ayuda a los estudiantes en proceso de aprendizaje significativo. Es claro resaltar, que cambiar o implementar nuevas metodologías de enseñanza en el aula, no es nada fácil, se requiere de voluntad, compromiso y una reflexión que

permita dar cuenta del problema que se está presentando; por eso se requiere que los docentes estén actualizando sus conocimientos y busquen nuevas alternativas que ayuden a cubrir las necesidades de todos los estudiantes.

Con respecto al objetivo número dos *“Utilizar diferentes tipos de ejercicios pedagógicos basados en el juego para identificar las debilidades y fortalezas que tienen los estudiantes del grado cuarto de primaria por medio de actividades ludico-pedagógicas”*. Con la implementación de los ejercicios pedagógicos se pudo evidenciar que algunos niños y niñas presentan problemas de interpretación de la información, se les dificulta seguir instrucciones o simplemente olvidan las reglas; también se observó que algunos estudiantes tienen habilidades en la comunicación y en la interpretación lectora; esto contribuyó a enriquecer las actividades con el fin de poder ayudar o potencializar dichas debilidades y fortalezas.

Frente al tercer objetivo *“Proponer ejercicios pedagógicos basados en el juego como una herramienta de enseñanza por medio de espacios lúdicos y recreativos, que permitan que los estudiantes adquieran y fortalezcan nuevos conocimientos en cada una de las áreas”*. En el desarrollo de los ejercicios pedagógicos que se realizaron con los estudiantes de cuarto grado del Colegio Sorrento, y con los avances y cambios que se evidenciaron junto con los docentes de grado cuarto; se propone y explica a los maestros la importancia y necesidad que tiene el juego en el desarrollo y crecimiento de los niños y niñas y que es la escuela quien deberá brindar espacios lúdicos, en donde los estudiantes exploren y aprendan del entorno, además, de hacerla más acogedora, interesante y llamativa.

Respecto al objetivo general *“Implementar estrategias pedagógicas basadas en el juego, para mejorar los procesos de enseñanza de la lecto-escritura y de matemáticas de los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D Sede B”*, se puede mencionar que las estrategias o metodologías que implementa la docente en la enseñanza debe ser muy innovadora e interesante, porque de esto depende el grado de motivación y participación del estudiante frente a los temas; por razones como estas se señala que el juego como medio de enseñanza favorece los procesos de aprendizaje, permitiendo a los niños y niñas explorar la imaginación, la creatividad y despertar nuevas expectativas o posibilidades de adquirir verdaderos aprendizajes. Además, los ejercicios pedagógicos no deberían ser aplicados en una o dos áreas, si no por el contrario buscar que el juego se convierta en un medio para alcanzar los objetivos o logros que se proponen en todas las áreas del conocimiento, en donde se brinde las oportunidades y espacios de recreación, diversión, libertad, goce y placer que son propios del desarrollo en edades escolares.

Finalmente la pregunta de investigación *“¿Cómo las estrategias basadas en el juego aportan a la enseñanza de los procesos de lecto-escritura y del área de matemáticas de los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D Sede B?”*, Se soluciona, ya que los ejercicios pedagógicos son otro medio de enseñanza que permite a los niños y niñas adquirir un verdadero aprendizaje, en donde la interacción y socialización con pares ayuda a la construcción de conocimientos y habilidades; que después serán de gran ayuda para la vida profesional como personal, además, ¿a qué niño o niña no le gusta jugar?. Por lo anterior se subraya la importancia de la utilización del juego en las aulas, ya que por medio este se adquieren nuevos aprendizajes y las actividades lúdicas ayudan a retener el conocimiento,

también despierta el desarrollo de diferentes procesos, favoreciendo la adquisición de habilidades y destrezas. Por último los docentes son quienes deberían adaptarse a las necesidades de los estudiantes y no esperar que los niños y niñas se adapten a ellos, porque de lo contrario no se generarían los aprendizajes significativos, que es lo que busca en los procesos de formación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcaldía de Puentes Aranda. (2018) Consejo local de gestión del riesgo y cambio climático, caracterización general de escenarios de riesgo. Recuperado de:

<http://www.idiger.gov.co/documents/220605/263911/Identificacion+y+Priorizacion.pdf/626e6cc1-33f7-4174-8c97-a0ca8637e593>

Beltrán, O., (2007). Efectos de un programa de juego sobre las conductas prosociales y disociales de escolares con problemas de contravención al manual de convivencia, (Tesis de pregrado). Universidad tecnológica de Pereira. Colombia. Recuperado de <http://repositorio.utp.edu.co/dspace/bitstream/handle/11059/789/79301B453e.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Buitrago, J. (2014). La enseñanza y las competencias de la educación religiosa (Trabajo de grado). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín, Colombia. Recuperado de: <https://repository.upb.edu.co/bitstream/handle/20.500.11912/2264/Trabajo%20definitivo%20de%20la%20ERE.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Barriga, F. (2003). Cognición situada y estrategias para el aprendizaje significativo. Revista Cielo. Redie vol.5 no.2. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1607-40412003000200011&script=sci_arttext

Berrocal, E, Expósito, J. El proceso de investigación educativa II: investigación- acción, Universidad Nueva Granada. Recuperado de: http://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%202%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf

Camilo José Cela, Madrid. Recuperado de: <http://www.mcep.es/wp-content/uploads/2017/05/LasTeoriasDeFreinetEnLaEscuela.pdf>

Canal, N. (Diciembre 01, 2006). Técnicas de muestreo, Sesgos más frecuentes. Recuperado de: <http://www.revistaseden.org/files/9-CAP%209.pdf>

Cárcel, F. (2016). Desarrollo de habilidades mediante el aprendizaje autónomo. 3C Empresa, investigación y pensamiento crítico, 5(3), 54-62. Recuperado de: <https://www.3ciencias.com/wp-content/uploads/2016/08/art%C3%ADculo-4.pdf>

Cerón, J y Zárata, B. (2014). El juego como estrategia pedagógica. Chía, Cundinamarca, Colombia. Recuperado de: <http://files.plan-de-negocio29.webnode.es/200000028-cfd13d1c97/EL%20JUEGO%20COMO%20ESTRATEGIA%20PEDAGOGICA.pdf>

Chacón, P.(2007). El juego didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje: ¿Cómo crearlo en el aula?. Universidad Pedagógica Experimental libertador. Caracas. Recuperado de: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/13-EDU413/lecturas/06%20-%20El%20Juego%20Didactico%20Como%20Estrategia%20de%20Ense%C3%Blanza%20y%20Aprendizaje.pdf>

Contenidos para Aprender por Ministerio de Educación Nacional de Colombia se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional. (2015). Recuperado de: <http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/ContenidosAprender/index.htm>

Código de Infancia y Adolescencia.(2006). Recuperado el 30 de mayo de 2017:

https://www.procuraduria.gov.co/portal/media/file/Visi%C3%B3n%20Mundial_Codigo%20de%20Infancia%202011%281%29.pdf

Constitución Política de Colombia., (1991). Recuperado el 30 de mayo de 2017:

https://www.procuraduria.gov.co/guiamp/media/file/Macroproceso%20Disciplinario/Constitucion_Politica_de_Colombia.htm

Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., y Varela, Margarita. (2013). La entrevista, recurso flexible y dinámico. Revista Redalyc. vol. 2, núm. 7, pp. 162-167. Recuperado de:

<http://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>

González, O. (2014). Diseño de estrategias pedagógicas y didácticas motivantes orientadas a la formación integral de estudiantes de Licenciatura en música (Tesis de maestría).

Bucaramanga, Santander, Colombia. Recuperado de:

http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:ikq6zTyw2CkJ:www.uniminuto.edu/documents/968618/11084261/O%25CC%2581scar_Gonza%25CC%2581lez_A01315658.doc/dbdc7dc0-72b8-4d07-ac45-933081253442%3Fversion%3D1.0+&cd=2&hl=es&ct=clnk&gl=co

Herrera, L. (2016). El juego como herramienta de aprendizaje en la educación infantil. (trabajo para especialista en pedagogía de la lúdica). Fundación universitaria los libertadores, Bogotá D.C, Colombia.

Latorre, A. (2005).La investigación-acción: conocer y cambiar la práctica educativa. Recuperado de: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/La-investigacion-accion-Conocer-y-cambiar-la-practica-educativa.pdf>

López, A., (2013), Formatos de proyectos pedagógicos de aula con TIC's, Talaigua Nuevo Bolívar.

Martínez, M., (2007), Diagnóstico cultural, artístico y del patrimonio, localidad de Puente Aranda. Recuperado de:
<http://siscred.scrd.gov.co/biblioteca/bitstream/123456789/229/1/Diagnostico%20Puente%20Aranda.pdf>

Martinez, J. (2011, diciembre). Metodos de investigacion cualitativa. *Silogismo*. Recuperado de <http://www.cide.edu.co/doc/investigacion/3.%20metodos%20de%20investigacion.pdf>

Meneses, M y Monge, M. (2001).El juego en los niños: enfoque teórico. *Redalyc*. vol. 25, núm. 2, pp. 113-124. Recuperado de : <http://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>

Meque, E, Blanch, S, Y Montserrat, A.(2016). El juego en la primera infancia. Barcelona, España: Ediciones Octaedro, S.L.. Retrieved. Recuperado de: <http://docplayer.es/44063788-Meque-edo-silvia-blanch-montserrat-anton-coordinadoras-el-juego-en-la-primera-infancia.html>

Ministerio de educación nacional. (1994). Ley general de educación 115 de febrero 8. Bogotá, Colombia. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Modelo Pedagógico I.E. Pío XII Salamina. Recuperado de:
http://galeon.com/piodocesalamina/mod_ped2013.pdf

Noureddine, D, y Asma, Z. (2016). El aprendizaje cooperativo y las teorías Modelo de trabajo: “el aula de ELE”(Tesis de grado). Recuperado de: <http://dspace.univ-tlemcen.dz/bitstream/112/10162/1/djamane-noureddine.pdf>

Osma, J. (2018). Fundamentos epistemológicos, pedagógicos y didácticos de los currículos de las licenciaturas de inglés y francés en Colombia (Tesis doctoral). Universidad Santo Tomás, Bogotá, Colombia.

Posada, L. (2014). La lúdica como estrategia didáctica (tesis de pregrado). Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Poveda, X. (2012). Importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de La primera infancia. Universidad de San Buenaventura, Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/82449.pdf>

Rodríguez, L. (2014). Cambio de paradigma educativo: del maestro autoritario a la autogestión del alumnado. *Iberoamérica Social: revista-red de estudios sociales*, II, pp. 152-162. Recuperado de: <https://iberoamericasocial.com/cambio-de-paradigma-educativo-del-maestro-autoritario-la-autogestion-del-alumnado/>

Savazzini, M. (2016). Reflexiones acerca de la utilización del juego como estrategia en Educación Superior: El cuerpo docente en juego. Recuperado de:
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=484&id_articulo=10214

Secretaría de Educación. (2016). Puente Aranda, caracterización del sector educativo. Recuperado de:
https://www.educacionbogota.edu.co/archivos/SECTOR_EDUCATIVO/ESTADISTICAS_EDUCATIVAS/2017/16-Perfil_localidad_de_Puentes_Aranda_2016.pdf

Sistema Nacional de deporte.(1995). Ley 181 de Enero 18 de 1995. Recuperado de:
http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85919_archivo_pdf.pdf

Torres, A. (2013). Desarrollo de habilidades para el trabajo colaborativo en niños en edad preescolar de 5 a 6 años. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://200.23.113.51/pdf/30114.pdf>

Under, F. (2007). El juego como aprendizaje y enseñanza. Recuperado de
<https://paocuevas.wordpress.com/2007/07/17/el-juego-como-aprendizaje-y-ensenanza/>

Valencia, E. (2014). Las teorías de Freinet en la escuela (Tesis de pregrado). Universidad Camilo José Cela. Madrid. Recuperado de: <http://www.mcep.es/wp-content/uploads/2017/05/LasTeoriasDeFreinetEnLaEscuela.pdf>

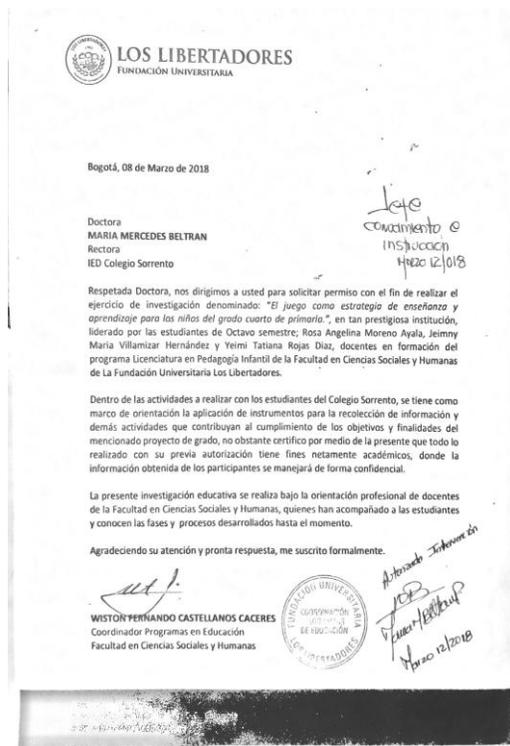
Valverde, L.(1989). El diario de campo. Revista trabajo social. Recuperado de:
<http://www.binasss.sa.cr/revistas/ts/v18n391993/art1.pdf>

Vicerrectoría de investigación. Línea de investigación de la Facultad Ciencias Humanas y Sociales, Fundación Universitaria Los Libertadores. Bogotá, Colombia. Recuperado de:
<http://www.ulibertadores.edu.co/vicerrectoria-investigacion/lineas-investigacion/>

ANEXOS

Los siguientes documentos fueron necesarios para la ejecución del proyecto investigativo El juego como estrategia de enseñanza en los procesos de lecto-escritura y en el área de matemáticas para los niños y niñas del grado cuarto de primaria del Colegio Sorrento I.E.D. Sede B.

Anexo 1. Carta de presentación para el ingreso al Colegio Sorrento I.E.D. firmado por la rectora.



Anexo 2. Carta de consentimiento informado dirigida a los padres de familia.



LOS LIBERTADORES
FUNDACIÓN UNIVERSITARIA



COLEGIO SORRENTO I.E.D.
"EDUCAR ES ENSEÑAR A VIVIR"

CONSENTIMIENTO INFORMADO

YO Jhon Alexander Ramirez Moreno identificado con cedula de ciudadanía 1032401669 padre o madre del estudiante Jimmy Alexander Ramirez V. del Colegio Sorrento I.E.D del grado cuarto de primaria autorizo con pleno consentimiento la participación en la realización de entrevista y toma de fotografías realizadas por las estudiantes Rosa Angelina Moreno Ayala, Jeimmy María Villamizar Hernández y Yeimy Tatiana Rojas Diaz, de octavo semestre de LIC. Pedagogía Infantil de la Fundación Universitaria Los Libertadores.

El propósito de y naturaleza de estas entrevistas y toma de fotografías es para la implementación del proyecto de grado, "EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE". No obstante certificamos que por medio de la presente que todo lo realizado con su previa autorización tiene fines netamente académicos, donde la información obtenida se manejara de forma confidencial.

GRACIAS.

NOMBRE: Jhon Alexander Ramirez Moreno

CEDULA: 1032401669

FIRMA: [Firma manuscrita]

Anexo 3. Entrevista, este instrumento se le implementó a docentes y estudiantes con el fin de verificar en los estudiantes cuál es el interés por la metodología que aborda el docente en el aula, qué habilidades y debilidades presentan con esa metodología y qué aspectos creen que fortalecería en su formación con la implementación del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LOS PROCESOS DE LECTO-ESCRITURA Y EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA DEL COLEGIO SORRENTO I.E.D. SEDE B	
Objetivo: Realizar entrevista a los estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio I.E.D Sorrento para conocer su opinión acerca de la metodología que implementan sus docentes y la utilización del juego en ellas como medio de enseñanza y aprendizaje.		
ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES		
Entrevistado: _____		
Edad: _____		
PREGUNTAS A REALIZAR		
<ol style="list-style-type: none">1) ¿Qué piensa de la forma en que los docentes realizan la clase?2) ¿Cómo le gustaría que fueran las clases?3) ¿Le gustaría que los docentes utilizaran el juego en el desarrollo de las clases?4) ¿Le gustaría aprender por medio del juego y de qué forma?5) ¿Qué aspectos cree usted que fortalecería por medio del juego?		

Entrevistas realizadas por los estudiantes

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LOS PROCESOS DE LECTO-
ESCRITURA Y EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO
CUARTO DE PRIMARIA DEL COLEGIO SORRENTO I.E.D. SEDE B



Objetivo: Realizar entrevista a los estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio I.E.D Sorrento para conocer su opinión acerca de la metodología que implementan sus docentes y la utilización del juego en ellas como medio de enseñanza.

ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES

Entrevistado: Diplin Santiago Cortez Mora

Edad: 10 años

PREGUNTAS A REALIZAR

- 1) ¿Qué piensa de la forma en que los docentes realizan la clase?
Me gusta un poco, pero a veces me "aburro".
- 2) ¿Cómo le gustaría que fueran las clases?
Más dinámicas, donde yo pueda jugar con mis amigos.
- 3) ¿Le gustaría que los docentes utilizaran el juego en el desarrollo de las clases?
Claro, porque aprendería más y sería divertido.
- 4) ¿Le gustaría aprender por medio del juego y de qué forma?
Sí, jugando con mis compañeros, lo no se, algo diferente.
- 5) ¿Qué aspectos cree usted que fortalecería por medio del juego?
A concentrarme más, aprendería yo creo que más fácil y aprendería a leer mejor.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LOS PROCESOS DE LECTO-
ESCRITURA Y EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO
CUARTO DE PRIMARIA DEL COLEGIO SORRENTO I.E.D. SEDE B



Objetivo: Realizar entrevista a los estudiantes del grado cuarto de primaria del Colegio I.E.D Sorrento para conocer su opinión acerca de la metodología que implementan sus docentes y la utilización del juego en ellas como medio de enseñanza.

ENTREVISTA A LOS ESTUDIANTES

Entrevistado: Juleydes Paola Contreras Velasco

Edad: 9 años

PREGUNTAS A REALIZAR

1) ¿Qué piensa de la forma en que los docentes realizan la clase?

Es chévere, pero la profe es muy brava y siempre dicta y dicta.

2) ¿Cómo le gustaría que fueran las clases?

deferentes, que yo pueda participar y divertirme, o sea actividades en grupos para jugar.

3) ¿Le gustaría que los docentes utilizaran el juego en el desarrollo de las clases?

Si, porque compartiríamos como compañeros y sería más cheverre y a mí me gusta jugar.

4) ¿Le gustaría aprender por medio del juego y de qué forma?

Si, con juegos o materiales, cosas deferentes a estar sentados.

5) ¿Qué aspectos cree usted que fortalecería por medio del juego?

No se, de pronto aprendería matemáticas y más.

Anexo 4. Entrevista dirigida a tres docentes de grado cuarto de primaria, para identificar la metodología implementada en sus aulas, su dicha metodología implementada favorece al desarrollo formativo de los estudiantes y si les gustaría utilizar el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje en sus aulas, con las diferentes áreas y reforzarlo con la metodología que implementan.

	EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA EN LOS PROCESOS DE LECTO-ESCRITURA Y EN EL ÁREA DE MATEMÁTICAS PARA LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO CUARTO DE PRIMARIA DEL COLEGIO SORRENTO I.E.D. SEDE B	
<p>Objetivo: Realizar entrevista a los docentes del grado cuarto de primaria del Colegio I.E.D Sorrento para identificar la metodología implementada con los estudiantes en el aula de clases</p>		
ENTREVISTA AL DOCENTE		
Entrevistado: _____		
Tiempo laborando en la institución: _____		
PREGUNTAS A REALIZAR		
<ol style="list-style-type: none">1) ¿Qué metodología implementa en el aula y porque?2) ¿Qué fortalezas y debilidades evidencia en los estudiantes con la implementación de su metodología?3) ¿Qué otras metodologías le gustaría implementar en el aula y porque?4) ¿Qué piensa usted de la aplicación del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje?5) ¿Fortalecería su metodología por medio del juego? si -no porque?		

ENTREVISTA AL DOCENTE

ENTREVISTADO: JOHANA GOMEZ

TIEMPO LABORADO: 20 años.

① ¿Qué metodología implementa en el aula y porque?

R/ Generalmente trabajo la pedagogía tradicional, en metodología de explicación, actividades previas, procuro hacer actividades no mucho de juego, también utilizo lo que es el diccionario, los resúmenes, los textos.

② ¿Qué fortalezas y debilidades evidencia en los estudiantes con la implementación de su metodología?

R/ Por más que haga determinada actividad posiblemente no de los resultados que uno espera, uno trata de mirar que otra cosa implementar para que los chicos aprendan, algunos avanzan muy bien y otros se quedan, nosotros tenemos un valor agregado y es que venimos con los chicos desde 3^{er} entonces eso no evita el diagnóstico, el conocimiento y eso nos permite ver la diferencia con chicos nuevos donde tienen otros vacíos.

③ ¿Qué otras metodologías le gustaría implementar en el aula y porque?

R/ Ya por el tiempo de docente uno se acostumbra a un solo tipo de metodología, sin embargo en esta nueva década se ven nuevas tendencias, maneras, pero más jóvenes son más dinámicas, porque uno se acostumbra a eso y es difícil romper o desaprender

Para volver a aprender, sin embargo a pesar de eso yo estoy muy abierta a todas las posibilidades que haya donde se trabaje la parte audio-visual donde se haga un análisis de los temas y donde se le enseñe a uno esas nuevas formas de enseñanza.

④ ¿Qué piensa usted de la aplicación del juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje?

R1- Es algo muy positivo porque los niños quisieran estar jugando todo el tiempo, lo único desafortunadamente es que uno no puede estar todo el día con ellos en ese plan, pero si tratar en mínimo ejecutar una actividad de juego en el día en alguna asignatura o tema; además la actividad de juego no siempre debe ser de constante movimiento si no por ejemplo algo mental.

⑤ ¿Trabataría su metodología por medio del juego? Si - No porque.

R1- Si, yo pienso que estoy en disposición, mente abierta a todo lo nuevo que llegue y si es productivo para los niños y para mi también porque uno a veces está desactualizado de cosas.

Se que el juego trae resultados gratificantes para los niños y para uno como docente.

Anexo 5. Diario de campo, este instrumento se implementó con el fin de analizar la forma y manera en que la docente hace o realiza la clase, la metodología que utiliza con sus diferentes estrategias, en este instrumento se registró todo lo observado durante el desarrollo de cada temática, la participación de los estudiantes, la manera en que trabajan etc.

	FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL DIARIO DE CAMPO
INFORMACIÓN BÁSICA	
FECHA	
COLEGIO	
DOCENTE TITULAR	
DOCENTES EN FORMACIÓN	
GRADO	
NÚMERO DE ESTUDIANTES	
SEMANAS	
OBJETIVO:	
DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO :	



INFORMACIÓN BÁSICA

FECHA	Marzo 6 del 2018
COLEGIO	Colegio Sorrento I.E.D. Sede B.
DOCENTE TITULAR	Johana Gomez
DOCENTES EN FORMACIÓN	Tatiana Rojas, Maria Ullamizar, Rosa Moreno
GRADO	4º 406
NUMERO DE ESTUDIANTES	15
SEMANAS	1 Semana de marzo.

OBJETIVO Reconocer la metodología (tradicional) implementada por la docente Johana Gomez en el area de español con los niños y niñas del grado 406 del colegio Sorrento I.E.D.

DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO

- El día 6 de marzo del 2018 las docentes en formación ingresan al aula 406 para observar la metodología que implementa la docente titular, el diseño de sus clases y la participación de los estudiantes.
- Este día la clase que se lleva a cabo es la de español con el tema: "del planeta tierra y los sustantivos". La docente comienza la clase realizando preguntas con el tema a partir ejemplo: "¿cómo que es planeta tierra, ¿que características tiene el planeta tierra? y elabore una representación gráfica?".
- Al terminar los estudiantes responder las preguntas la docente las revisa y realiza una retroalimentación del tema respondiendo las preguntas e inquietudes de los niños y niñas.
- En segunda la docente brinda una guía sobre el tema de los sustantivos donde tiene que ser contestada individualmente.
- El grupo en general es pasivo, no hablan entre ellos mismos y presentan poca participación en el abordaje del tema.



INFORMACIÓN BÁSICA

FECHA	14 de marzo del 2018
COLEGIO	Colegio Sorrento I.E.D Sede B.
DOCENTE TITULAR	Johana Gomez
DOCENTES EN FORMACIÓN	Rosa Moreno, Tatiana Rojas, Maria Villamizar.
GRADO	4º - 406
NUMERO DE ESTUDIANTES	15
SEMANAS	2 Semanas de marzo.

OBJETIVO

Identificar el deber de la clase de matemáticas por parte de la docente titular y la participación que tienen los estudiantes del grado 406.

DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO

- El día 14 de marzo se lleva a cabo la clase de matemáticas con el tema "Decimales", la docente titular comienza la clase con la explicación del tema en el tablero, estableciendo unos ejercicios como ejemplo.
- Los estudiantes toman nota de las explicaciones de la docente y de los respectivos ejercicios enseñados.
- Luego la profesora por filas reparte tarjetas del 0-6, llama por fila a un estudiante le da la instrucción del ejercicio a realizar, la estudiante debe realizar el ejercicio de forma individual sin ayuda de compañeros,
- Algunos niños no realizan adecuadamente la lectura de números y tampoco la dirección en la que se leen y como se escriben.
- La fila en que realice la mayoría de ejercicios correctamente gana puntos de lo contrario negativos.
- Se evidencia desorden en los estudiantes, mientras el compañero realiza la operación bajo presión por el tiempo estipulado por la docente titular.



FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
DIARIO DE CAMPO

INFORMACIÓN BÁSICA

FECHA	15/Mayo/2018
COLEGIO	Colegio Sorrento I.E.D Sede B.
DOCENTE TITULAR	Johana Gomez
DOCENTES EN FORMACIÓN	Rosa Morano - Tatiana Rops - Maira Ullamezar
GRADO	4º
NÚMERO DE ESTUDIANTES	15 Estudiantes.

OBJETIVO:

Registrar cada uno de los aspectos desarrollados en la actividad de matemáticas con el tema "Sistema decimal"

DESCRIPCIÓN DE LO OBSERVADO:

El día 15 de Mayo siendo las 2:45 pm se empieza la realización de la actividad "Conociendo el sistema decimal del mundo matemático".

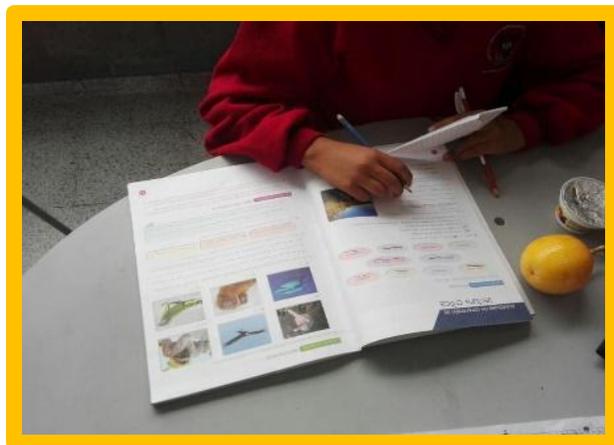
- Los niños y niñas se muestran un poco nerviosos o preocupados, están ansiosos por el desarrollo de la actividad.

- Algunos de los estudiantes presentan dificultades para ubicar decenas, las centenas y unidades de mil. Se realiza una explicación, en la cual el actor directo para dicho desarrollo son los niños y niñas que presentan dicha dificultad.

- Los estudiantes están muy activos y participativos, se puede evidenciar que están aprendiendo y disfrutando entre ellos.

- El juego les permite aprender en grupo y a colaborar mutuamente.

Anexo 6. Registro fotográfico de la ubicación de los alumnos y ejecución de las clases.



Anexo 8. Lista de estudiantes del curso 406 allí se encuentran los 15 de la población muestra.

																
LISTADO ESTUDIANTES MATRICULADOS 2018						JORNADA TARDE – PRIMER PERIODO						OK				
AREA-ASIGNATURA:																
CURSO 406						DOCENTE: JOHANNA GOMEZ										
#	APELLIDOS Y NOMBRES					FALL	*1	*2	*3	*4	*5	*6	*7	*8	*9	DEF.
1	ARBOLEDA HENAO JHOAN SEBASTIAN															
2	BARRETO CANO ANGELA SOFIA															
3	BARRIOS CALAMBAS KEVIN ANDREY															
4	BOTERO URREGO JHONATAN DAVID															
5	CANTE ORTIZ MARIA JOSE															
6	CASTAÑO MENESE MARIANA															
7	CASTRO MOJICA SOFIA															
8	CELEITA OSORIO SERGIO ANDRES															
9	CONTRERAS BUELVAS YULEIDYS PAOLA															
10	CORTES MORA DYLAN SANTIAGO															
11	DEMOYA SANCHEZ NANCY JOHANNA															
12	ERAZO BASANTE ROBINSON ANDRES															
13	GARCIA SARMIENTO JUANA VALENTINA															
14	GUTIERREZ MORA LAURA SOFIA															
15	IPILA PERDOMO DAVID SANTIAGO															
16	MONTIEL PEÑA HANNA GABRIELA															
17	MORALES GOMEZ JHON FREDDY															
18	NIEVES JIMENEZ SHANYA VANESSA															
19	OCHOA CHISCO JESSICA ESMERALDA															
20	PEREZ MOLANO MARTIN ALEJANDRO															
21	QUINTERO DEVIA YEISON ESTIBEN															
22	RAMIREZ CASTAÑEDA SANTIAGO															
23	RAMIREZ MARTINEZ JIMMY ALEXANDER															
24	RAMOS HINCAPIE SARAH LILIANA															
25	RINCON PARDO SARA DANIELA															
26	RUBIO HERNANDEZ JEISSON DAVID															
27	SILVA MARIN VALERIA															
28	SUAREZ VERA ANDRES CAMILO															
29	TIRADO RUIZ ANGIE VALENTINA															
30	TORRES GIL ERIKA VALERIA															
31	TRUJILLO SILVA SHARIT ZORANY															
32	URREA RIOS MARIANA															
33	VANEGAS JACANAMIJOY VALERI ALEJANDRA															
34	VARGAS BUENAVENTURA DANIEL ESTEBAN															

Anexo 9. Toma fotográfica de algunas ejecuciones de la propuesta pedagógica.

