

**EI JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE DE NIÑOS - NIÑA EN EL GRADO DE TRANSICIÓN DEL
INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES DE CARTAGENA DE INDIAS.**



AUTORAS

SHARON FERNÁNDEZ FIGUEROA

INÉS MARÍA VILLADIEGO BUELVAS

ZASQUIA ZABALA CANTERO

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA- FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

2016.

**EI JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA Y
APRENDIZAJE DE NIÑOS - NIÑA EN EL GRADO DE TRANSICIÓN DEL
INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES DE CARTAGENA DE INDIAS.**



AUTORAS:

SHARON FERNÁNDEZ FIGUEROA

INÉS MARÍA VILLADIEGO BUELVAS

ZASQUIA ZABALA CANTERO

ASESORA:

MIRIAM GONZALES PÉREZ

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

UNIVERSIDAD DE CARTAGENA - FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

2016.

Nota de Aceptación

Firma del Jurado

Firma del Jurado

Firma del Jurado

AGRADECIMIENTO

Agradecemos desde lo más profundo de nuestro corazón a Dios, nuestro señor por este triunfo obtenido, a nuestros padres, esposos, hijos y docentes quienes fueron un gran apoyo para nuestra formación y nunca dejaron de creer en nosotras, en fin le doy gracias a Dios porque tenemos la suerte de tener a nuestro alrededor a todas estas personas que de alguna u otra manera nos ayudaron a crecer a nivel personal y espiritual a todos ustedes gracias por todo su apoyo incondicional y desinteresado.

CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	12
ABSTRACT.....	13
INTRODUCCIÓN	14
1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	16
1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA.....	16
1.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO	17
1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	20
2. OBJETIVOS	21
2.1 OBJETIVO GENERAL.....	21
2.2 OBJETIVO ESPECIFICO	21
3. HIPÓTESIS.....	22
4. JUSTIFICACIÓN	23
5. DISEÑO METODOLÓGICO.....	25
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN	26
5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA.....	26

5.3 INSTRUMENTOS.....	28
6. MARCO REFERENCIAL.....	29
6.1 MARCO LEGAL.....	29
6.2 MARCO TEÓRICOS	37
6.3 CONTEXTO PSICOLÓGICO.....	53
6.4 CONTEXTO PEDAGOGICO	54
6.5 ANTECEDENTES	58
6.5.1 Propuesta pedagógica de la utilización del juego como herramienta fundamental para el aprendizaje del niño – niña en el preescolar.....	58
6.5.2 Actividades divertidas e innovadoras para el logro de aprendizajes significativos ...	58
6.5.3 El juego como Estrategia Didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil	59
7. PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	61
7.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA.....	61
7.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA.....	62
7.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	62
8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	65
9. RESULTADOS Y ANÁLISIS	70
CONCLUSIÓN.....	72

RECOMENDACIONES..... 73

BIBLIOGRAFÍA Y WEB GRAFIA..... 74

ANEXOS 76

LISTA DE TABLAS

	Pág.
Tabla 1. RESULTADO Y ANALISIS 1ra PREGUNTA	80
Tabla 2. RESULTADO Y ANALISIS 2da PREGUNTA.....	81
Tabla 3. RESULTADO Y ANALISIS 3ra PREGUNTA	82
Tabla 4. RESULTADO Y ANALISIS 4ta PREGUNTA.....	83

LISTA DE GRÁFICOS

	Pág.
Gráfico 1. RESULTADO Y ANALISIS 1ra PREGUNTA	80
Gráfico 2. RESULTADO Y ANALISIS 2da PREGUNTA.....	81
Gráfico 3. RESULTADO Y ANALISIS 3ra PREGUNTA	82
Gráfico 4. RESULTADO Y ANALISIS 4ta PREGUNTA	83

LISTA DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO A. ACTIVIDAD #1 REUNIÓN DE PADRES DE FAMILIA	77
ANEXO B. Actividad # 2 ENCUESTA REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO TRANSICIÓN	79
ANEXO C. ACTIVIDAD # 3 ENCUESTA A DOCENTE DEL INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES DE CARTAGENA.....	84
ANEXO D. ACTIVIDAD # 4 BINGO DIDÁCTICO	85
ANEXO E. ACTIVIDAD # 5 JUEGO TWISTER DONDE LOS NIÑOS Y NIÑAS IDENTIFICAN FIGURASGEOMÉTRICAS Y COLOR	86
ANEXO F. ACTIVIDAD # 6 DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN	87
ANEXO G. ACTIVIDAD # 7 JUEGO DE MEMORIA	89
ANEXO H. ACTIVIDAD # 8 DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN POR MEDIO DE FIGURAS Y COLORES.	90

ANEXO I. ACTIVIDAD # 9 RECONOCER IMAGEN Y TRANCRIBIR SU NOMBRE 91

ANEXO J. ACTIVIDAD # 10 LA IMPORTANCIA DE LOS VALORES A TRAVES DE
TITERES Y RONDAS INFANTILES 92

RESUMEN

Nuestro proyecto de investigación tiene como objetivo evaluar las clases tradicionales e implementar el juego como herramientas pedagógicas para la enseñanza en niños y niñas de grado transición en el INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES de la ciudad de Cartagena; este trabajo de grado es de enfoque cualitativo de carácter descriptivo y Soportado con las teorías de .KARL GROOS (1902): quien define la naturaleza del juego, JEAN PIAGET (1956) menciona que el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Podemos decir que el juego ha sido considerado un elemento fundamental en el desarrollo integral en el niño – niña; pues contribuye a su bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la transformación de autopistas cerebrales y al crecimiento de la inteligencia. Es necesario distinguir el desarrollo de los comportamientos infantiles asociados al juego, o dicho en otras palabras, las capacidades lúdicas a cada edad. Esto es fundamental en un programa de estimulación temprana; el juego también tiene un carácter adaptativo, es decir es necesario para el aprendizaje, desarrollo físico, bienestar psicológico e inserción en el medio familiar y social.

La investigación utilizada es documental basada en la recopilación de datos obtenidos de nuestras prácticas pedagógicas en el grado de transición, tomando como base teórica las diferentes citas bibliográficas enmarcadas dentro de nuestro proyecto pedagógico; se aplicaron diferentes juegos donde los niños desarrollaron cada una de las dimensiones.

Palabras claves: el juego, aprendizaje, enseñanza, dimensión.

ABSTRACT

Our research project aims to evaluate and implement traditional classes as educational game for teaching children in grade transition EDUCATIONAL INSTITUTE CREATORS city of Cartagena tools; This degree work is descriptive qualitative approach and Sported with theories of .KARL GROOS (1902) who defines the nature of the game, Jean Piaget (1956) mentions that the game is part of a child's intelligence, because it represents functional or reproductive assimilation of reality according to each stage of the individual.

We can say that the game has been considered a key element in the overall development of the child - girl; it contributes to their psychological well-being, social learning and the laws of the physical world, transforming highways brain growth and intelligence. It is necessary to distinguish the development of children's behaviors associated with gambling, or in other words, the playful abilities at each age. This is critical in a program of early stimulation; the game also has an adaptive character, ie it is necessary for learning, physical, psychological well-being and integration into the family and social environment.

Documentary research used is based on the collection of data obtained from our pedagogical practices in the degree of transition, taking as theoretical basis the various citations framed within our educational project; different games where children developed dimensions each were applied.

Keywords: play, learning, teaching, dimension.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación trata sobre la elaboración de nuestra estrategia pedagógica y la implementación del juego como herramienta para la enseñanza de las distintas áreas del desarrollo de los niños y niñas del grado transición del INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES.

Esto lo llevaremos a cabo a través de unos objetivos que nos ayudaran a construir y/o edificar el desarrollo de nuestra investigación que es: documentarnos y/o informarnos sobre las estrategias del juego, buscar diversas fuentes bibliográficas, incluyendo la web gráfica para establecer definiciones, características, fortalezas, debilidades y las herramientas que el juego nos brinda como material pedagógico, aprovechando su forma natural de aprender del niño – niña. Incluirá una metodología apoyada en la investigación de varias fuentes bibliográficas, que nos permitirán la elaboración de nuestra propuesta.

Esta investigación no solo beneficiara al grado transición, sino también a toda una comunidad educativa y a su vez mejoraría el proceso de enseñanza y aprendizaje.

A mediados del siglo XVII surge el pensamiento pedagógico moderno, que concibe el juego educativo como un elemento facilitador del aprendizaje ya que el juego ha sido considerado un elemento fundamental en el desarrollo integral en los niño – niñas el cual contribuye a su

bienestar psicológico, al aprendizaje social y de las leyes del mundo físico, a la transformación de autopistas cerebrales y al crecimiento de la inteligencia.

Es necesario distinguir el desarrollo de los comportamientos infantiles asociados al juego, o dicho en otras palabras, las capacidades lúdicas según su edad, esto es fundamental en un programa de estimulación temprana.

El juego también tiene un carácter adaptativo, es decir, es necesario para el aprendizaje, desarrollo físico, bienestar psicológico e inserción en el medio familiar y social.

La investigación utilizada es documental basada en la recopilación de datos obtenidos de nuestras prácticas pedagógicas en el grado transición, tomando como base teórica las diferentes citas bibliográficas enmarcadas dentro de nuestro proyecto de investigación, el cual busca unas estrategias que beneficie a la instituciones educativas y a jardines infantiles.

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Este problema de investigación surge en la INSTITUCIÓN EDUCATIVA LOS CREADORES donde se realiza la práctica pedagógica en estos últimos semestres, se encuentra ubicado en el barrio San Fernando, los estudiantes son del nivel preescolar del grado transición los niños y niñas en edades de 5 y 6 años.

En el transcurso de las prácticas pedagógicas observamos como en el grado transición de esta institución educativa impartían las clases de forma tradicional. Esto conllevó a la desmotivación por parte de los infantes demostrando poco interés en la participación e indisciplina en el salón de clases.

De acuerdo con lo observado empezamos a investigar sobre “el juego” como herramienta pedagógica. Debido a que la docente está enfocada en cumplir las horas establecidas por la institución, llevar a cabo su plan de área y las realizaciones de actividades de cada una de la dimensión, no cumpliendo con el proceso educativo que realmente los niños de educación preescolar deben desarrollar, como el juego, la literatura, el arte, y la exploración del medio ambiente.

Para llevar a cabo nuestra investigación nos basamos en KARL GROOS quien dice que el juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los niños – niñas.

Esta investigación, ayudara a la búsqueda de espacios conceptuales para la actividades motrices que permitan su concepción humana a partir de la respuesta que se intenta dar a necesidades reales que la sociedad presenta en los momentos actuales, es decir un tiempo para fomentar hábitos, habilidades y desarrollo de capacidades de los niños– niñas.

1.2 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL JUEGO

A lo largo de la historia el hombre ha necesitado transmitir y tratar información de forma continua. Aún están en el recuerdo las señales de humo y los destellos con espejos que fueron utilizados hace ya bastantes años, y más recientemente los mensajes transmitidos a través de cables utilizando el código morse o la propia voz por medio del teléfono, por esta razón la comunicación ha sido una constante de socialización del ser humano desde sus inicios como habitante de este planeta.

Las diferentes realidades en las épocas ha determinado que el hombre busque maneras prácticas de relacionarse con los otros de su especie, desde los milenios antiquísimos , cuando el

hombre en el paleolítico medio descubrió el fuego este se convirtió en una forma de señal para comunicarse, posteriormente en la época medieval y moderna el cartero se convirtió el medio de comunicación que a pesar del espacio y el tiempo a veces prolongado hacía que la historia se transmitiera a otros pueblos y a través del texto se conocía la tradición y el desarrollo política y social de civilizaciones que contribuyeron de alguna manera al crecimiento de otras. Es de anotar que el lenguaje fue tomando un carácter especial para la relación entre las comunidades pero se presentó una distorsión normal cuando cada pueblo desarrollaba sus propios signos comunicativos; estas manifestaciones consideradas literarias se transmitían de forma oral de generación en generación debido a que pocas personas sabían leer y escribir, y por esto mismo su traducción a la escritura conduce a otras sensaciones, pues no es lo mismo escuchar directamente de los informantes estas historias asombrosas y lúdicas que recibirlas por vía de la escritura. Jurado, f. (1998). La escuela en la tradición oral. Santafé de Bogotá: plaza & janes.

A partir de los siglos XVIII y XIX con la revolución industrial el hombre fue mejorando por exigencia los medios de comunicación apareciendo la radio, la televisión a mediados del siglo XX que marcaron una pauta de progreso de la humanidad , todo ese ir de devenir de la tradición oral y escrita hace que el hombre sienta la necesidad de crear artefactos electrónicos de diferente tipo para realizar sus trabajos, para hacerlos más simples y rápidos pero sobre todo para entretenerse, aparecen medios de comunicación que han evolucionado de manera vertiginosa y por supuesto los computadores cuya tecnología avanza a pasos agigantados.

Los medios de comunicación son un abismo entre los padres de familia y docentes los cuales son hacedores de la tradición oral y escrita, algunos entrados en la modernidad manipulan

artefactos de baja gama, los jóvenes nacidos en la década de los ochenta y noventa, son considerados nativos digitales por que toman un celular o un computador y lo saben controlar, estas habilidades parecieran que las aprendieran desde el vientre materno o que nacieran con un chip que les permite interactuar sin miedo con la tecnología, pero este fenómeno digital y virtual los ha aislado de las familias, ya no se presentan las reuniones en torno a un televisor sino que por el contrario los adolescentes tienen en sus habitaciones artefactos que han exigido como compensación a su rendimiento académico o como regalo de navidad, o por simple capricho la moda, es de resaltar que no todos los adolescentes tienen acceso a este tipo de aparatos tecnológicos porque sus padres carecen de recursos económicos.

Los niños y niñas tienen la expectativa de encontrar en la escuela la tecnología a la cual no pueden acceder, pero esta se ha quedado atrás pues los computadores que tienen en su aula de sistemas tienen especificaciones obsoletas con respecto a los avances tecnológicos y además la escuela prohíbe en los manuales de convivencia el uso de este tipo de artefactos en clase porque entorpecen el normal desarrollo de la misma.

La escuela debe entender que la digitalización, puntualización y virtualidad no es nociva debe estar a la vanguardia de ella, por esta razón los niños y niñas necesitan maestros y padres de familia que los guíen en el uso informado y con propósito de estas herramientas. Educar a los estudiantes de hoy día significa enseñarles a utilizar los computadores. Nadie dice que los fundamentos no son importantes; que el pensamiento crítico, la lectura y las matemáticas no sean necesarios para tener éxito en el mundo de hoy. Pero la tecnología hace accesibles estos temas a aquellos estudiantes que antes se habrían podido quedar atrás. Los blogs permiten a los estudiantes

más tímidos manifestarse en una discusión de clase o permiten la participación de un estudiante que no se encuentra físicamente en el aula. Los wikis representan la tecnología de la democracia y resultan muy útiles para enseñar a los estudiantes sobre colaboración y trabajo en equipo. No obstante, si poner a marchar en el aula el uso de estas herramientas es importante; lo es aún más, desafiar a los estudiantes para que las utilicen con sabiduría. Prensky, m. (2011). Deconstrucción de los nativos digitales.

Por lo tanto la escuela de hoy debe garantizar la aplicación en el aula de clase de las tecnologías de la información y la comunicación de lo contrario el estudiante sentirá frustradas sus expectativas en cuanto al conocimiento tecnológico, cabe anotar que no se trata de instalar artefactos obsoletos y sin ningún tipo de capacitación porque sería seguir en el círculo vicioso en el que nos encontramos, se trata de entender que los ritmos de aprendizaje han cambiado y por tanto la escuela debe estar a la vanguardia de estos para así garantizar aprendizajes significativos, para lo cual se requiere recursos económicos que el estado no ofrece originando cada día desigualdad social en esa brecha digital que señala la inequidad.

1.3 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿CÓMO UTILIZAR EL JUEGO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA LA ENSEÑANZA DE NIÑOS Y NIÑAS EN EL GRADO TRANSICIÓN EN EL INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES?

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GENERAL

Analizar la problemática existente por la cual los niños y niñas se encuentran desmotivados para participar en las actividades realizadas en el aula de clases.

2.2 OBJETIVO ESPECIFICO

- ✚ Analizar qué tipos de juegos ofrece el instituto Educativo Los Creadores para la realización de actividades en el aula de clases.
- ✚ Identificar los tipos de juegos que les gusta realizar en el aula de clases, teniendo en cuenta las edades de niños y niñas.
- ✚ Realizar actividades de ¿cómo reutilizar los materiales reciclables para la creación de juegos didácticos educativos?
- ✚ Evaluar las actividades realizadas en el aula de clases.

3. HIPÓTESIS

Dado a la investigación realizada, y las estrategias aplicadas sobre el juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de los niños y niñas de 5 y 6 años en el INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES de la ciudad de Cartagena, se fortalecieron los procesos de enseñanza y aprendizaje en cada uno de los estudiantes.

4. JUSTIFICACIÓN

El presente proyecto de investigación, surge de las necesidades de los niños y niñas de 5 a 6 años de edad del grado transición del INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES de la ciudad de Cartagena.

Se ha observado que en la institución donde realizamos las prácticas pedagógicas han dejado en un segundo plano el juego como herramienta pedagógica, dedicándose a otras actividades tradicionales.

La propuesta del juego como herramienta pedagógica para la enseñanza está encaminada a mejorar el nivel académico de todos sus integrantes y de esta manera evitar que sus miembros se inclinen hacia conductas negativas como el desorden, desapego, el aburrimiento y las ganas de querer aprender ya que esto no aportaría nada positivo en la parte personal y social en el niño - niña.

Por tal motivo una institución que pueda satisfacer sus necesidades básicas mejora su calidad de vida, si aumenta su nivel de aspiraciones hacia la satisfacción de necesidades de orden superior que deben ser respaldadas mediante la actualización del plan educativo atendiendo a sus intereses y requerimientos individuales, familiares y de la comunidad en general como medio para la correcta utilización del juego.

El desarrollo de nuestra propuesta ofrece a las instituciones una variedad de actividades prácticas y materiales didácticos realizados con material reciclable que permiten el desarrollo integral y formativo del niño y niña de transición en base a la creatividad, el juego, la tradición y un buen desarrollo motriz entre otras fortalezas.

La docente es consciente del beneficio que brindan estas actividades y del impacto positivo que puede generar en ella, han aceptado con beneplácito nuestra propuesta de mejorar su calidad de transformar y actualizarse en herramientas pedagógicas como el juego que es una estrategia fundamental en el desarrollo del aprendizaje de los niños y niñas en edad preescolar ya que allí los niños expresan sus emociones y desarrollan cada una de sus cualidades, creando y explorando en el medio que lo rodea.

La finalidad de nuestro proyecto es transformar la metodología implementada en el instituto EDUCATIVO LOS CREADORES del grado transición formando a niños y niñas creativas elevando la calidad educativa.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

Se prevé un estudio que necesitará de la participación del entorno escolar, permitiéndole determinar al investigador la situación del juego como herramienta pedagógica. La investigación es de tipo cualitativa puesto que el objetivo como dicen Polit y Hungler (1985), es arrojar claridad sobre ciertos aspectos necesarios en el ser humano, ello aunque ha permitido superar, el carácter descriptivo de este tipo de investigaciones no permiten aún formular leyes plenas, aunque si conlleva a procesos de transformación.

El diseño de la investigación es descriptivo porque se propone describir, registrar, analizar, e interpretar de un modo sistemático las características de una población, situación o proceso de un fenómeno, presentando de ellos una interpretación. Se caracteriza porque:

- ✚ Delimita del objeto de estudio, identificando en términos claros y precisos el fenómeno que se va a estudiar y las características que se van a describir.
- ✚ Describe el problema, aplica marco teórico, formula y define hipótesis, selecciona técnicas.
- ✚ Define categorías para establecer relaciones, clasificaciones y análisis con base en diferencia y semejanza de todos los datos.
- ✚ Recolecta datos.

Su principal función es describir, registrar, analizar e interpretar de modo sistemático las características de una población o fenómeno.

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN

Este tipo de investigación es cualitativa de carácter descriptivo, tiene como objetivo conocer y analizar una realidad en sus momentos constitutivos, ya que la población involucrada participa activamente en la toma de decisiones hasta la interpretación de los descubrimientos y la discusión de las soluciones. (Shutler, 1988).

Por medio de las prácticas pedagógicas realizadas en los últimos semestres en el INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES de la ciudad de Cartagena , comenzamos la recolección de datos por medio de la observación de las clases dadas por la docente del grado de transición, dichas observaciones fueron plasmadas en los diarios de campos; la problemática que encontramos es que las clases de los niños de preescolar son muy monótonas, tradicionales, le falta motivación para que los niños y niñas tu vieran interés por realizar las actividades.

Partiendo de esta dificultad presentada, comenzamos a investigar en las diferentes estrategias que se pueden implementar en los niños para captar la atención de ellos, es por eso que realizamos el siguiente proyecto “el juego como estrategia pedagógica para la enseñanza de niños y niñas en el grado transición del Instituto Educativo Los Creadores”.

5.2. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población de un área geográfica es el número de personas, o los organismos de una especie particular, que viven en aquella área. La población humana es estudiada por la demografía,

sociología y geografía. La población de animal es estudiada por biología y en particular, biología demográfica, una rama de ecología, y genética demográfica. (<http://es.wikipedia.org/wiki/Poblaci%C3%B3n>)

Una muestra es un conjunto de casos o individuos procedente de una población estadística que cumple las siguientes características: La muestra debe ser representativa de la población de estudio. Para cumplir esta característica la inclusión de sujetos en la muestra debe seguir una técnica de muestreo. ([http:// es.wikipedia.org/wiki/Muestra](http://es.wikipedia.org/wiki/Muestra)).

En el instituto educativo los creadores se encuentran una población de 144 estudiantes entre niños y niñas del nivel preescolar y básica primaria.

Los datos obtenidos por medio de la observación se realizaron con 23 estudiantes del grado transición.

INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES	
GRADO: TRANSICIÓN	
Niños	Niñas
11	12

Para nuestros fines, se ha elegido como población a la participación de la comunidad de la Institución Educativa Los Creadores.

5.3 INSTRUMENTOS

El primer grupo de actividades utilizó la guía de actividades participante:

Como medio activo para así obtener las actividades necesarias y específicas de la Institución Educativa Los Creadores. Esta guía contiene un encabezamiento general donde nos da a conocer los aspectos generales como: Nombre de la comunidad, escenarios, estrato, actividad así con unos aspectos relevantes y una caracterización donde se especifica las actividades deseadas, como tipo de actividad.

La codificación de los datos obtenidos presenta unas características únicas de cada comunidad reflejando pocas semejanzas como el desconocimiento de las actividades y aprovechamiento del juego como estrategia de aprendizaje y la falta de interés por esta temática. El aporte de este grupo de investigación fue la de educar a la comunidad para la utilización del juego como herramienta pedagógica. En esta primera etapa se dejaron conocimientos como:

Videos que tratan acerca de la importancia del juego y el liderazgo fundamentales para el proceso de investigación del proyecto que se adelantaría.

El juego tiene muchos campos de acción, los cuales ayudarán al logro de los objetivos propuestos.

6. MARCO REFERENCIAL

6.1 MARCO LEGAL

LEY 115 DE 1994

Artículo 5. - Fines de la educación

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

1. El pleno desarrollo de la personalidad sin más limitaciones que las que le imponen los derechos de los demás y el orden jurídico, dentro de un proceso de formación integral, física, psíquica, intelectual, moral, espiritual, social, afectiva, ética, cívica y demás valores humanos;
2. La formación en el respeto a la vida y a los demás derechos humanos, a la paz, a los principios democráticos, de convivencia, pluralismo, justicia, solidaridad y equidad, así como en el ejercicio de la tolerancia y de la libertad;
3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación;

4. La formación en el respeto a la autoridad legítima y a la ley, a la cultura nacional, a la historia colombiana y a los símbolos patrios;

5. La adquisición y generación de los conocimientos científicos y técnicos más avanzados, humanísticos, históricos, sociales, geográficos y estéticos, mediante la apropiación de hábitos intelectuales adecuados para el desarrollo del saber;

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país como fundamento de la unidad nacional y de su identidad;

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;

8. La creación y fomento de una conciencia de la soberanía nacional y para la práctica de la solidaridad y la integración con el mundo, en especial con Latinoamérica y el Caribe;

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;

10. La adquisición de una conciencia para la conservación, protección y mejoramiento del medio ambiente, de la calidad de la vida, del uso racional de los recursos naturales, de la prevención de desastres, dentro de una cultura ecológica y del riesgo y la defensa del patrimonio cultural de la Nación;

11. La formación en la práctica del trabajo, mediante los conocimientos técnicos y habilidades, así como en la valoración del mismo como fundamento del desarrollo individual y social;

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre, y

13. La promoción en la persona y en la sociedad de la capacidad para crear, investigar, adoptar la tecnología que se requiere en los procesos de desarrollo del país y le permita al educando ingresar al sector productivo.

Artículo 15 ~ Definición de educación preescolar

La educación preescolar corresponde a la ofrecida al niño para su desarrollo integral en los aspectos biológico, cognoscitivo, sicomotriz, socio-afectivo y espiritual, a través de experiencias de socialización pedagógicas y recreativas.

Artículo 16 ~ Objetivos específicos de la educación preescolar

Son objetivos específicos del nivel preescolar:

a. El conocimiento del propio cuerpo y de sus posibilidades de acción, así como adquisición de su identidad y autonomía.

b. El crecimiento armónico y equilibrado del niño, de tal manera que facilite la motricidad, el aprestamiento y la motivación para la lectoescritura y para las soluciones de problemas que impliquen relaciones y operaciones matemáticas.

c. El desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje.

d. La ubicación espacio-temporal y el ejercicio de la memoria.

e. El desarrollo de la capacidad para adquirir formas de expresión, relación y comunicación y para establecer relaciones de reciprocidad y participación, de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

f. La participación en actividades lúdicas con otros niños y adultos.

g. El estímulo a la curiosidad para observar y explorar el medio natural, familiar y social.

h. El reconocimiento de su dimensión espiritual para fundamentar criterios de comportamiento.

i. La vinculación de la familia y la comunidad al proceso educativo para mejorar la calidad de vida de los niños en su medio.

j. La formación de hábitos de alimentación, higiene personal, aseo y orden que generen conciencia sobre el valor y la necesidad de la salud.

INDICADORES DE LOGRO CURRICULARES PARA EL CONJUNTO DE GRADOS DEL NIVEL PREESCOLAR (DECRETO 2343 de Junio 5 de 1996)

Dimensión corporal:

-  Reconoce las partes de su cuerpo y las funciones elementales de cada una.
-  Relaciona su corporalidad con la del otro y lo acepta en sus semejanzas y diferencias.
-  Controla a voluntad los movimientos de su cuerpo y de las partes del mismo y realiza actividades que implican coordinación motriz fina y gruesa.
-  Muestra armonía corporal en la ejecución de las formas básicas de movimiento y tareas motrices y la refleja en su participación dinámica en las actividades de grupo.
-  Se orienta en el espacio y ubica diferentes objetos relacionándolos entre sí y consigo mismo.

- ✚ Expresa y representa corporalmente emociones, situaciones escolares y experiencias en su entorno.

Dimensión comunicativa:

- ✚ Comprender textos orales sencillos de diferentes contextos tales como descripciones, narraciones y cuentos breves.
- ✚ Formula y responde preguntas según sus necesidades de comunicación.
- ✚ Hace conjeturas sencillas, previas a la comprensión de textos y de otras situaciones.
- ✚ Incorpora nuevas palabras a su vocabulario y entiende su significado.
- ✚ Desarrolla formas no convencionales de lectura y escritura y demuestra interés por ellas.
- ✚ Comunica sus emociones y vivencias a través de lenguajes y medios gestuales, verbales, gráficos, plásticos.

Dimensión cognitiva:

- ✚ Identifica características de objetos, los clasifica y los ordena de acuerdo con distintos criterios.
- ✚ Compara pequeñas colecciones de objetos, establece relaciones como “hay más que....” “hay menos que...” “hay tantos como...”.
- ✚ Establece relaciones con el medio ambiente, con los objetos de su realidad y con las actividades que desarrollan las personas de su entorno.

- ✚ Muestra curiosidad por comprender el mundo físico, el natural y el social a través de la observación, la explotación, la comparación, la confrontación y la reflexión.
- ✚ Utiliza de manera creativa sus experiencias, nociones y competencias para encontrar caminos de resolución de problemas y situaciones de la vida cotidiana y satisfacer sus necesidades.

Dimensión ética, actitudes y valores:

- ✚ Muestra a través de sus acciones y decisiones un proceso de construcción de una imagen de sí mismo y disfruta el hecho de ser tenido en cuenta como sujeto, en ambientes de afecto y comprensión.
- ✚ Participa, se integra y coopera en juegos y actividades grupales que permiten reafirmar su yo.
- ✚ Disfruta de pertenecer a un grupo, manifiesta respeto por sus integrantes y goza de aceptación. Resolución 2343 De Junio 5 de 1996 • Toma decisiones a su alcance por iniciativa propia y asume responsabilidades que llevan al bienestar en el aula.
- ✚ Expresa y vive sus sentimientos y conflictos de manera libre y espontánea, exteriorizándolos a través de narraciones de historietas personales, proyectándolos en personajes reales e imaginarios, dramatizaciones, pinturas o similares.
- ✚ Colabora con los otros en la solución de un conflicto que presente en situaciones de juego y valora la colaboración como posibilidad para que todas las partes ganen.

Dimensión estética:

- ✚ Demuestra sensibilidad e imaginación en su relación espontánea y cotidiana con los demás, con la naturaleza y con su entorno.
- ✚ Explora diferentes lenguajes artísticos para comunicar su visión particular del mundo, utilizando materiales variados.
- ✚ Muestra interés y participa gozosamente en las actividades grupales.
- ✚ Participa, valora y disfruta de las fiestas, tradiciones, narraciones, costumbres y experiencias culturales propias de la comunidad.

En 1984 promulga el decreto ley 2845 de Noviembre 23 del mismo año, donde contempla la recreación como prioridad en las políticas del desarrollo social del país y lo reglamenta en su capítulo VIII, de la recreación, mediante el artículo 71 que hace alusión directa y que dice:

"Los habitantes del país tienen derecho a la recreación entendida como medio de esparcimiento, de conservación de la salud, de mejoramiento de la calidad de vida e instrumento para utilizar racionalmente y formativamente el tiempo libre. Son áreas de la recreación entre otras, el deporte, la cultura, el turismo

La Ley 181 de 1995 define Recreación en su artículo 5 como: "Un proceso de acción participativa y dinámica que facilita entender la vida como una vivencia de disfrute, creación y libertad, en el pleno desarrollo de las potencialidades del ser humano para su realización y mejoramiento de calidad de vida individual y social, mediante actividades físicas o intelectuales

de esparcimiento", queda planteado desde esta definición el reconocimiento del carácter dinámico de la acción recreativa como estrategia movilizadora de intereses particulares y colectivos hacia el logro de un objetivo de realización del ser humano en términos de su calidad per se cómo ser y de su carácter de "individuo social" independiente de la forma que se asuma para alcanzar este logro, no se puede desconocer el impacto y presencia del ocio negativo.

La Ley 181 lo define desde la óptica de su utilización como: "El aprovechamiento del tiempo libre es el uso constructivo que el ser humano hace de él, en beneficio de su enriquecimiento personal y del disfrute de la vida, en forma individual o colectiva. Tiene como funciones básicas el descanso, la diversión, el complemento de la formación, la socialización, la creatividad, el desarrollo personal, la liberación en el trabajo y la recuperación psicobiológica" Artículo 5. En concordancia con la definición de Recreación, la Ley reconoce la necesidad del ser humano de extender, de ampliar sus espacios de manera que como individuo y como colectivo encuentre alternativas "creativas, liberadoras y constructivas" para su realización.

6.2 MARCO TEÓRICOS

La educación preescolar, al igual que los otros niveles, arrastra también grandes fallas. Entre ellas se puede mencionar la carencia de recursos didácticos atractivos la preparación y la falta de interés por diseñar sus propias herramientas por parte de los docentes, la falta de compromiso de los padres con el proceso educativo de sus hijos.

¿Qué es el juego?

En todas las partes del mundo los niños juegan tan pronto como se les presenta la oportunidad, haciéndolo de una manera totalmente natural.

El juego es parte de sus vidas, quizás es una de las pocas cosas en las que pueden decidir por sí mismos.

El juego es una actividad presente en todos los seres humanos. Los etólogos lo han identificado con un posible patrón fijo de comportamiento en la ontogénesis humana, que se ha consolidado a lo largo de la evolución de la especie.

Si buscamos en los orígenes, se puede desprender la contribución del juego a la especie humana. No hay humanidad donde no exista el juego. Es algo que los antropólogos han descubierto, y si pensamos que el juego va unido a la infancia, profundizando sobre él llegaremos a considerar el papel de la infancia a lo largo de la historia.

La prueba de que jugar no es un invento de nuestros días la encontramos en la literatura y el arte antiguos, en los que se describen las actividades de los niños, y en el Foro Romano hay una rayuela gravada en el piso. Los sonajeros más antiguos se fabricaban de vejigas de cerdo o de garganta de pájaros, los que se llenaban de piedras para que el sonido producido estimulara la curiosidad de los niños más pequeños.

Sorprendentemente a menudo, los niños juegan el mismo tipo de juegos: a la rayuela, a saltar a la cuerda, con muñecos o pelotas. Sin embargo, los juegos y los juguetes suelen diferenciarse en las distintas sociedades, dependiendo este fenómeno del acceso a diversos tipos de materiales y a los valores existentes relacionados con el juego.

Compartir positivas experiencias lúdicas crea fuertes lazos entre adultos y niños a través de toda la niñez. En una palabra, el jugar es vital para el desarrollo en la infancia ya que a través del juego se ponen en práctica todas las habilidades que favorecen la maduración y el aprendizaje. Aunque los niños aprenden a través del juego con placer, no es un objetivo en sí mismo. Solamente es un medio para alcanzar una meta final. Es una actividad natural que les proporciona placer y satisfacción.

Si nos retomamos a las tribus más primitivas, nos encontramos que el juego era una preparación para la vida y la supervivencia. En un principio, cuando la horda primitiva subsistía de la recolección de los que eventualmente encontraban los hombres en su deambular nómada, los niños participaban, desde que les era posible tener una marcha independiente, en la tarea común de la subsistencia, por lo que la infancia, entendida como tal, no existía. Aunque el periodo lúdico de los niños era mucho más cortó que sería en tiempos posteriores.

En Grecia tenemos el ejemplo ineludible de los juegos griegos que son sin duda los Juegos Olímpicos. Estos festivales olímpicos se celebraban cada 4 años, era la más importante celebración religiosa, y ofrecía a los griegos desunidos la oportunidad de afirmar su identidad nacional.

No se sabe exactamente cuándo se celebraron por primera vez, se sabe que venían celebrándose periódicamente antes del 776 a.C., fecha oficial de su comienzo. Llegaban peregrinos de todos lados, tiranos, reyes y jueces acudían a Olimpia protegidos por el armisticio. Hombres de negocios y fabricantes firmaban contratos. Tampoco faltaban los vendedores ambulantes de estatuillas, bocadillos, «souvenirs»- malabaristas, saltimbanquis, magos y videntes; autores leyendo sus obras en voz alta desde las escaleras de los templos...

En Roma, según el poeta latino Juvenal (60-130), la principal preocupación del pueblo era «pan y juegos» (panem et circenses). Utilización política de los juegos para adultos. Adoptaron los juegos infantiles de Grecia y se incorporaron otros por los esclavos.

Pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya daban una gran importancia al aprender jugando, y animaban a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a «formar sus mentes» para actividades futuras como adultos.

Platón fue uno de los primeros en mencionar y reconocer el valor práctico del juego, dada la prescripción que hace en Las Leyes, de que los niños utilicen manzanas para aprender mejor las matemáticas y que los niños de tres años, que más tarde serán constructores, se sirvan de útiles auténticos, sólo que a tamaño reducido.

El mismo Aristóteles que se ocupa de los problemas educativos para la formación de hombres libres, menciona en varios lugares de su obra ideas que remiten a la conducta de juego en los niños, por ejemplo «hasta la edad de cinco años, tiempo en que todavía no es bueno orientarlos

a un estudio, ni a trabajos coactivos, a fin de que estos no impida el crecimiento, se les debe, no obstante permitir movimientos para evitar la inactividad corporal; y este ejercicio puede obtenerse por varios sistemas, especialmente por el juego». En otro fragmento menciona que «la mayoría de los juegos de la infancia, deberían ser imitaciones de las ocupaciones serias de la edad futura».

En la Edad Media el juego tenía escasa reglamentación y una estructura sencilla, y se utilizaban pocos objetos. La mayor parte se realizaban al aire libre, rudimentarios, lentos y sin pasión por el resultado.

En el Renacimiento se produce un cambio de mentalidad. Lo individual venía a sustituir a lo colectivo; ya no giraba todo en torno a Dios. Los juegos populares y tradicionales adquieren fuerza, justifican y refuerzan la posición de clase que los practica o que los contempla.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecen las primeras teorías psicológicas sobre el juego de Spender (1855), Lázarus (1883) y Groos (1898, 1901). E iniciado ya el siglo XX, nos encontramos con Hall (1904) y Freíd. Todas las teorías que desarrollan van a adquirir mucha importancia para la explicación del juego, y serán desarrolladas más a delante.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado de acuerdo a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología de Piaget (1932, 1946, 1962, 1966) que ha destacado tanto en sus escritos teóricos como en sus observaciones clínicas la importancia del juego en los procesos de desarrollo. Sternberg (1989), también aporta a la teoría piagetiana. Son muchos los autores que, de acuerdo con la teoría piagetiana, han insistido en la importancia

que tiene para el proceso del desarrollo humano la actividad que el propio individuo despliega en sus intentos por comprender la realidad material y social. Los educadores, influidos por la teoría de Piaget revisada, llegan a la conclusión de que la clase tiene que ser un lugar activo, en el que la curiosidad de los niños sea satisfecha con materiales adecuados para explorar, discutir y debatir (Berger y Thompson, 1997). Además, Piaget también fundamenta sus investigaciones sobre el desarrollo moral en el estudio del desarrollo del concepto de norma dentro de los juegos. La forma de relacionarse y entender las normas de los juegos es indicativo del modo cómo evoluciona el concepto de norma social en el niño.

Federico Froebel padre de la educación infantil, dice que los niños deben observar, estudiar y explorar todo lo que lo rodea, por medio de la creatividad que utiliza el docente estimulando el impulso del niño hacia las actividades, la investigación y el trabajo creativo todo esto se da por medio del juego que les permite vincularse con el mundo, el objetivo de su enseñanza es dotar a los educadores de un conjunto de herramientas y un material óptimo para brindarle a los niños y niñas un aprendizaje de forma lúdica y creativa acorde con la naturaleza del niño. Y así estimular su crecimiento físico e intelectual. Froebel nos da diversas estrategias para que los niños obtengan conocimientos por medio de la lúdica, participen, actúe y disfruten de cada una de las actividades dando lo mejor de sí ya sea dentro del aula o fuera de clases, obteniendo así una educación integral donde los niños - niñas son autónomos y capaces de solucionar los problemas que se presenten. Para obtener todo esto la docente debe ser recursiva y utilizar estrategias como el juego, dramatizado, canciones entre otros para así desarrollar cada una de las dimensiones.

Karl Groos (1902), filósofo y psicólogo, el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Esta tesis de la anticipación funcional ve en el juego un ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez, y que en su opinión, “esta sirve precisamente para jugar y de preparación para la vida”.

Este teórico, estableció un precepto: “el gato jugando con el ovillo aprenderá a cazar ratones y el niño jugando con sus manos aprenderá a controlar su cuerpo”. Además de esta teoría, propone una teoría sobre la función simbólica. Desde su punto de vista, del pre ejercicio nacerá el símbolo al plantear que el perro que agarra a otro activa su instinto y hará la ficción. Desde esta perspectiva hay ficción simbólica porque el contenido de los símbolos es inaccesible para el sujeto (no pudiendo cuidar bebes verdades, hace el “como si” con sus muñecos).

En conclusión, Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.

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

Existen distintas clasificaciones del juego Jean Piaget propone las siguientes:

Juego sensorio motor (0 – 2 años):

Consiste en repetir ciertos movimientos. El niño obtiene placer al sentirse capaz de repetir ciertos movimientos, de lograr el dominio de capacidades motoras y experimentar con los sentidos.

Juego simbólico (3 – 5 años):

El niño adquiere la capacidad de codificar sus experiencias en símbolos, puede recordar imágenes de acontecimientos e inicia juegos colectivos con sus pares.

Juego sujeto a reglas (6 años en adelante):

El niño ha comenzado a comprender ciertos conceptos sociales de competencia y cooperación. Empieza a ser capaz de trabajar y pensar con mayor objetividad. En este tipo de juego surgen las reglas lúdicas que se estructuran sobre la base de reglas que requieren de actuaciones en grupo.

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

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

PIAGET se centró principalmente en la cognición sin dedicar demasiada atención a las emociones y las motivaciones de los niños. El tema central de su trabajo es “una inteligencia” o una “lógica” que adopta diferentes formas a medida que la persona se desarrolla. Presenta una teoría del desarrollo por etapas. Cada etapa supone la consistencia y la armonía de todas las funciones cognitivas en relación a un determinado nivel de desarrollo. También implica discontinuidad, hecho que supone que cada etapa sucesiva es cualitativamente diferente al anterior, incluso teniendo en cuenta que durante la transición de una etapa a otra, se pueden construir e incorporar elementos de la etapa anterior.

La Teoría de las Inteligencias Múltiples fue ideada por el psicólogo estadounidense Howard Gardner quien propuso que la vida humana requiere del desarrollo de varios tipos de inteligencia.

Son 8 tipos de inteligencias múltiples que Howard Gardner ha logrado identificar y definir. Vamos a conocer de manera más detallada cada una de las inteligencias propuestas por la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Gardner a continuación.

Inteligencia lingüística

La capacidad de dominar el lenguaje y poder comunicarnos con los demás es transversal a todas las culturas. Desde pequeños aprendemos a usar el idioma materno para podernos comunicar de manera eficaz.

La inteligencia lingüística no solo hace referencia a la habilidad para la comunicación oral, sino a otras formas de comunicarse como la escritura, la gestualidad, etc.

Quienes mejor dominan esta capacidad de comunicar tienen una inteligencia lingüística superior. Profesiones en las cuales destaca este tipo de inteligencia podrían ser políticos, escritores, poetas, periodistas...

Inteligencia lógico-matemática

Durante décadas, la inteligencia lógico-matemática fue considerada la inteligencia en bruto. Suponía el axis principal del concepto de inteligencia, y se empleaba como baremo para detectar cuán inteligente era una persona.

Como su propio nombre indica, este tipo de inteligencia se vincula a la capacidad para el razonamiento lógico y la resolución de problemas matemáticos. La rapidez para solucionar este tipo de problemas es el indicador que determina cuánta inteligencia lógico-matemática se tiene.

Los célebres test de cociente intelectual (IQ) se fundamentan en este tipo de inteligencia y, en menor medida, en la inteligencia lingüística. Los científicos, economistas, académicos, ingenieros y matemáticos suelen destacar en esta clase de inteligencia.

Inteligencia espacial

La habilidad para poder observar el mundo y los objetos desde diferentes perspectivas está relacionada con este tipo de inteligencia, en la que destacan los ajedrecistas y los profesionales de las artes visuales (pintores, diseñadores, escultores).

Las personas que destacan en este tipo de inteligencia suelen tener capacidades que les permiten idear imágenes mentales, dibujar y detectar detalles, además de un sentido personal por la estética. En esta inteligencia encontramos pintores, fotógrafos, diseñadores, publicistas, arquitectos, creativos...

Inteligencia musical

La música es un arte universal. Todas las culturas tienen algún tipo de música, más o menos elaborada, lo cual lleva a Gardner y sus colaboradores a entender que existe una inteligencia musical latente en todas las personas.

Algunas zonas del cerebro ejecutan funciones vinculadas con la interpretación y composición de música. Como cualquier otro tipo de inteligencia, puede entrenarse y perfeccionarse.

No hace falta decir que los más aventajados en esta clase de inteligencia son aquellos capaces de tocar instrumentos, leer y componer piezas musicales con facilidad.

Inteligencia corporal y kinestésica

Las habilidades corporales y motrices que se requieren para manejar herramientas o para expresar ciertas emociones representan un aspecto esencial en el desarrollo de todas las culturas de la historia.

La habilidad para usar herramientas es considerada inteligencia corporal kinestésica. Por otra parte, hay un seguido de capacidades más intuitivas como el uso de la inteligencia corporal para expresar sentimientos mediante el cuerpo.

Son especialmente brillantes en este tipo de inteligencia bailarines, actores, deportistas, y hasta cirujanos y creadores plásticos, pues todos ellos tienen que emplear de manera racional sus habilidades físicas.

Inteligencia intrapersonal

La inteligencia intrapersonal refiere a aquella inteligencia que nos faculta para comprender y controlar el ámbito interno de uno mismo.

Las personas que destacan en la inteligencia intrapersonal son capaces de acceder a sus sentimientos y emociones y reflexionar sobre éstos. Esta inteligencia también les permite ahondar en su introspección y entender las razones por las cuales uno es de la manera que es.

Inteligencia interpersonal

La inteligencia interpersonal nos faculta para poder advertir cosas de las otras personas más allá de lo que nuestros sentidos logran captar. Se trata de una inteligencia que permite interpretar las palabras o gestos, o los objetivos y metas de cada discurso. Más allá del contínuum Introversión-Extraversión, la inteligencia interpersonal evalúa la capacidad para empatizar con las demás personas.

Es una inteligencia muy valiosa para las personas que trabajan con grupos numerosos. Su habilidad para detectar y entender las circunstancias y problemas de los demás resulta más sencillo si se posee (y se desarrolla) la inteligencia interpersonal. Profesores, psicólogos, terapeutas, abogados y pedagogos son perfiles que suelen puntuar muy alto en este tipo de inteligencia descrita en la Teoría de las Inteligencias Múltiples.

Inteligencia naturalista

La inteligencia naturalista permite detectar, diferenciar y categorizar los aspectos vinculados a la naturaleza, como por ejemplo las especies animales y vegetales o fenómenos relacionados con el clima, la geografía o los fenómenos de la naturaleza.

Esta clase de inteligencia fue añadida posteriormente al estudio original sobre las Inteligencias Múltiples de Gardner, concretamente en el año 1995. Gardner consideró necesario incluir esta categoría por tratarse de una de las inteligencias esenciales para la supervivencia del ser humano (o cualquier otra especie) y que ha redundado en la evolución.

Gardner afirma que todas las personas son dueñas de cada una de las ocho clases de inteligencia, aunque cada cual destaca más en unas que en otras, no siendo ninguna de las ocho más importantes o valiosas que las demás. Generalmente, se requiere dominar gran parte de ellas para enfrentarnos a la vida, independientemente de la profesión que se ejerza. A fin de cuentas, la mayoría de trabajos precisan del uso de la mayoría de tipos de inteligencia.

Estas han tenido un gran impacto en el tema: porque ha ampliado el entendimiento de las capacidades mentales a campos que van más allá de los tradicionales verbal y lógico matemático; porque ofrece espacios de ampliación al área de la educación.

De esta manera la educación que se enseña en las aulas se empeña en ofrecer contenidos y procedimientos enfocados a evaluar los dos primeros tipos de inteligencia: lingüística y lógico-

matemática. No obstante, esto resulta totalmente insuficiente en el proyecto de educar a los alumnos en plenitud de sus potencialidades.

VIGOTSKY Y SU TEORÍA CONSTRUCTIVISTA DEL JUEGO

Según sus propias palabras “El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño” (Soviet psychology .3). Concentrar la atención, memorizar y recordar se hace, en el juego, de manera consciente, divertida y sin ninguna dificultad.

Decimos que su teoría es constructivista porque a través del juego el niño construye su aprendizaje y su propia realidad social y cultural. Jugando con otros niños amplía su capacidad de comprender la realidad de su entorno social natural aumentando continuamente lo que Vygotsky llama “zona de desarrollo próximo”

La “zona de desarrollo próximo” es “la distancia entre el nivel de desarrollo cognitivo real, la capacidad adquirida hasta ese momento para resolver problemas de forma independiente sin ayuda de otros, y el nivel de desarrollo potencial, o la capacidad de resolverlos con la orientación de un adulto o de otros niños más capaces”.

Vygotsky analiza, además, el desarrollo evolutivo del juego en la Edad Infantil destacando dos fases significativas:

Habría una primera fase, de dos a tres años, en la que los niños juegan con los objetos según el significado que su entorno social más inmediato les otorga.

Esta primera fase tendría, a su vez, dos niveles de desarrollo.

En el primero, aprenden lúdicamente las funciones reales que los objetos tienen en su entorno socio-cultural, tal y como el entorno familiar se lo transmiten.

En el segundo, aprenden a sustituir simbólicamente las funciones de dichos objetos. O lo que es lo mismo a otorgar la función de un objeto a otro significativamente similar, liberando el pensamiento de los objetos concretos. Han aprendido, en consonancia con la adquisición social del lenguaje, a operar con significados. Un volumen esférico, por ejemplo, puede transformarse en una pelota.

Después vendría una segunda fase de tres a seis años, a la que llama fase del “juego socio-dramático“. Ahora se despierta un interés creciente por el mundo de los adultos y lo “construyen” imitativamente, lo representan.

De esta manera avanzan en la superación de su pensamiento egocéntrico y se produce un intercambio lúdico de roles de carácter imitativo que, entre otras cosas, nos permite averiguar el tipo de vivencias que les proporcionan las personas de su entorno próximo. Juegan a ser la maestra, papá o mamá, y manifiestan así su percepción de las figuras familiares próximas.

A medida que el niño crece el juego dramático, la representación “teatral” y musical con carácter lúdico, podrá llegar a ser un excelente recurso psicopedagógico para el desarrollo de sus habilidades afectivas y comunicativas.

- ✚ El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplía continuamente la llamada “zona de desarrollo próximo”
- ✚ Sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados.
- ✚ Contribuye a expresar y a regular las emociones.

Hay dos fases evolutivas infantiles para el juego:

La primera: de 2 a 3 años, en la que aprenden la función real y simbólica de los objetos.

La segunda: de 3 a 6 años, en la que representa imitativamente, mediante una especie de “juego dramático” el mundo

6.3 CONTEXTO PSICOLÓGICO

El juego como herramienta fundamental para la enseñanza de niños y niñas del grado transición, ha permitido que los estudiantes adquieran destrezas y conocimientos por medio del juego. Este ha permitido incentivar a los niños – niñas a participar en cada una de las actividades realizadas en clases. No solo los niños y las niñas han desarrollado cada una de sus dimensiones

corporal, motriz, comunicativa, cognitiva y estética, sino que también han mejorado su comportamiento en el aula de clases y fuera de él.

Teniendo en cuenta lo que menciona Federico Froebel padre de la educación infantil, dice que los niños deben observar, estudiar y explorar el medio que los rodea.

Ya que el juego es el medio más adecuado para introducir a los niños a la cultura, la sociedad, la creatividad en ambiente de amor y de libertad.

Por medio de este proyecto queremos que toda la institución educativa los creadores, sean partícipes de esta propuesta innovadora dándole un giro a las clases tradicionales, promoviendo el uso y creación de nuevas estrategias que puedan adaptarse y suplir las necesidades de la comunidad educativa.

6.4 CONTEXTO PEDAGOGICO

RESEÑA HISTÓRICA

INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES fue creado el 13 de enero de 1999 y su lema es: ARTE, AMOR Y PAZ. Siendo esta la mayor expresión del ser humano:

El arte: son manifestaciones

La paz: está bien, sentirse bien

El amor: aprecio, afecto, respeto.

Está ubicado en el barrio San Fernando, sector simón Bolívar, se hacía necesario una institución educativa , por eso en ese mismo día en la casa con dirección calle 5ta # 81B – 24 se organizó para que allí funcionara dicho instituto.

Para el año 2002 se inició con paso firme y con mayor ilusión, ya que se pensaba en la aprobación del instituto; todas las actividades planeadas, se iba llevando a cabo como: la imposición de ceniza en el mes de marzo, charlas acerca de la semana santa en el mes de Abril; celebración del día de las madres, los profesores y la secretaria en el mes de mayo; despedida de vacaciones y preparación de dulces en el mes de junio; preparación y reunión para programar grados y reinas del instituto, preparación de tortas en el mes de septiembre para celebración del día de amor y amistad, preparación de banderas para día cívicos del 12 de octubre y el 11 de noviembre, celebración día de los niños 31 de octubre y coronación de la reina escogida.

Las características mencionadas en los años anteriores se siguieron haciendo, pero este año con los fondos recogidos en el reinado del año 2002 pudieron enchapar las paredes del instituto.

A nivel pedagógico, se trabajó en el los proyectos:

-  Valores
-  Educación sexual
-  Democracia
-  Educación ambiental
-  Tiempo libre

En los años anteriores no se llevaban a cabo, igualmente se gestionó la personería jurídica en NIT la escritura pública del colegio, se buscó asesoría para la protocolización y esperando la legalización de estudio del instituto.

En el año 2010 se realizó la segunda planta física, el nivel preescolar quedó en el primer piso y la primaria en el segundo piso, en este año 2015 los salones de preescolar cuentan con aire acondicionado y la institución es reconocida por sus actividades a la sociedad como: la exposición artística, el festival del dulce, los niños de los grados de 4° y 5° participan en concursos de pinturas y han ganado premios como bicicletas, tablas y becas para bellas artes.

MISIÓN

Somos un instituto educativo que ofrece educación preescolar y básica primaria, que actúa como mediador entre las familias y su contexto para acertarle a una educación que básicamente forme al ser en el principio de la integralidad. Para ello se ocupa de impulsar elementos, como los humanizan y pluralistas en la continua educación abierta.

VISIÓN

Líder para los procesos educativos del sector y su entorno, ofreciendo una educación garantizada en los niveles de preescolar y básica del ciclo primaria, asumiendo que la educación es el único medio genera cambios y desarrollo del hombre y por ende a su entorno.

PERFIL DEL ESTUDIANTE

Un estudiante de los creadores debe salir con un buen desarrollo de habilidades creativas, básicas en lectura, escritura y matemáticas que le permitirán en el nivel escolar un grado de autonomía, seguridad en sí mismo obteniendo un buen desempeño escolar

MODELO PEDAGOGICO

Este modelo busca dotar a los estudiantes de saberes enciclopédicos acumulados de siglo en siglo por la sociedad, por lo tanto el instituto educativo los creadores maneja este modelo donde juega un papel activo en el docentes el cual debe ser creador e investigador para transmitir sus conocimientos a los niños y niñas.

ORGANIZACIÓN CURRICULAR.

Todo el organigrama esta recopilada en el PEI, bajo los lineamientos pedagógicos y curriculares que da Ministerio de Educación nacional, el instituto educativo los creadores ofrece una educación en el nivel preescolar y el ciclo primaria, basado en su lema **ARTE,AMOR Y PAZ.**

PLAN DE AREA.

Los planes de área están realizados bajo las directrices que presenta el ministerio de educación nacional para el desarrollo de cada una de las dimensiones del nivel preescolar que son comunicativa, corporal, ética, cognitiva y estética.

6.5 ANTECEDENTES

Es importante reconocer que existen muchas investigaciones relacionadas con el juego como herramienta pedagógica llevando a cabo el aprendizaje en el aula de clases.

Para exponer este proyecto, se tomaron como soporte algunas investigaciones a nivel nacional que tiene como relación el juego como estrategia pedagógica para enseñar y fortalecer el proceso de aprendizaje.

6.5.1 Propuesta pedagógica de la utilización del juego como herramienta fundamental para el aprendizaje del niño – niña en el preescolar. Estuvimos realizando diferentes investigaciones relacionadas con el juego como herramienta fundamental en el preescolar para llevar a cabo el desarrollo de cognitivo, emocional de los niños en estas edades.

6.5.2 Actividades divertidas e innovadoras para el logro de aprendizajes significativos. El objetivo de este proyecto es plantear actividades innovadoras por medio de la recolección de experiencias didácticas que favorezcan la adquisición de aprendizajes significativos

en los niños(as) del grado transición de los Jardines Infantiles de Con familiares para que sirvan como herramienta a los docentes y catedráticos en el proceso de enseñanza aprendizaje.

También mencionan que el juego reúne todos los condimentos para ser el mejor plato que se le puede ofrecer a un niño/a. La importancia del juego en el aprendizaje escolar radica que es fuente de desarrollo tanto socioemocional como cognoscitivo. Existen distintos tipos de juego que favorecen diferentes áreas del desarrollo o del aprendizaje; por lo tanto los juegos que se propongan deben obedecer a los objetivos que los maestros se planteen. Este juega un papel predominante en el preescolar pero tiende a desaparecer durante los años de educación básica y secundaria. Sin embargo, aun durante estos años el juego puede ser un gran aliado del proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque su uso debe cambiar a medida que los niños crecen, ya que sus necesidades se van modificando así mismo que las exigencias de los programas académicos.

6.5.3 El juego como Estrategia Didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil.

Con esta propuesta didáctica lo que se persigue es lograr unos objetivos generales en la expresión plástica a través del juego, que tendrán como fin contribuir a desarrollar en los estudiantes las siguientes capacidades:

- ✚ Apreciar el juego artístico como fuente de goce, teniendo en cuenta la posibilidad de experimentar que nos ofrece.
- ✚ Interpretar y percibir los materiales, las formas, y las imágenes de su entorno, jugando con sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- ✚ Utilizar el juego como motor de la actividad artística y creativa del niño.

- ✚ Introducirse en el mundo de los objetos de su entorno inmediato, potenciando el conocimiento de sus cualidades simbólicas.
- ✚ Desarrollar el pensamiento asociativo, estableciendo diferencias y analogías.
- ✚ .Ser consciente de la pluralidad y ductilidad que adoptan las formas del juego en la expresión plástica.
- ✚ Descubrir las posibilidades creativas de fabricar sus propios juegos con materiales de desecho.
- ✚ Jugar con las relaciones entre el lenguaje, ya sea verbal o escrito y el lenguaje ·
Relacionarse con los compañeros de juego, favoreciendo un clima de confianza y buen humor, adoptando para ello actitudes flexibles.

7. PROPUESTA PEDAGÓGICA

LA UTILIZACIÓN DEL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA LA ENSEÑANZA DE NIÑOS Y NIÑAS EN EL GRADO TRANSICIÓN.

7.1 JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta tiene como finalidad implementar el juego como herramienta para la enseñanza de niños y niñas en el grado transición del INSTITUTO EDUCATIVO LOS CREADORES de la ciudad de Cartagena; esta propuesta permitirá que los estudiantes y docentes logren compenetrarse en un nuevo aprendizaje más dinámico y placentero, dándole así un nuevo rumbo a la enseñanza y al aprendizaje.

Como grupo de investigación nos vemos en la necesidad de implementar esta propuesta el juego como herramienta pedagógica para la enseñanza de niños y niñas en el grado transición, el cual facilita entender, comprender y expresar lo que se desea. Es por esta razón que nace esta propuesta divertida y didáctica para dar una posible solución a esta problemática.

7.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL

Implementar estrategias pedagógicas en la utilización del juego como herramienta para la enseñanza y aprendizaje en los niños – niñas en el grado transición del Instituto Educativo Los Creadores de Cartagena.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✚ Diseñar un conjunto de actividades que fortalezcan los procesos de enseñanza, a través de estrategias lúdico pedagógico.
- ✚ Fortalecer los procesos de enseñanza a través del juego.
- ✚ Evaluar los conocimientos adquiridos por medio del juego para favorecer el desarrollo de los niños y niñas.

7.3 FUNDAMENTOS TEÓRICOS

TEORIA DEL JUEGO SEGUN KARL GROOS

El juego es una actividad fundamental en el proceso evolutivo, que fomenta el desarrollo de las estructuras de comportamiento social. En el ámbito escolar, el juego cumple con la satisfacción de ciertas necesidades de tipo psicológico, social y pedagógico y permite desarrollar

una gran variedad de destrezas, habilidades y conocimientos que son fundamentales para el comportamiento escolar y personal de los estudiantes.

Para Karl Gross el juego era como la escuela de la vida.

El Juego según Karl Groos

- ✚ El juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta.
- ✚ Contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para actividades.
- ✚ El juego como ejercicio preparatorio necesario para la maduración que no se alcanza sino al final de la niñez.

El juego es uno de los elementos más importantes en el desarrollo, pues es un empuje para practicar los instintos, los cuales obligan al ser humano a ser activo y le impulsa a continuar desarrollándose.

Clasificaciones de los juegos establecida por Gros:

- ✚ Juegos de experimentación: Instinto de destrucción sistemática de objetos.
- ✚ Juegos de locomoción: Entiende los juegos que tiene por base única un cambio de lugar.
- ✚ Juegos cinemáticos: Los juegos ejecutados con presa animada real o imaginaria y una presa imaginaria inanimada.

- ✚ Juegos de combate: Mantener unas estructuras jerárquicas que existen en el grupo.
- ✚ Juegos arquitectónicos: Las construcciones.
- ✚ Juegos tróficos: Los que fingen crían un objeto o alimentar un animal.
- ✚ Juegos imitativos y de curiosidad: Observación en la cual te da curiosidad y terminas jugando; pilla- pilla.

8. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

PLAN OPERATIVO

Fecha: mayo 3 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	RESPONSABLES
# 01 Permiso	Informarle a los padres sobre la participación de los niños en la tesis	Hojas Lapiceros	La docente les informo a los padres sobre el proyecto de grado que se les está brindando a los niños y niñas del grado transición, para tener clases más dinámicas e interesantes.	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés María Villadiego
<p>Evaluación: los papitos estuvieron de acuerdo que sus niños participaran en este proyecto y dieron su permiso para publicar las fotos de sus hijos.</p>				

Fecha: mayo 10 del 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	DIMENSIÓN	RESPONSABLE
# 02 Encuesta a niños y niñas de transición del Instituto Educativo Los Creadores.	Interpretar y analizar las respuestas de los niños en la encuesta realizada.	Hojas Lapiceros Colores	Comenzamos explicándoles a los niños cada una de las preguntas, luego cada niño escogió su hoja, un lápiz y colores para escoger su respuesta deseada.	Comunicativa cognitiva	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés M. Villadiego
<p>Evaluación: Los niños y niñas del grado transición realizaron su encuesta con mucho entusiasmo.</p>					

Fecha: mayo 10 del 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	DIMENSIÓN	RESPONSABLE
# 03 Encuesta a docente del grado transición del Instituto Educativo Los Creadores.	Reconocer que actividades desarrolla la docente en el grado transición.	Hojas Lapicero	Comenzamos explicándole a la docente de que se trataba esta actividad y lo importante que es implementar el juego como herramienta pedagógica para la enseñanza de los niños y niñas.	Comunicativa cognitiva	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés M. Villadiego

Evaluación: la docente del grado transición realizo su encuesta con mucho entusiasmo e interes.

Fecha: mayo 17 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	DIMENSIÓN	RESPONSABLES
# 04 Bingo didáctico	Interpretar y analizar las respuestas de los niños en la encuesta realizada.	Cartones y fichas	Comenzamos explicándoles a los niños cada una de las preguntas, luego cada niño escogió su hoja, un lápiz y colores para escoger su respuesta deseada.	Cognitiva Comunicativa Estética	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés M. Villadiego

Evaluación: Los niños y niñas del grado transición estaban motivados en la actividad ya que les pareció divertido reforzar los números con este juego.

Fecha: mayo 23 del 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	Descripción	Dimensión	Responsables
# 05 Twister de las figuras geométricas.	Los niños acaten órdenes, e identifique la figura geométrica.	Vinilo Tela Cartulina	Iniciamos la actividad con un estiramiento, luego se les explico las reglas del juego. Cada uno de los niños y niñas del grado transición, se sentaron en forma de circulo en el patio de la institución, en el centro se colocó el twister de las figuras geométricas.	Cognitiva Comunicativa Estética	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés Villadiego
Evaluación: todos los niños en parejas, participaron en esta hermosa actividad, reconocieron las figuras geométricas y su color.					

Fecha: junio 14 del 2016

Evaluación: Los niños y niñas están muy emocionados con esta actividad reconociendo las figuras geométricas y los colores.

Fecha: junio 14 del 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	DESCRIPION	Dimensión	Responsables
# 07 juego de la memoria	Los niños reconocen cual es el jugo de la memoria	Laminas Cinta pegante venda	Se le explica las reglas del juego, luego observa la lámina por unos minutos cada una; al terminar se le vendan los ojos para que coloque la parte dada en su cuaderno.	Cognitiva Comunicativa Estética Corporal	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés Villadiego

Evaluación: Los niños y niñas observaron cada una de las imágenes reteniendo cada una de las partes de la lámina

Fecha: julio 19 del 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	DESCRIPION	Dimensión	responsables
# 08 Armo objetos con las figuras geométricas	Desarrollar la imaginación de los niños.	Fichas de maderas de las figuras geométricas	Utilizamos Bloques lógicos Para que los niños y niñas armaran objetos a su imaginación, luego describen las figuras geométricas que utilizaron.	Cognitiva Comunicativa Estética Corporal	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés Villadiego

Evaluación: Los niños y niñas están muy emocionados con esta actividad reconociendo las figuras geométricas y los colores.

Fecha: julio 26 del 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	Descripción	Dimensión	responsables
# 09 El cofre de las palabras	Pronunciar el nombre de la imagen y escribir su nombre.	Fichas Caja Marcadores Tablero	Iniciamos la actividad presentando las reglas del juego, luego cada niño pasa a escoger una ficha del cofre pronunciando su nombre y lo escribe en el tablero.	Cognitiva Comunicativa Estética Corporal	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés Villadiego

Evaluación: los niños del grado transición se sintieron muy felices en el momento de la actividad, todos los niños participaron escogiendo la ficha y escribiendo su nombre.

Fecha: agosto 2 de 2016

Actividad	OBJETIVO	RECURSOS	DESCRIPCIÓN	Dimensión	responsables
# 10 Función de títeres	Inculcar a los niños la importancia del valor del respeto	Titiritero títeres Sombreros	Iniciamos la actividad con una canción de los saludos, donde los niños realizaban cada una de las funciones que indicaba la canción, luego les presentamos una función de títeres sobre el valor del respeto.	Cognitiva Comunicativa Estética Corporal Ética y valores	Sharon Fernández Zasquia Zabala Inés Villadiego

Evaluación: los niños del grado transición se sintieron muy felices en el momento de la actividad, todos los niños participaron escogiendo la ficha y escribiendo su nombre.

9. RESULTADOS Y ANÁLISIS

De acuerdo al trabajo desarrollado con los estudiantes, padres de familia y docente de transición del Instituto Educativo Los Creadores se pudo observar lo siguiente:

En la actividad número uno se realizó una reunión de padres de familia cuyo objetivo era informarle sobre las actividades que se desarrollarían y a su vez dándonos el permiso donde participarían los niños y niñas del grado transición.

La actividad número dos y tres (encuesta a niños y docente) que se constituye en la segunda sesión, el objetivo principal era conocer que tipos de estrategias implementaba la docente en el aula de clases para favorecer la enseñanza de los estudiantes y que juegos les gustaba a los niños y niñas para luego implementarlo en el aula de clases.

En la cuarta sesión (bingo didáctico) el objetivo de esta actividad es fortalecer los números del 1 al 90 y trabajo en equipo.

Actividad cinco. Twister de las figuras geométricas. El objetivo de esta actividad es reconocer cada una de las figuras, su color y forma. Los niños participaron muy emocionados en una manera grupal.

Actividad seis. ¿Qué le falta? : La finalidad de esta actividad es que los niños y niñas se colocaban varias piensas de ropa formando así a un personaje que sus compañeros debían adivinar quién era.

Actividad siete. Juego de memoria: Esta actividad es una buena herramienta para el docente en el desarrollo de las actividades y a su vez sirve para ejercitar la memoria en niños y niñas.

Actividad ocho. Arma objetos con las figuras geométricas: lo que se quiso lograr en esta actividad es que el niño y niña desarrolle su imaginación formando así casas y carros uniendo las figuras.

Actividad nueve. El cofre de las palabras: el objetivo primordial de la actividad es que los niños y niñas formen frases con la imagen que ha obtenido del cofre.

Actividad diez. Función de títeres: culminamos las actividades con una función de títeres donde los niños y niñas estaban muy alegres y contentos al relato realizado por los títeres.

CONCLUSIÓN

De acuerdo a las actividades realizadas obtuvimos la siguiente conclusión: los niños y niñas del grado transición estaban muy animados y ansiosos por participar en el desarrollo de las actividades que aplicamos en el aula de clases.

- ✚ En los juegos de memoria se obtuvo una buena participación por parte de los niños y niñas en la relación de láminas con la pronunciación en el idioma inglés.
- ✚ Los niños, docentes y padres de familia estuvieron muy contentos por las actividades que le ayudaron en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Podemos concluir que el juego es una herramienta primordial en el preescolar. Logramos captar la atención de los niños – niñas y se obtuvieron excelentes resultados en cuanto al mejoramiento de la disciplina, el trabajo en equipo y el desarrollo cognitivo.

RECOMENDACIONES

RECOMENDACIÓN A PADRES DE FAMILIA

- ✚ Elaborar fichas didácticas que le faciliten a los niños y niñas en su proceso de aprendizaje.
- ✚ Establecer un tiempo determinado donde el padre de familia comparta con los niños y niñas momentos agradables en la elaboración de las actividades escolares.

RECOMENDACIONES PARA LOS DOCENTES

- ✚ Innovar constantemente las estrategias implementadas en cada una de las actividades realizadas en el aula de clases.
- ✚ Realizar actividades bilingües que le faciliten al estudiante identificar y pronunciar las imágenes señaladas.
- ✚ Implementar juegos didácticos con material reciclable.
- ✚ Utilizar implementos en los espacios propicios para desarrollar las actividades pedagógico como la utilización de computadores en presencia de un adulto
- ✚ Realizar obras teatrales para que las actividades resulten llamativas para los estudiantes
- ✚ La realización de talleres donde ellos desarrollen su creatividad, ejercicios de motricidad gruesa y fina.

BIBLIOGRAFÍA Y WEB GRAFIA

El juego como estrategia de aprendizaje en el aula, pdf- pág. 18

Es.m.wikipedia.org laludicaenpreescolar.blogspot.com

García, f., portillo, Javier., romo, j., Benito, m. nativos digitales y modelos de aprendizaje.

Jurado, f. (1998). la escuela en la tradición oral. Santafé de Bogotá: plaza & janes.

Los juegos de los pequeños (proyecto editorial americano del siglo XXI).

Martin barbero, j. (2001) “heredando el futuro. Pensar la educación desde la comunicación. En: revista nómadas no. 5. Bogotá, universidad central.

Revista Vinculando, (2009). *Historia y evolución del juego*. URL:

http://vinculando.org/articulos/historia_y_evolucion_del_juego.html en Revista Vinculando.

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1123/1/TFG-B.53.pdf>

http://porticus.usantotomas.edu.co/bitstream/11634/280/21/RESOLUCION_2343_DE_JUNIO_5_DE_1996.pdf

<http://animacionsociocultural.yolasite.com>

<https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

<https://prezi.com/pq5laqlshjuv/teoria-del-juego-segun-karl-groos/>

ANEXOS

ANEXO A. ACTIVIDAD #1 REUNIÓN DE PADRES DE FAMILIA



FORMATO DE PERMISO

Ciudad Cartagena Fecha 27/07/16

Yo Clara Cabarcas Blanco con número de identificación
1.047.405.190 de Cartagena, doy permiso que mi hijo(a)
Brenda Benato Cabarcas grado Transición del INSTITUTO

EDUCATIVO LOS CREADORES; participe en las actividades pedagógicas y fotografías que se publicaran en nuestra tesis "propuesta pedagógica de la utilización del juego como herramienta fundamental para el aprendizaje del niño – niña en el preescolar."

FORMATO DE PERMISO



Ciudad Cartagena dundia Fecha 27-07-2016

yo Yuleivis Luna Mendoza con número de identificación

1007-367-950 de Cartagena - B., doy permiso que mi hijo(a)

nicoll andrea Bollesta L. grado transcición del INSTITUTO

EDUCATIVO LOS CREADORES; participe en las actividades pedagógicas y

fotografías que se publicaran en nuestra tesis "propuesta pedagógica de la

utilización del juego como herramienta fundamental para el aprendizaje del niño -

niña en el preescolar."

ANEXO B. Actividad # 2 ENCUESTA REALIZADA A LOS NIÑOS Y NIÑAS DEL
GRADO TRANSICIÓN

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO TRANSICIÓN

Nombre: Sebastian Fecha: _____

La presente encuesta tiene como objetivo determinar la importancia del desarrollo de la dimensión socio-afectiva en los niños de transición; desde la experiencia le agradecemos su colaboración al responderla.

1. Marca la actividad que más te guste:



2.Cuál de estos comportamientos es el más adecuado:



3. En qué lugar juegas mas:



4. Selecciona los elementos que más te gustan:



RESULTADO Y ANALISIS DE LA ACTIVIDAD #2

1. Marca con una X la actividad que más te gusta

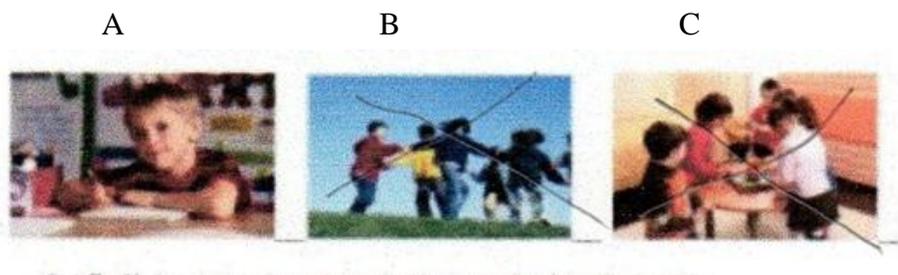
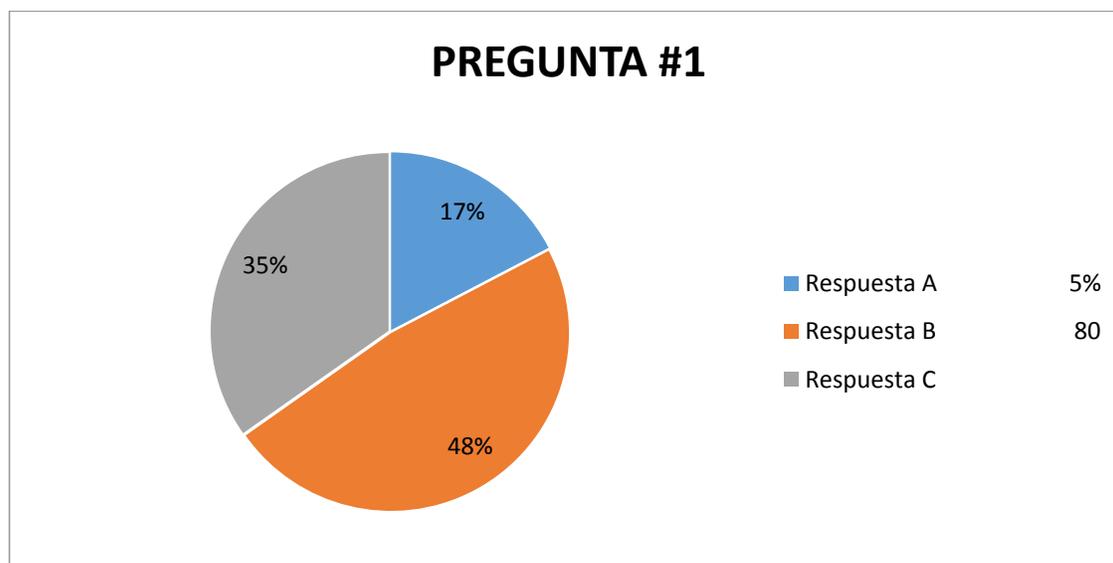


Tabla 1. RESULTADO Y ANALISIS 1ra PREGUNTA

ORDEN	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	4	17.3%
B	11	47.8%
C	8	34.7%

Gráfico 1. RESULTADO Y ANALISIS 1ra PREGUNTA



2. ¿Cuál de estos comportamientos es el más adecuado?

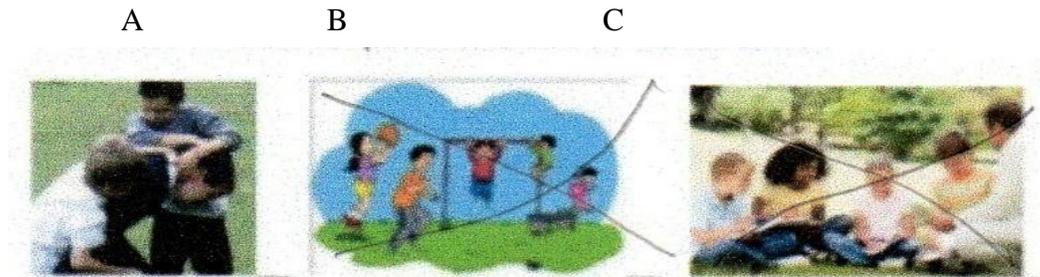
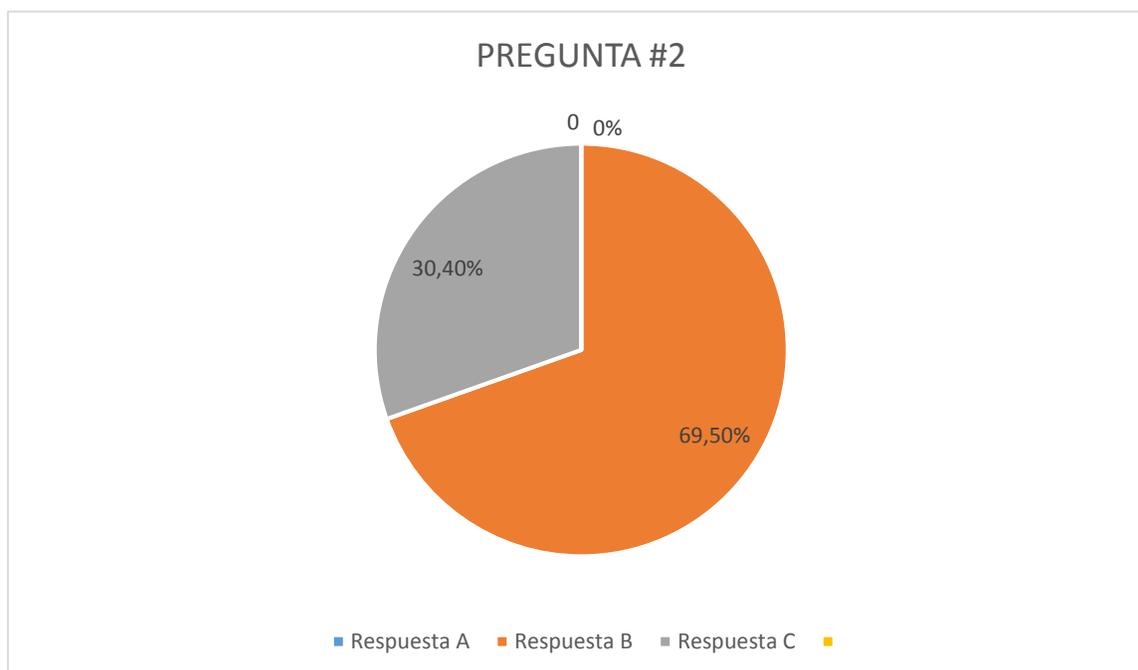


Tabla 2. RESULTADO Y ANALISIS 2da PREGUNTA

ORDEN	CANTIDAD	POERCENTAJE
A	0	0%
B	16	69.5%
C	7	30.4%

Gráfico 2. RESULTADO Y ANALISIS 2da PREGUNTA



3. ¿En qué lugar juegas más?

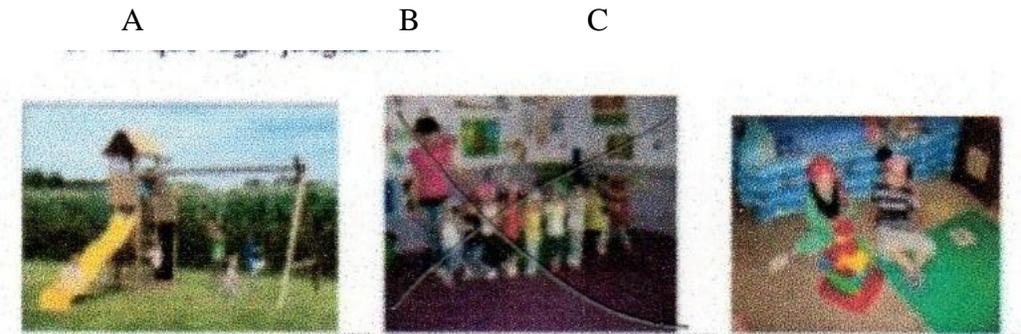
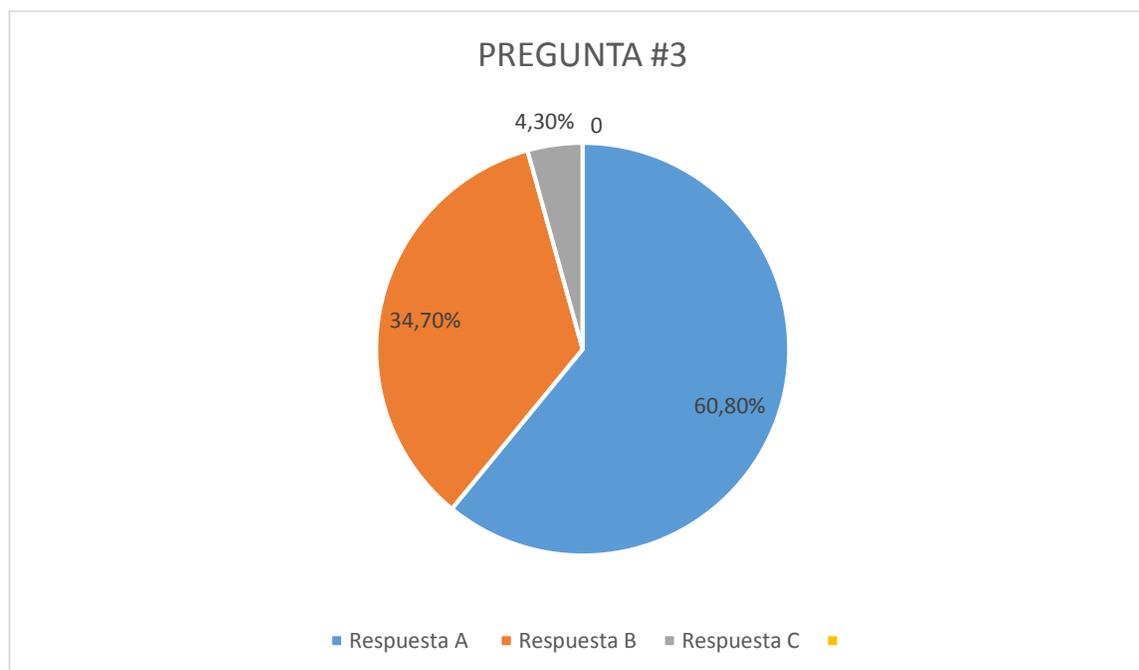


Tabla 3. RESULTADO Y ANALISIS 3ra PREGUNTA

ORDEN	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	14	60.8%
B	8	34.7%
C	1	4.3%

Gráfico 3. RESULTADO Y ANALISIS 3ra PREGUNTA



4. Selecciona los elementos que más te gusten.

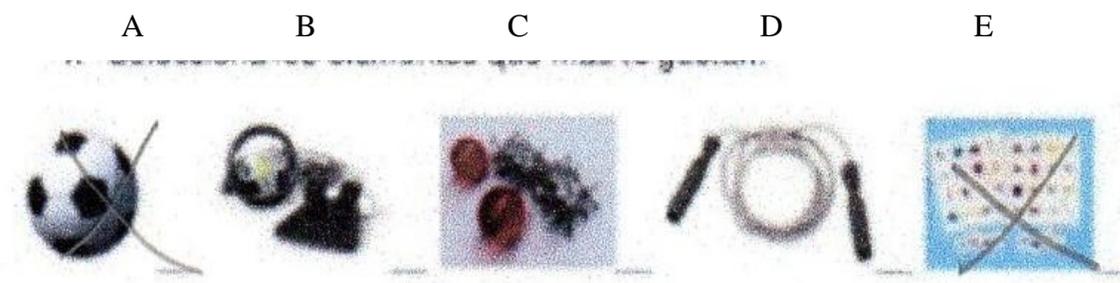
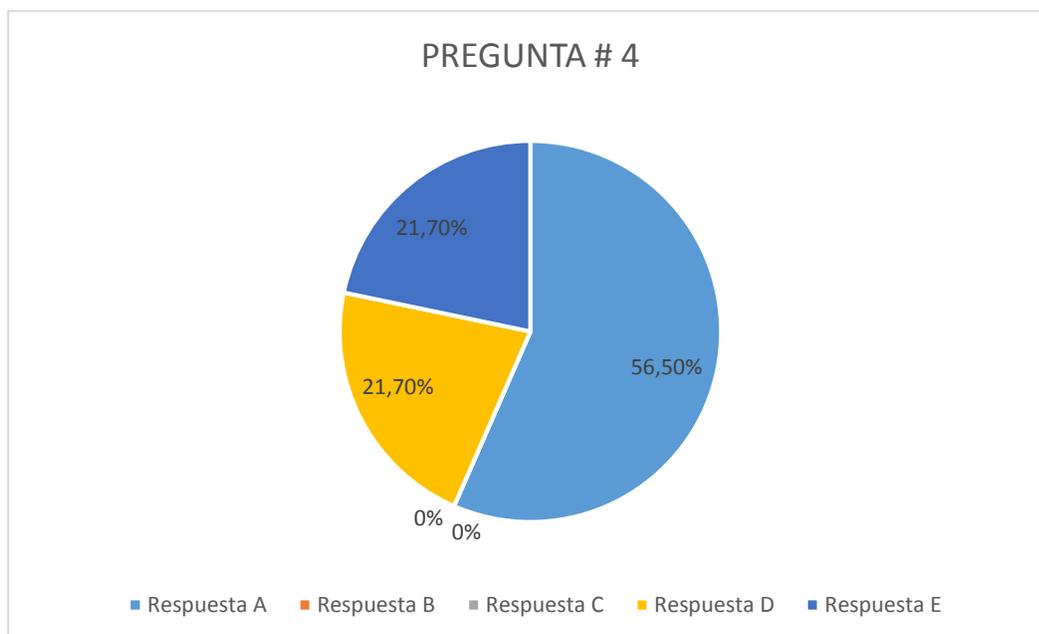


Tabla 4. RESULTADO Y ANALISIS 4ta PREGUNTA

ORDEN	CANTIDAD	PORCENTAJE
A	13	56.5%
B	0	0%
C	0	0%
D	5	21.7%
E	5	21.7%

Gráfico 4. RESULTADO Y ANALISIS 4ta PREGUNTA



**ANEXO C. ACTIVIDAD # 3 ENCUESTA A DOCENTE DEL INSTITUTO
EDUCATIVO LOS CREADORES DE CARTAGENA**

1. ¿usted involucra actividades lúdicas en el proceso de enseñanza?

2. ¿Qué juegos realizas con tus estudiantes en el aula de clases?

3. ¿ como orientas a los niños y niñas a expresar sus sentimientos, participar en clases y relacionarse con ls demas?

4. ¿Qué actividades sugieres que se realicen en el aula de clases?

ANEXO D. ACTIVIDAD # 4 BINGO DIDÁCTICO



**ANEXO E. Actividad # 5 JUEGO TWISTER DONDE LOS NIÑOS Y NIÑAS
IDENTIFICAN FIGURAS GEOMÉTRICAS Y COLOR**



ANEXO F. ACTIVIDAD # 6 DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN



ANEXO G. ACTIVIDAD # 7 JUEGO DE MEMORIA



**ANEXO H. ACTIVIDAD # 8 DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN POR MEDIO
DE FIGURAS Y COLORES.**



ANEXO I. ACTIVIDAD # 9 RECONOCER IMAGEN Y TRANSCRIBIR SU NOMBRE



**ANEXO J. ACTIVIDAD # 10 LA IMPORTANCIA DE LOS VALORES A TRAVES DE
TITERES Y RONDAS INFANTILES**





INSTITUTO DONDE SE REALIZÓ EL PROYECTO DE GRADO



