

**CON MIS JUGUETES FAVORITOS APRENDO JUGANDO**



**EDWIN ARBEY BOLAÑOS MARTINEZ  
DENNIS SILVANA GUAUÑA FULI**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA  
FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN  
EDUCACIÓN ARTÍSTICA  
POPAYÁN  
2014**

**CON MIS JUGUETES FAVORITOS APRENDO JUGANDO**

**EDWIN ARBEY BOLAÑOS MARTINEZ**

**DENNIS SILVANA GUAUÑA FULI**

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TITULO DE LICENCIADAS EN  
EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

**ASESORA**

**Mg. ALBA LUCIA PEDRAZA**

**UNIVERSIDAD DEL CAUCA**

**FACULTAD DE CIENCIAS NATURALES, EXACTAS Y DE LA EDUCACIÓN  
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN BÁSICA CON ÉNFASIS EN  
EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

**POPAYÁN**

**2014**

**Nota de aceptación**

---

---

---

---

---

Directora \_\_\_\_\_  
Alba Lucia Pedraza M.Sc

Jurado \_\_\_\_\_  
Langel Lozada M.Sc

Fecha de sustentación: Popayán, 14 de marzo de 2014

## **DEDICATORIA**

### **A Dios.**

*Por habernos permitido llegar hasta este punto y darnos salud para lograr nuestros objetivos, además de su infinita bondad y amor.*

### **A nuestras madres.**

*Por habernos apoyado en todo momento, por sus consejos, sus valores, por la motivación constante que nos han permitido ser personas de bien, pero más que nada, por su amor.*

### **A nuestros padres.**

*Por los ejemplos de perseverancia y constancia que los caracterizan y que nos han infundado siempre, por el valor mostrado para salir adelante.*

### **A nuestros familiares.**

*A nuestros hijos, esposa (so), hermanos, tíos, primos y amigos .Por habernos fomentado el deseo de superación y el anhelo de triunfo en nuestras vidas. Mil palabras no bastarían para agradecerles su apoyo, comprensión y consejos en los momentos difíciles.*

### **A nuestros maestros.**

*Que en este andar por la vida, influyeron con sus lecciones y experiencias en formarnos como personas de bien y preparados para los retos que pone la vida, a todos y a cada uno de ellos, les dedicamos cada página de nuestro trabajo.*

*A todos, esperamos no defraudarlos y contar siempre con su valioso apoyo, sincero e incondicional.*

## **AGRADECIMIENTOS**

*El presente trabajo es un esfuerzo en el cual, directa o indirectamente, participaron varias personas, leyendo, opinando, corrigiendo, teniendo paciencia, dando ánimo, acompañándonos en los momentos de crisis y en los momentos de felicidad.*

*A la Mg, Alba Lucia Pedraza  
Por haber confiado en nosotros, por la paciencia y por la dirección de nuestro trabajo.*

*Al Lic. Álvaro Bolaños M  
Por su acompañamiento durante el proceso de la elaboración de este trabajo.*

*Al Ing. José Gregorio Cabrera  
Por su apoyo incondicional en la elaboración del trabajo especialmente en la parte de presentación.*

*A la Institución Educativa “Dulce Aprender” de la Ciudad de Popayán  
Por permitirnos llevar a cabo este trabajo con los niños de segundo grado.*

*Gracias también a nuestros queridos compañeros que nos apoyaron  
Y permitieron entrar a sus vidas durante estos años que compartimos en este proceso de formación.*

*A nuestros padres y hermanos que nos acompañaron en esta aventura que significó la culminación de una etapa más de nuestras vidas. A nuestras esposas (so) e hijos que de forma incondicional, entendieron nuestras ausencias y malos momentos. Y que desde un principio hasta hoy siguen dándonos ánimos para seguir alcanzando nuestros propósitos.*

## TABLA DE CONTENIDO

	<b>Pág.</b>
<b>RESUMEN .....</b>	<b>8</b>
<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>9</b>
<b>2. DESCRIPCION DEL PROBLEMA .....</b>	<b>12</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>17</b>
<b>4. OBJETIVOS .....</b>	<b>23</b>
<b>4.1 Objetivo General .....</b>	<b>23</b>
<b>4.2 Objetivos Específicos .....</b>	<b>23</b>
<b>5. ANTECEDENTES .....</b>	<b>24</b>
<b>6. MARCO CONTEXTUAL .....</b>	<b>26</b>
<b>7. MARCO LEGAL .....</b>	<b>31</b>
<b>8. MARCO CONCEPTUAL .....</b>	<b>34</b>
<b>9. MARCO TEORICO .....</b>	<b>40</b>
<b>9.1 Las competencias socio afectivas para el ser integral y la consolidación de la educación emocional. ....</b>	<b>53</b>
<b>9.1.1 A SI SOY YO (-el Conocimiento de sí mismo-la Autoestima) .....</b>	<b>54</b>
<b>9.1.2 LO QUE SIENTO (-Adaptabilidad,-Integridad,-Confiabledad,-Autocontrol) .....</b>	<b>55</b>
<b>9.1.3. LOS OTROS Y YO (-Empatía, -Orientación hacia el servicio Cooperativo,-aprovechamiento de la Diversidad, Aceptación del otro.-Creatividad.) .....</b>	<b>56</b>
<b>9.1.4. APRENDO DEL MUNDO. (Comunicación, -Liderazgo, Resolución de conflictos, para influir en los demás) .....</b>	<b>57</b>
<b>9.2 Aportes desde la Pedagogía de la Educación Artística desde los planteamientos a partir del trabajo por Proyectos Pedagógicos de Aula y el Constructivismo.....</b>	<b>58</b>
<b>9.3 Aportes desde la Competencia para la consolidación de hábitos para el juego y la Comunicación Socio Afectiva. ....</b>	<b>60</b>
<b>10. METODOLOGIA .....</b>	<b>65</b>
<b>10.1 DISEÑO METODOLOGICO .....</b>	<b>65</b>
<b>10.1.1 FASE I: RECOLECCION DE INFORMACION .....</b>	<b>70</b>
<b>10.1.2 FASE II: PLAN DE ACCIÓN PROPUESTA PEDAGÓGICA .</b>	<b>70</b>
<b>10.1.3 FASE III: NUESTRA PRACTICA PEDAGOGICA .....</b>	<b>80</b>

<b>10.2 TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS .....</b>	<b>82</b>
<b>10.2.1 OBSERVACIÓN .....</b>	<b>83</b>
<b>10.2.2 ENCUESTA .....</b>	<b>83</b>
<b>10.2.2.1 Tabulación .....</b>	<b>84</b>
<b>10.3 RECURSOS .....</b>	<b>87</b>
<b>10.3.1 RECURSOS HUMANOS .....</b>	<b>87</b>
<b>10.3.2 RECURSOS MATERIALES .....</b>	<b>87</b>
<b>10.3.3 RECURSOS INSTITUCIONALES .....</b>	<b>87</b>
<b>11. HALLAZGOS .....</b>	<b>88</b>
<b>12. CONCLUSIONES .....</b>	<b>91</b>
<b>13. BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>93</b>
<b>14. ANEXOS .....</b>	<b>95</b>

## RESUMEN

El presente trabajo de investigación se realizó en un Establecimiento de carácter privado de la ciudad de Popayán. La Investigación está destinada a romper un paradigma dotado desde la escuela tradicional y además sensibilizar tanto a docentes como estudiantes de la importancia de la educación artística como eje principal e interdisciplinar en el proceso educativo, fortaleciendo dificultades cognitivo-lingüísticas en estudiantes que cursan segundo, grado de educación básica primaria.

La investigación se llevó a cabo mediante la planificación de actividades, teniendo en cuenta las dimensiones de los lineamientos curriculares como son: sensibilidad, apreciación artística y comunicación planteadas por el MEN, esta propuesta de investigación se lleva a cabo mediante una metodología, basada en los juegos y juguetes predilectos de los estudiantes.

La recolección de datos se realizó mediante la aplicación de diferentes instrumentos tales como: observación directa, entrevistas aplicadas a los profesores directores del curso, y padres de familia los que sólo cumplieron el papel de referencia; cuestionarios inicial Y final aplicados a los alumnos y alumnas, los que arrojaron como resultado Una baja disposición por parte de los estudiantes, lo que mejoro Luego del trabajo con la metodología de enseñanza antes mencionada.

## 1. INTRODUCCIÓN

La escuela cumple un papel importante en el desarrollo de las habilidades artísticas relacionadas con el uso de los ojos y manos como son: lenguaje, pintura, música facilitando el desarrollo de la percepción y la producción artística. Esta forma artística adquiere un sentido en los niños y niñas cuando visibilizamos el arte como patrimonio cultural y el desarrollo de las habilidades y destrezas a partir de su propia subjetividad, en su transcurrir humanizante a través de formas creativas que le permitan asumir la realidad mediante el disfrute y el conocer del saber en sus múltiples manifestaciones.

El propósito de la enseñanza de las artes en la escuela es contribuir con el proceso educativo y cultural de los pueblos de manera que la educación artística sirva como medio fundamental de comunicación y sensibilización.

Teniendo en cuenta que, Colombia se encuentra desde hace mucho tiempo enfrentándose a distintos programas de políticas educativas, de proyecciones profundas en el tiempo de consecuencias atroces para el futuro de la juventud colombiana, a la vez del desarrollo económico del país.

Los maestros estudiantes y padres de familia, se ven obligados a desmembrar la esencia de estos programas, para luchar sus corruptos proyecciones y construir, propuestas y propósitos que satisfagan a la juventud y defiendan la educación pública.

El país permanentemente se ha sometido a un proceso de modernización económico y educativo, que no ha extraído al país de su atraso económico, al pueblo de la miseria y a la educación de su abandono. Debido a las políticas educativas elaborado, desde programas pedagógicos a planes de desarrollo económico sin tener en cuenta las verdaderas exigencias del sistema educativo,

careciendo de preparación y adecuación en las necesidades culturales y tecnológicas de Colombia. De esta manera las nuevas propuestas o programas educativos apuntan a hacer parte del modelo neoliberal, de internacionalización y globalización de la economía mundial, colocando la educación al servicio del mercado como, si fuera una mercancía para competir en el libre comercio.

Aun así en la constitución nacional se define la educación pública como aquella que articula las prioridades de la nación, que da lugar a las múltiples manifestaciones de la cultura del pensamiento y de la democracia.

Es así como El presente proyecto de investigación denominado “con mis juguetes preciados aprendo jugando “que busca la implementación de los juegos y los juguetes como herramienta pedagógicas, realizando prácticas educativas mediante la experiencia sensible, de interacción transformadora y comprensión del niño, cuya razón de ser es eminentemente social, cultural, posibilitan el juego en el cual los niños transforman efectivamente, las relaciones que tienen, con los otros y la representan significando la experiencia misma. En la realización de este proyecto se ha tenido en cuenta el MEN, los estándares básicos en educación artística, la ley general de educación, los lineamientos curriculares y demás referentes teóricos que nos brindaron líneas generales y rutas generales que demarcan nuestra ruta pedagógica.

El informe final de este proyecto se ha estructurado en cuatro capítulos.

En el capítulo uno se abarcan el planteamiento del problema, la pregunta formulada, los objetivos y los antecedentes a nivel nacional, internacional y local de cada una de las investigaciones y referentes bibliográficos de estudio.

En el capítulo dos presentamos el marco contextual del lugar donde se realizó la investigación, la población estudiantil, procedente a diferentes lugares de la institución educativa, también el marco contextual que nos permitió abordar el problema desde más conceptos coherentes y estructurados, así mismo un marco teórico el cual fundamenta la investigación con base en autores y teóricos que ya han abordado el tema que desarrollamos.

En el capítulo tres, identificamos la propuesta y el instrumento metodológico, la población y muestra que se tuvo en cuenta para desarrollar el trabajo, el tipo de investigación aplicado a las clases, antes, durante y después de la implementación del plan de acción, los métodos y estrategias aplicados de acuerdo a las necesidades identificadas en la comunidad educativa.

En el capítulo cuatro, describimos e identificamos los hallazgos de la investigación, se visibiliza el desempeño que los estudiantes tuvieron durante la aplicación del plan de acción, identificando los resultados del diagnóstico, la implementación de la propuesta metodológica ya la evaluación como actividad pedagógica a partir de los procesos cognitivos, procedimentales y actitudinales, para comprobar la investigación, fue satisfactoria al analizar los resultados.

Finalmente se presentan las conclusiones, los referentes bibliográficos y los anexos que soportan la investigación, presentando una serie de evidencias de los instrumentos utilizados y actividades, propuestas en el desarrollo de la investigación.

## 2. DESCRIPCION DEL PROBLEMA

Alcanzar una educación de calidad para todos y todas como condición para el desarrollo de las naciones y de los individuos es un propósito sobre el cual no hay discusión y Colombia así lo ha entendido. Con la expedición de la ley 715 de 2001 y los decretos reglamentarios 230, 992, 1494, 1526, 1850 y 3020 de 2002 entre otros, surge la necesidad de hacer una revisión, adecuación y elaboración de un Proyecto Educativo Institucional, P.E.I. que responda a las situaciones específicas de la comunidad local como lo estableció la Ley General de la Educación. Es así como se empieza a poner en práctica la reforma educativa más comprensiva de la historia de Colombia y cuya columna vertebral reside en la autonomía escolar, es decir en la libertad de que gozan las instituciones educativas para organizar y desarrollar el currículo y el plan de estudios, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas. Ya no podrán ser impuestas metodologías inscritas en la tecnología educativa o en la renovación curricular, pues se impondrá la autonomía curricular y la de la escogencia libre que hagan las instituciones educativas y no de la imposición proveniente del estado, llámese ministerio de educación o secretarías de educación, puesto que la educación en niños y niñas no era consecuente, Ni estaba efectivamente aportando al desarrollo y menos aún a satisfacer las necesidades de la sociedad, el maestro asumía un rol autoritario el cual buscaba moldear al estudiante, no hay respeto por la diferencia, la enseñanza va dirigida al alumno promedio, las conductas están previamente establecidas, hay sumisión a la autoridad, el niño es visto como adulto en miniatura, quien es asumido como un alumno acrítico y pasivo, la relación del maestro es unidireccional y vertical.

Podemos preguntarnos ¿ porque muchos de quienes renunciaron tempranamente a la escuela al descubrir con horror sus métodos y deberes lograron después apasionarse por el arte, la literatura, el cine, la ciencia y por supuesto sensibilizarse por la vida y el amor?, es el caso de Arreola, quien vivenció una de

las muchas causas que conllevan a la deserción escolar la cual no es ajena en nuestro país, como lo demuestra el siguiente análisis estadístico: 2.5 millones de niños y adolescentes están por fuera del sistema escolar, el 18% de los niños de primaria abandonan la escuela, el 30% de los niños del campo desertan, de cada 100 matriculados de primer grado, solo 33 terminan la secundaria.

Continuando con la problemática educativa, queremos plasmar una dificultad que es frecuente y notoria en nuestra experiencia pedagógica, concerniente a las conductas de conflicto y agresividad manifestadas en los estudiantes en cuanto a las relaciones interpersonales, originadas por, carencia de afecto, violencia física y psicológica, hogares disfuncionales, desplazamiento por conflicto armado, desempleo, analfabetismo, ausencia de valores y principios morales en la familia, con consecuencias cada vez más comprometedoras, causando rechazo, inseguridad, pasividad, hiperactividad, fracaso escolar, falta de socialización, dificultad en la adaptación.

Haciendo una reflexión de lo anterior podemos afirmar que el docente y la familia son elementos principales en la formación de los estudiantes, con una tarea difícil que requiere trabajo, dedicación, amor y profesionalismo que supere la problemática

“De igual manera la vieja escuela estuvo basada en el alcance de los títulos, el ascenso social y un desenfreno individualista que ha desembocado en lo que son hoy nuestras sociedades”, afirma Alfonso Reyes, quien realizó un balance sobre la educación y dentro de ella el estado en el que se encontraba las ciencias y las artes donde propone “preparar ciudadanos” personas sensibilizadas para construir sociedad y quien destaca la importancia de desarrollar un proyecto educativo genuino, acorde con las condiciones socioculturales del país como estrategia para el mejoramiento del servicio educativo a través de un cambio donde se abran las

posibilidades críticas constructivas e innovadoras a través de la educación del Plan de Estudios por competencias donde el niño y la niña desarrollen sus dimensiones: sensibilidad, comunicación y apreciación estética.

En Colombia se manejan diversos conceptos sobre la educación Artística de los cuales la Unesco ha formulado, una precisión a lo que se entiende por educación Artística; ese enfoque marca la diferencia sustantiva que existe entre la enseñanza Artística especializada, que tiene por finalidad la formación de los Artistas y la educación que se vale de los recursos expresivos, de los lenguajes artísticos para formar armónicamente a los individuos, que es la educación Artística o educación por las artes<sup>1</sup>.

Teniendo en cuenta lo anterior los académicos, asistentes al primer encuentro de educación Artística celebrado en Bogotá en nov. Del 2008, concluyeron que el arte se puede utilizar como vehículo de formación de valores, categorías del ser humano y desarrollo cognoscitivo .por esto consideramos muy importante y acertada, la interacción del arte con otras áreas académicas, siendo esta una manera eficaz de aportar y fortalecer el desarrollo de competencias básicas al igual que actitudes y capacidades legítimas de las prácticas artísticas.

En ese sentido durante la caracterización del contexto en la institución educativa “ Dulce Aprender de la ciudad de Popayán, identificamos que aún están vigentes los viejos modelos pedagógicos contenidistas donde predomina la memorización de contenido, dejando de un lado el aprendizaje significativo, causando que los estudiantes aprendan por un deber, para con sus padres.

Quienes creen que sus hijos son muy inteligentes, por que repiten sin error alguno contenidos al pie de la letra. Lo cual contradice Arreola y Sábato” afirmando que

---

<sup>1</sup>ministerio de cultura, 2005

lo que simplemente se memoriza para repetir no es conocimiento sino un flujo de palabras en cadena como si a la memoria le dieran manivela, para expulsar unos productos” hoy día los maestros estamos llamados a apostarle al cambio para lograr que los estudiantes pasen de ser unas máquinas memorísticas a personas con propósitos, inquietudes , necesidades de conocimiento , creatividad, críticas y competitivas .A si mismo debemos actualizarnos de las nuevas tendencias pedagógicas y no quedarnos como aquellos maestros contenidistas ,es decir que ya tienen su agenda , calendario académico y teorías tan cuadrículadas que ya se saben de manera mecánica o memorística el que, él cómo y el cuándo debo enseñar. Por otro lado y basándonos en el gran desarrollo e importancia que han tenido el constructivismo y principalmente la convicción de que el estudiante posee conocimientos previos que son la base para adquirir nuevos conocimientos, es así que a comienzos de siglo XXI, con el movimiento de la escuela nueva, se propone una transformación de los contenidos de enseñanza; enfocándose a la unión de la escuela y la vida; Freire fue uno de los grandes impulsores y afirmaba “ que si la vida no puede venir a las aulas es preciso que por el método que ponga en juego la escuela, vaya a la vida y transporte ahí sus estudiantes, presentándoles lo que este a su alcance”.

Al realizar observaciones en el centro Educativo Dulce Aprender se ve la carencia de la educación artística, a pesar de tenerla en cuenta en el plan educativo, además de las dificultades de comprensión y expresión de los estudiantes. Identificamos así mismo dificultades en el aprendizaje en lengua castellana particularmente en sus habilidades comunicativas y comprensión textual. Otro aspecto relevante que se percibe es la importancia que le dan los niños al juego y sus juguetes, pero al parecer seducidos por los juegos que hoy día nos brinda la tecnología, como el X Box ,el Play Station, Carros Automáticos o de Control, entre otros .Dejando de lado los juegos y juguetes en que los niños y niñas del centro educativo dulce aprender, puedan hacer parte de ellos o los lleven a realizar

experiencias reales, creativas y significativas, es así como se parte de la siguiente pregunta:

**¿Cómo a partir del juego y los juguetes predilectos se fortalecen las habilidades cognitivo-lingüísticas en los niños y niñas de segundo grado del centro educativo “dulce aprender” de la ciudad de Popayán?**

### 3. JUSTIFICACIÓN

Desde la Declaración de los Derechos del Niño, adoptada por la asamblea general de la ONU, el 30 de noviembre de 1959, se reconoce el derecho al juego en el artículo 7 y lo considera tan fundamental como el derecho a la salud, a la seguridad o la educación.

Art 7: “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación, la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.”

Es así como el juego se convierte en herramienta educativa que facilita el aprendizaje y la comunicación entre iguales. Existen numerosas propuestas pedagógicas que lo avalan en la práctica diaria por su importancia en el desarrollo del niño (Piaget, 1945, Vygotsky, 1933, Bruner, 1986; Garvey, 1977). Sus beneficios inciden sobre el desarrollo cognitivo, afectivo, social, comunicativo y psicomotor.

Por ese motivo necesitamos reflexionar sobre el rumbo que le damos a nuestra profesión de pedagogos, en esa labor de formar y desarrollar seres humanos integrales; es así como el maestro Estanislao Zuleta nos menciona en su siguiente frase: “Solo una sociedad que establezca nuevos vínculos de formas de participación en los procesos que decidan su vida y de apropiación general del arte y la ciencia, estará en condiciones de estimular una cultura que el pueblo colabore a crear y en la que pueda reconocerse”<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup>Estanislao Zuleta

Es por ello que las artes son la principal herramienta de comunicación entre las gentes, abren posibilidades alternativas de entendimiento, maneras de comunicar ideas que enriquecen la calidad de vida, medios para canalizar y transformar expresivamente la agresividad connatural del ser humano. Las artes le dan la posibilidad de superar los golpes como medios de expresión, de elaborar duelos y superar la violencia; son en cierta medida la forma en que nosotros como docentes de artística contribuimos a la paz en las aulas y fuera de ellas.

Nuestra principal materia prima, los seres humanos; pretendemos proporcionar mediante la escuela y la formación artística la forma de preservar el arte como patrimonio cultural y así desarrollar las habilidades y destrezas artísticas, colaborando en la búsqueda de sentido de sus proyectos de vida en cada alumno.

La escuela debe hacer una lectura distinta de lo artístico, del juego y lo didáctico desde una óptica pedagógica mediante lo cual el arte, el juego y lo didáctico se integren a la cultura local y regional en sus diversas manifestaciones, asumiéndolos como un elemento de la formación inicial, proyectado en contenidos universales, que se convierten en elementos permanentes de encuentro con lo humano a través de una dinámica del conocimiento y del reconocimiento por una parte y por otra, a través de la experiencia didáctica mediante formas libres de creación individual o colectiva de expresión de la experiencia y la conciencia del conocer y el aprender. Pretendiendo dar una definición sobre el Juego que permita destacar cada una de sus características, podemos resaltar las siguientes<sup>3</sup>:

“El juego es una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y especiales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va

---

<sup>3</sup>Huizinga (1968)

acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de ser de otro modo que la vida corriente”

Para Garaigordobil M. (1990, en Del Toro, 2012:309-310) el juego se caracteriza por una serie de aspectos que se sintetizan de la siguiente forma:

- El juego es una actividad placentera, fuente de gozo. Ya no implica placer sino que fomenta y desarrolla la capacidad de goce del niño.
- El juego es una actividad espontánea, voluntaria y libremente elegida, es decir no admite imposiciones externas ya que el niño debe sentirse libre para actuar como quiera, al ser una actividad espontánea.
- El juego es una finalidad sin fin, sus motivaciones son intrínsecas.
- El juego es una función en oposición de lo real, es decir se libera de la exigencia y la imposición de lo real.
- Es acción e implica participación activa.
- El juego guarda relación con lo que no es juego. Está ligado a planos como la creatividad, la solución de problemas, el desarrollo del lenguaje y a otros fenómenos cognitivos y sociales.
- El juego es autoexpresión, en el cual el niño va descubriendo su mundo exterior como interior.
- El juego permite la afirmación de la personalidad del niño.

De las anteriores definiciones resaltamos, el valor del juego como gran ventaja a partir de la propia experiencia del niño, ya que es una herramienta que genera motivación y placer, facilitando el aprendizaje, la mejora del auto concepto y la integración social. Por ese motivo, es un mecanismo ideal para trabajar en

cualquier contexto, desde el aula hasta en cualquier entorno dentro de su tiempo de ocio.

Es la educación artística, a través de los juguetes y nuestra propuesta pedagógica la que desarrolla un papel fundamental en la “sensibilización de los sentidos”, de la visión, del tacto y el oído, para el control de la sensorialidad del cuerpo y de la mente. La memoria y la imaginación son estimuladas a través de sus juguetes preferidos, utilizándolos como herramientas pedagógicas que incentivan a memorizar y aprender lo visto, lo oído, lo palpado. Es así como los juguetes, contribuyen en el desarrollo integral de la personalidad de cada alumno, de su libre expresión y de su vocación por las artes aplicadas en sus distintas formas, erradicando la idea de los juguetes como objeto de distracción para los discípulos, y comprender que podemos convertirlos como medio didáctico que ayude a descifrar e interpretar el mundo real, que se ve en “blanco y negro” cuando falta este enriquecimiento de la sensibilidad que dan las artes, la lúdica y los juguetes.

El área de educación artística en Colombia, le falta la suficiente relevancia dentro del proyecto educativo institucional (PEI), constituyéndose así en una gran dificultad para las instituciones educativas; incurriendo en inexactitudes por parte de los centros educativos en la aplicación de estrategias metodológicas en sus currículos, incluso contrariando los lineamientos curriculares para la Educación Artística planteados por el Ministerio De Educación Nacional; generando así un trabajo aislado y desarticulado, sin mucha convicción.

En general los rectores, los profesores, padres de familia y muchos maestros desconocen la importancia de la materia y de los juegos didácticos, la lúdica como estrategia metodológica para el desarrollo de la personalidad integrada, así como estrategia de trabajo con la comunidad para orientar su desarrollo en espacios que posibiliten la participación democrática y la autonomía institucional.

La educación artística no se sustrae de la responsabilidad sobre los fines específicos y generales a los cuales apunta un proceso educativo; desde esta perspectiva es evidente que lo artístico, y lúdico son una propuesta educativa escolar que se constituye en un componente más de la estructura curricular mediante la cual se quieren alcanzar en forma concreta las finalidades del proyecto educativo institucional.

Es así como nuestra propuesta pedagógica contribuirá a la solución didáctica a partir de juegos y lúdicas, a la problemática que se presenta al momento de impartir la cátedra de educación artística; cuando no se tiene en cuenta en el currículo integral de manera sistemática, y se reduce a la práctica de técnicas elementales sin sentido y sin promover la dimensión estética y el sentido de pertenencia cultural entre los escolares, como también a la hora de afrontar la diversidad de todos los que asisten a las aulas haciendo más llevadera las clases y disminuyendo la deserción escolar; así contribuimos al mejoramiento de la calidad de la educación y de los programas académicos.

Por tal motivo ambicionamos el uso de prácticas lúdicas creando espacios de aprendizaje donde se promueve el dialogo entre su pares, acoplando los diferentes ritmos de aprendizaje de los estudiantes, para lograr en ellos una convivencia sana, al interactuar con sus compañeros en actividades curriculares y extra curriculares consiguiendo un aprendizaje cooperativo que logre cerrar muchas de las brechas que se han generado en las escuelas, permitiendo así adquirir su propia experiencia receptiva, creativa y socializadora; formando una ambiente colaborativo donde se aprende el arte divertidamente.

Jugando un papel importante como docentes al concebir el errar como algo propio del aprendizaje, acompañándolos y orientándolos de manera que los niños no

teman equivocarse y disponerlos a revisar sus fallas cuantas veces sea necesario sin crear en ellos ningún tipo de frustración.

Es por ello que la educación artística contribuye a fortalecer las funciones sociológicas, en cuanto permite saborear la vida por el solo hecho de hacerlo, contemplar la libertad de las propias evocaciones y fantasías, las cualidades formales del entorno natural, el espíritu de las gentes, el juego expresivo y las formas artísticas, a afirmar el gusto personal y formar el juicio que exige el quehacer artístico para escoger unos motivos o unos medios de expresión, o que se requiere para seleccionar del mundo alrededor, lo que produce seguridad y confianza en el individuo.

En este sentido el arte juega un papel terapéutico en la medida que los lenguajes artísticos, permiten crear metáforas, analogías, y símbolos que hablan de los miedos incertidumbres y frustraciones, que de otra manera sería imposible expresarlas para conocerlas y compartirlas.

## 4. OBJETIVOS

### 10.3 Objetivo General

Identificar en el juego y los juguetes estrategias didácticas para el desarrollo de las competencias cognitivo-lingüísticas en niños y niñas de segundo grado del centro educativo “Dulce Aprender “de la ciudad de Popayán.

### 10.3 Objetivos Específicos

- Identificar el juego y los juguetes como dinamizadores de la vida de los niños mediante los cuales construye conocimiento.
- Reconocer en el juego y sus juguetes favoritos, actividades creadoras participativas y colectivas.
- Construir y desarrollar actividades lúdicas donde se vincule y se integre el trabajo en equipo y las habilidades comunicativas.
- Reconocer en el juego el placer de crear y de generar significados.

## 5. ANTECEDENTES

Acerca de los juguetes como herramienta pedagógica de enseñanza para enseñar las diferentes áreas figura poca pocos proyectos tanto a nivel internacional nacional y local. Esta propuesta se realizó para hacer un balance de aquellas investigaciones más relevantes acerca de este tema.

A nivel internacional se encontró un proyecto cuyo de tema es de Fernando Antoñanzas Mejía realizado en la UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID Facultad de Bellas Artes cuyo propósito es de considerar el juego como una de las actividades principales de los niños. Principalmente esta tesis ha sido realizada principalmente para destacar que más prevalece el juguete o el juego.

Busco a varios artistas para centrarse en el estudio de sus juguetes, ya que hace mucha relación entre el arte moderno y el mundo infantil, se decidió centrarse en los juguetes especialmente en aquellos que están pensados para el disfrute de los niños ya que están hechos para su propio placer.

A nivel nacional se encontró un proyecto cuyo tema es: el juego educativo como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo cognitivo del niño realizado en la escuela superior del distrito de Barranquilla en el año 2012

Como primera etapa es querer implementar didácticas como el juego educativo para favorecer el desarrollo de las habilidades cognitivas del niño.

En esta investigación parten de cualquier actividad escolar abordada desde una actitud lúdica se puede considerar como un juego y a su vez cualquier juego planteado como tal, si se realiza como una actividad carente de dicha actitud lúdica se acaba convirtiendo en monótona rígida y ausente de alegría

(características muy alejadas de lo que consideramos verdadero juego) degenerando una ejercicio escolar rutinario más, carente de la motivación que provoca el juego en el educando.

En cuanto a lo local se encontró un proyecto realizado por Diana Janeht Agredo Silva Y Dolly Velazco llamado: el juego como “ expresión de libertad “ el juego como expresión y comunicación realizado en el centro educativo del norte de la merced de la ciudad de Popayán en el año 2011.

El primer capítulo se consignó pertinente involucrar a los maestros con esta propuesta pedagógica que tiene el juego y las manifestaciones artísticas.

El segundo capítulo analizando como fue el proceso que se llevó a cabo con los estudiantes de básica primaria en cuanto a favorecer su participación en la educación Artísticas a través del juego.

El tercer capítulo y último mencionamos ya lo obtenido en la propuesta pedagógica tanto relacionado con el juego y la educación artística en la vida de manera importante en los niños y las niñas de una manera especial y primordial en la labor del docente.

## 6. MARCO CONTEXTUAL

Colombia como estado social de derecho, democrático, participativo y pluralista; fundada en el respeto por la dignidad humana, establece un marco legal para la educación que inicia desde la norma de normas como lo es la Constitución Política de Colombia, que regula la educación.

Se encuentra estipulado en el capítulo II de los “Derechos sociales, económicos y culturales”, más exactamente en el art. ART. 67 “La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley”.

ART. 68. “Los particulares podrán fundar establecimientos educativos. La ley establecerá las condiciones para su creación y gestión.

La comunidad educativa participará en la dirección de las instituciones de educación.

La enseñanza estará a cargo de personas de reconocida idoneidad ética y pedagógica. La ley garantiza la profesionalización y dignificación de la actividad docente.

Los padres de familia tendrán derecho de escoger el tipo de educación para sus hijos menores. En los establecimientos del Estado ninguna persona podrá ser obligada a recibir educación religiosa.

Las integrantes de los grupos étnicos tendrán derecho a una formación que respete y desarrolle su identidad cultural.

La erradicación del analfabetismo y la educación de personas con limitaciones físicas o mentales, o con capacidades excepcionales son obligaciones especiales del Estado”.

Desde esta perspectiva constitucional podemos entrever la finalidad del constituyente primario al establecer una educación para toda la población Colombiana, niños, jóvenes, adultos y personas con discapacidad ofreciendo educación de gratuidad y de calidad, desarrollada integralmente, por personas

idóneas para tal fin; es el estado el que debe garantizar los medios y mecanismos para lograr estas metas.

Podemos observar que la realidad es otra, y que en vez de mejorar cada día, lo que se hace es empobrecer las entidades encargadas de la educación pública recortando presupuesto, sin contar que el mismo Estado olvida las zonas marginadas dejándolas a la deriva, donde con más frecuencia se violan los derechos fundamentales, sociales y culturales; siendo los niños y jóvenes los más perjudicados en esta realidad cruel, sin ninguna garantía para adelantar las actividades académicas, ya que muchas veces van a la escuela con hambre, enfermos y con problemas familiares, influyendo directamente sobre el desempeño de la comunidad estudiantil en las actividades educativas.

Por licencia 010574 del 12 de septiembre de 2006 se inició la institución educativa “Dulce aprender” está localizada en el municipio de Popayán, que está conformado por nueve comunas. Se ubica En la comuna número 9 sector suroccidente, en la carrera 32 # 4 – 31 barrio La Sombrilla, teléfono 8303903 de naturaleza privado. Niveles preescolar y básica primaria. Jornadas mañana y tarde. Institución que abre las puertas a la comunidad, con una cobertura para toda la población en edad escolar, no hay discriminación por raza, credo, ideología o nivel económico.

En la institución educativa “Dulce aprender” de Popayán se plantean compromisos y propósitos para la transformación social brindándole al niño y niñas desarrollar al máximo sus sentimientos, habilidades y destrezas, intelectuales, sociales y culturales.

La institución cuenta actualmente, con un amplio local compuesto por 11 aulas, sala dirección, sala de profesores, biblioteca, patio de recreación y cómodos corredores.

Dentro del proyecto educativo institucional (PEI), de la institución educativa “Dulce Aprender” sus principios están basados en la honestidad, amor, responsabilidad, solidaridad, entre otros; como su lema lo establece: “educación con disciplina y amor”.

La visión del Centro Educativo Dulce Aprender propende la formación en ética y valores para lograr una educación integral y ser reconocidos como una institución que educa con disciplina y amor, para formar estudiantes líderes y felices, con un excelente nivel académico que le permita asumir roles dentro de la sociedad en que vive, y la misión en su quehacer diario ofrece una formación basada en el desarrollo equilibrado del saber, el sentir, y el hacer de nuestros estudiantes, cimentando valores tales como: el afecto, el respeto, la responsabilidad y la autoestima, estimulando también el desarrollo y ritmo de aprendizajes significativos, creando así líderes comprometidos con la sociedad. Su objetivo es el de generar el cambio de la institución en la organización administrativa y en el alumno como centro del proceso educativo. Elaborar un diagnóstico para realizar y ejecutar el proyecto educativo y estimular en el instituto el trabajo interdisciplinario.

El fundamento pedagógico, según el PEI, es la pedagogía activa, participativa y reflexiva. Busca que el docente motive, interese y guíe a sus alumnos por medio de hechos y situaciones reales a descubrir el conocimiento con el aprender haciendo, trabajo en equipo y utilización de dinámicas.

Otro aspecto que está planteado en el PEI es el enfoque de la Educación Artística como recurso para formar estructuralmente al ser humano a través de sus

diferentes manifestaciones, se le ha dado importancia como medio para una formación integral del alumno y aprendizajes en las diferentes áreas. Dentro de la estructura de la asignatura educación artística, se debe desarrollar el proceso creativo, respetando la libertad de expresión, estimulando la afectividad, la originalidad, a través del empleo espontaneo de diferentes materiales.

En mayoría los niños y niñas que asisten a la institución pertenecen al estrato uno (1), dos (2), tres (3). La mayoría de los padres no superan el nivel de educación media, la mayoría no tienen un trabajo estable que les permita cierta solvencia económica, ya que viven de la economía informal, lo que hace que sus hijos no suplan sus necesidades básicas adecuadamente. Una minoría de familias cuenta con un empleo estable, y por ende cumplen con todo lo necesario para la manutención de sus hijos.

## 7. MARCO LEGAL

El marco legal en el que la siguiente investigación se respalda tiene su expresión básica en la Constitución Política de Colombia, pues es quien garantiza los derechos fundamentales que entran en juego en los procesos educativos. Además, la ley general de educación que indica las normas que organizan el Servicio Público de la educación Colombiana.

COLOMBIA. Congreso de la República. **CONSTITUCIÓN POLÍTICA**. Santafé de Bogotá: 1994.

### **Artículo 67.**

“La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de pre-escolar y nueve de educación básica.

La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

Corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, por el cumplimiento de sus fines y por

la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos; garantizar el adecuado cubrimiento del servicio y asegurar a los menores las condiciones necesarias para su acceso y permanencia en el sistema educativo.

La Nación y las entidades territoriales participarán en la dirección, financiación y administración de los servicios educativos estatales, en los términos que señalen la Constitución y la ley.” **LEY GENERAL DE EDUCACION.** Ley 115 de febrero 8 de 1994.

## **TÍTULO I**

### Disposiciones Preliminares

#### Artículo 1. Objeto de la Ley

“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.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público.

### **Artículo 3.- Prestación del Servicio Educativo**

“El servicio educativo será prestado en las instituciones educativas del Estado. Igualmente los particulares podrán fundar establecimientos educativos en las condiciones que para su creación y gestión establezcan las normas pertinentes y la reglamentación del Gobierno Nacional.

De la misma manera el servicio educativo podrá prestarse en instituciones educativas de carácter comunitario, solidario, cooperativo o sin ánimo de lucro.”

### **Artículo 4. Calidad y Cubrimiento del Servicio**

“Corresponde al Estado, a la Sociedad y a la Familia velar por la calidad de la educación y promover el acceso al servicio público educativo, y es responsabilidad de la Nación y de las entidades territoriales, garantizar su cubrimiento.

## 8. MARCO CONCEPTUAL

El marco conceptual es una elaboración que el investigador hace a un nivel más específico que el desarrollado en el marco de antecedentes. En la elaboración conceptual, el investigador propone definiciones de algunos de los conceptos que utilizará.

Si aceptamos que la comunicación es la base para construir lo humano, como maestros debemos vitalizar la acción comunicativa, aprovechando que los niños tienen preferencia en los juguetes y los juegos e involucrarlos en la dimensión comunicativa es decir en las capacidades de producción, expresión oral y escrita, de comprensión de argumentación y en general de comunicación. Para esto en nuestra práctica pedagógica nos afianzaremos en los siguientes conceptos;

**Juego:** una acción o actividad voluntaria que se realicen en ciertos límites fijados en el espacio y tiempo que atienden a reglas libremente aceptadas pero completamente imperiosas, que tienen su objetivo en sí mismo y se acompañan de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser algo diferente de lo que es la vida corriente

**Juego y lenguaje:** el niño adquiere el lenguaje por imitación y creatividad como resultado de la necesidad y deseo de expresarse, comunicarse con los demás. El juego como la acción preferida por el niño para experimentar la realidad; gracias a esta acción, el niño estimula sus sentidos para observar y captar la realidad y construir sus precepciones con la sensibilidad, de esta manera uno de los teóricos que destacan la importancia del juego en el desarrollo del pensamiento y el lenguaje, Brunner afirma “la lengua materna se denomina más rápidamente cuando la adquisición tiene lugar en medio de una actitud lúdica. Sucede a

menudo que las formas más complejas gramaticalmente y los usos pragmáticos más complicados aparecen en primer lugar en contextos de juego”<sup>4</sup>

### **La educación artística:**

puede proporcionar la oportunidad para incrementar la capacidad de acción, la experiencia, la redefinición y la estabilidad que son imprescindibles en la sociedad, es así como futuros decentes artísticos debemos estar preparados y dispuestos a generar a nuestros alumnos nuevos espacios de creatividad y esparcimiento donde sus experiencias sean satisfactorias y fructíferas en su proceso de aprendizaje .

**Arte:** Se puede decir que el arte es algo inherente al ser humano que surge de la sensibilidad individual en tanto que se nace con diferentes habilidades las cuales se van potencializando en la medida del gusto y del medio sociocultural. Es a través del arte como se plasman tales habilidades y pensamientos.

Se ha discutido mucho sobre si el arte puede realmente enseñarse. Pero también hay quienes piensan que el arte es algo vital para la sociedad que debemos empezar desde muy temprano en nuestro sistema de educación a “enseñar”, buen gusto y a desarrollar el ámbito de seleccionar cuidadosamente los objetos de nuestro ambiente. Ninguno de estos dos puntos de vista extremos parece justificado, según el primero nada puede hacerse para estimular a los niños en sus experiencias artísticas, todo sucede como si una chispa mágica encendiera de algún modo a los pocos elegidos. El otro concepto trata desesperadamente de

---

<sup>4</sup> Huizinga, J. (1943) *Hummludens*. Fondo de cultura económica, México. pág., 53

desarrollar un programa que por medio de recompensas y acciones apropiadas logre que los niños se adapten rápidamente a los patrones artísticos del maestro.

El arte puede desempeñar un papel significativo en el desarrollo infantil, el niño dinámico en proceso de desarrollo y de transformación que toma cada vez más conciencia de sí mismo y del ambiente que lo rodea<sup>5</sup>.

### **Juego Educativo**

Es aquel juego, que además de su función recreativa, contribuye a Desarrollar y potenciar las distintas capacidades objeto de la intervención Educativa, ya sea a nivel psicomotor, cognoscitivo, afectivo, social o moral. Los Juegos educativos deben ser incorporados como un elemento esencial dentro del Contexto pedagógico global y no solo como suele hacerse, como algo que es bueno para los momentos de recreación. (Andder- Egg, 1998. P. 26)

“El juego representativo en la escuela constituye un medio educativo y didáctico, necesario por razones pedagógicas, psicológicas y también metódico –Didácticas, por lo que ya debería ser incluida en los planes de enseñanza del Grado primario. La motivación pedagógica está basada en la necesidad del orden Que condiciona la forma del juego, y a la vez en la exigencia de concentración. El Juego representativo puede significar un estímulo para crear algo conjunto” (Wolfgang, 1993; p.123).

“La situación de juego, proporciona igualmente estimulación, variedad, Interés, concentración y motivación. Si se añade a esto la oportunidad de ser parte De una

---

<sup>5</sup> Desarrollo la capacidad creadora, VIKTOR LOWENFELD, LAMBERT BRITAIN

experiencia que, aunque muy posiblemente se a exigente, no es Amedrentadora, está libre de presiones irrelevantes y permite a quien participa una Interacción significativa dentro de su propio entorno...” (Moyles, 1999; p. 22).

### **Juegos Cooperativos**

Se refieren a aquellos que se contraponen a la competencia o procuran no establecer desigualdades entre los participantes, por el contrario, fomentan la aproximación y entendimiento entre los jugadores; la creatividad, comunicación afecto y respeto por el otro, son denominadores comunes que resaltan durante la participación de los integrantes. Dicho de otra forma, la cooperación entre los miembros del equipo es el elemento esencial para lograr el objetivo de movimiento buscado, dicho de otra forma, si no es posible que exista cooperación entre los miembros del equipo no es posible lograr el objetivo de movimiento que se pretende en el juego. La cooperación es una alternativa que puede ayudar a solucionar problemas y conflictos; si el juego tiene presentes los valores de solidaridad y cooperación, podemos experimentar el poder que tenemos cada uno de nosotros para proponer Colectivamente soluciones creativas a los problemas que nos presenta la realidad en que vivimos, entonces, hablar de cooperación en los juegos, significa también que podemos ser protagonistas en otros procesos de cambio que permitan mejorar la calidad de la vida.

La cooperación está directamente relacionada con la comunicación, la cohesión, la confianza, la autoestima y el desarrollo de las destrezas para una Interacción social positiva.

## **Disposición de Aprendizaje**

La disposición se define como los hábitos de la mente, o tendencias para responder en ciertas formas o situaciones. La curiosidad, cordialidad u hostilidad, dominación, generosidad, interpretación y creatividad son ejemplos de disposiciones en conjunto, en lugar de habilidades o partes del conocimiento. De acuerdo con esto, es de utilidad tener en mente la diferencia entre tener habilidades de escritura y tener la disposición para ser escritor, o habilidades de lectura y tener la disposición de lector. (Katz, 2000).

Para adquirir o fortalecer una disposición en particular se debe tener la oportunidad de expresar la disposición en su comportamiento. Cuando ocurren manifestaciones de las disposiciones están pueden fortalecerse cuando el niño observa su afectividad, las respuestas de ellas y experimenta satisfacción debido a ellas. (Dweck citado por Katz, 2000).

En este caso el termino disposición de aprendizaje hace referencia a las estructuras cognitivo – culturales que están contenidas en la información cultural de las cuales disponen las personas. Las disposiciones de aprendizaje no deben confundirse con capacidades; de hecho todas las personas tienen capacidades para aprender, pero las diversas estructuras culturales disponen de modos diferentes a las personas para lograrlo. De esta forma, de diferentes disposiciones de aprendizaje determinan la necesidad de diferenciar las formas pedagógicas que van a asegurar el aprendizaje de todos.

## **Percepción**

Según Papalia (2001), la percepción es un proceso, mediante el cual la conciencia integra los estímulos sensoriales sobre objetos, hechos o situaciones y los transforma en experiencia útil.

En los seres humanos, a un nivel más complejo, se trataría de descubrir el modo en que el cerebro traduce las señales visuales estáticas recogidas por la retina para reconstruir la ilusión de movimiento, o cómo reacciona un artista ante los colores y las formas del mundo exterior y los traslada a su pintura. El proceso de percepción no se limita a organizar los estímulos sensoriales directos en forma de percepciones, sino que éstas, por sí mismas, recuperadas de la experiencia pasada, también se organizan favoreciendo una más rápida y adecuada formación del proceso de percepción actual.

## **Competencia**

La palabra competencia derivada del latín “competere” significa “buscar conjuntamente y posee varias acepciones de acuerdo al contexto en la que sea utilizada. Se puede competir con uno mismo superándose o grupalmente. Ya sea en un caso o en otro, existe en la competencia un innato impulso a la superación, siempre y cuando la competencia esté conducida por altos valores morales, beneficia no solo al individuo o grupo sino a la institución a la que pertenezca una adecuada competencia infantil favorece la evolución a diferentes, posteriores y más estructurados estadios que incrementan y facilitan la madurez físico emocional del niño. Los niños al competir tanto desde los juegos como desde los deportes adecuados a sus posibilidades, van paulatinamente desarrollando habilidades físicas y psicológicas con las que a posteriori podría Manejarse con mayor facilidad y éxito en la vida adulta. (Garzarelli, 2002).

## 9. MARCO TEORICO

Para llevar a cabo esta investigación tuvimos en cuenta tres ejes temáticos como referentes teóricos.

- La Educación Artística enfocada desde la cognición (competencia cognitiva) y socio afectiva.
- La Pedagogía de la Educación Artística desde los planteamientos de trabajo por proyectos pedagógicos de aula y el constructivismo.
- La Didáctica de la Educación Artística, a partir del juego y el juguete.

### **Aportes desde la Competencia Cognitiva y Socio Afectivo.**

**“El desarrollo cognitivo, en sentido estricto, se refiere a las estructuras del pensamiento y de acción que el niño adquiere constructivamente en activo enfrentamiento con la realidad exterior.” (Jurgen Habermas)**

El nivel del desarrollo cognitivo, es la capacidad del sujeto para asimilar , lo que significa aplicar los esquemas disponibles para resolver problemas que se le presentan al niño en diferentes situaciones adquiriendo así más informaciones , y acomodar, o sea modificar los esquemas cuando ellos no son suficientes para resolver los problemas o comprender las nuevas informaciones .En la competencia cognitiva Piaget trabaja el concepto de asimilación que es muy trascendente porque hace referencia quien adquiere un conocimiento transformando el pensamiento. Para este autor es importante el rol del profesor en el aula, quien debe propiciar un ambiente en el cual el estudiante pueda experimentar nuevos conocimientos espontáneamente, por su parte el estudiante debería ser libre a la hora de construir y comprender significados acordes a sus capacidades individuales, como fue trabajado y aplicado en nuestra propuesta de

investigación .Este autor afirmaba que: " El objetivo principal de la educación es crear personas capaces de hacer cosas nuevas, y no simplemente repetir lo que otras generaciones hicieron" (Piaget). Nuestro que hacer docente se limita a la transmisión literal de conocimientos, aprendizajes memorísticos, dejando de lado el enseñar a "pensar", para que todos los contenidos de las áreas , sean herramientas aplicables al contexto cotidiano en cualquier situación problema, hoy el reto es transformar y educar significativamente, la dimensión del conocimiento significativo es importante en el trabajo pedagógico, y como prioridad del desarrollo cultural de los sujetos, estas afirmaciones están muy cerca de las concepciones VYGOTSKIANAS, en el sentido de comprender el desarrollo del niño, en términos de avance de la función simbólica, se produce un dialogo con la cultura, en ese proceso de encuentro se da la significación del mundo a partir de su entorno y la propia realidad del sujeto.

Para Lev Seminovitch Vygotsky si comparáramos el desarrollo temprano del habla y la inteligencia con el desarrollo del lenguaje interiorizado y el pensamiento verbal, la etapa posterior es una continuación de la primera. La naturaleza misma del desarrollo cambia de lo biológico a lo sociocultural. De esta manera, vemos que para este autor juega un papel fundamental la socialización del niño y las interacciones que pueda tener con el mundo exterior, que servirán para enriquecer su aprendizaje. En este sentido Vygotsky plantea: "un proceso intrapersonal queda transformado en otro interpersonal, en el desarrollo cultural del niño. Toda función aparece dos veces: primero, a escala social y más tarde a escala individual; primero entre personas y después; en el interior del propio niño. Esto puede aplicarse igualmente a la tensión voluntaria a la memoria lógica y a la formación de conceptos. Todas las funciones psicológicas superiores se originan a partir de las relaciones entre los seres humanos" (pag.92-99)

Ahora bien, la teoría de Vygotsky (1992), indica que las interacciones sociales afectan en forma trascendental en el aprendizaje, en vista de que los niños

aprenden a partir de las experiencias sociales y culturales, así, el conocimiento es concebido como una reconstrucción de los saberes y su integración en redes conceptuales dentro de un entorno contextual.

En la misma dirección Vygotsky plantea la teoría sobre la génesis y la perspectiva sociocultural. Según la cual no son el resultado de la maduración de la corteza cerebral. Si no el producto de las relaciones sociales, o dinámica de interacción social, según esta concepción las funciones psíquicas superiores se producen con la internalización que los niños hacen de los instrumentos comunicativos, lo cual es posible porque el niño vive en un medio culturalmente organizado y puede aprender de los adultos y de los otros niños en un contexto de interacción social.

Así mismo Lev S. Vygotsky (1995), propone al juego como una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, lo que caracteriza. La relación que tiene el juego con el desarrollo del individuo y el aprendizaje es estrecha ya que el juego es un factor importante del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil. El desarrollo infantil está plenamente vinculado con el juego, debido a que además de ser una actividad natural y espontánea a la que el niño y niña le dedica todo el tiempo posible, a través de él, desarrolla sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales y psicomotoras. En general le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad, a conocer sus posibilidades y limitaciones, a crecer y madurar. Cualquier capacidad del niño se desarrolla más eficazmente en el juego.

Por Consiguiente en el aprendizaje es necesario que los niños construyan conceptos por medio de la experiencia, siendo espontáneos y libres.

Es así como se hace importante la búsqueda de alternativas que impacten, motiven y enamoren a los educandos de cada uno de los conocimientos compartidos, Esta propuesta pedagógica investigativa, pretende aprovechar el gusto el disfrute que sienten los niños y niñas al manipular y recrear historias o hazañas con sus juguetes; como un elemento sensibilizador y didáctico para aprender a conocer, relacionar y construir sociedad.

En la misma dirección Jean Piaget, afirma que “los niños buscan activamente el conocimiento a través de sus interacciones con el ambiente, que posee su propia lógica y medios de conocer que evolucionan con el tiempo. ‘a pesar de que en situaciones especiales se amerita estar “quietos “esto durante tiempos breves porque la condición del ser humano es tan activa y cambiante ,es por eso que no podemos olvidarnos del juego , de su importancia para el proceso socio afectivo del individuo, que es una actividad del niño, del joven o ,del adulto desarrollada libremente dejando lugar a la improvisación, proporcionando placer y divertimento, es parte de la vida humana física y mental y tiene un lugar importante en el desarrollo humano. Piaget afirma que dentro del juego hay tres categorías: El juego simbólico que utiliza la imaginación y fantasía del niño, formado a través de la imitación, el niño reproduce escenas de la vida real, reformado de acuerdo a sus necesidades .Juego de ejercicio, aparece en el periodo sensorio motor es de carácter individual y consiste en realizar actividades que el niño ha logrado en otros contextos para conseguir un objetivo, pero que ahora lo realiza por puro placer. El juego de reglas, tiene una serie de normas que todos deben respetar, importante desde el desarrollo social, todos deben cooperar ya que un equipo gana y el otro pierde a la superación del egocentrismo. Piaget dice que la reacción al juego está relacionada con las estructuras intelectuales del ser humano, además identifica la división del desarrollo cognitivo: donde descubre los “estadios” del desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia, estas estructuras psicológicas se potencian a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conductas, se internalizan durante el segundo

año de vida como modelos de pensamiento, y se integran y desarrollan en la adolescencia en complejas estructuras intelectuales o habilidades cognitivas las cuales son: (analizar, comparar, clasificar, identificar, interpretar, inferir, deducir, transferir ,expresar, valorar.

Es así como Piaget distingue estos cuatro periodos en el desarrollo intelectual de los individuos

### **1 Etapa Sensorio Motor**

0-2 años. A nivel sensorio motor no existe distinción entre la percepción de una cosa y la actuación en respuesta a la misma en esta etapa, el pensamiento del niño es, literalmente, acción.se trata de un conocimiento figurativo. Que solo tiene en cuenta los aspectos inmediatos de una situación u objeto en cuanto sus aspectos son observables para la persona.

Por ejemplo, el niño chupa sus dedos como una acción, que la hace de manera casual. La repetición de esta acción le permite formar un esquema que luego vuelve parte de la comprensión del mundo que lo rodea.

### **2 Etapa Pre Operacional.**

3 a 7 años: los niños adquieren el lenguaje y aprenden manipular los símbolos que representan el ambiente. Esta etapa puede manejar el mundo de manera simbólica, pero todavía no son capaces de realizar las operaciones mentales reversibles.

En esta etapa los niños aun no tienen la capacidad para pensar de manera lógica. En lugar de ello los niños desarrollan la capacidad para manejar el mundo de manera simbólica o por medio de representaciones.

Por ejemplo, el niño atribuye cualidades de un elemento real o un objeto, así una escoba es un caballo y este puede sentir e interactuar al igual que él.

### **3 Etapa Operacional Concreta**

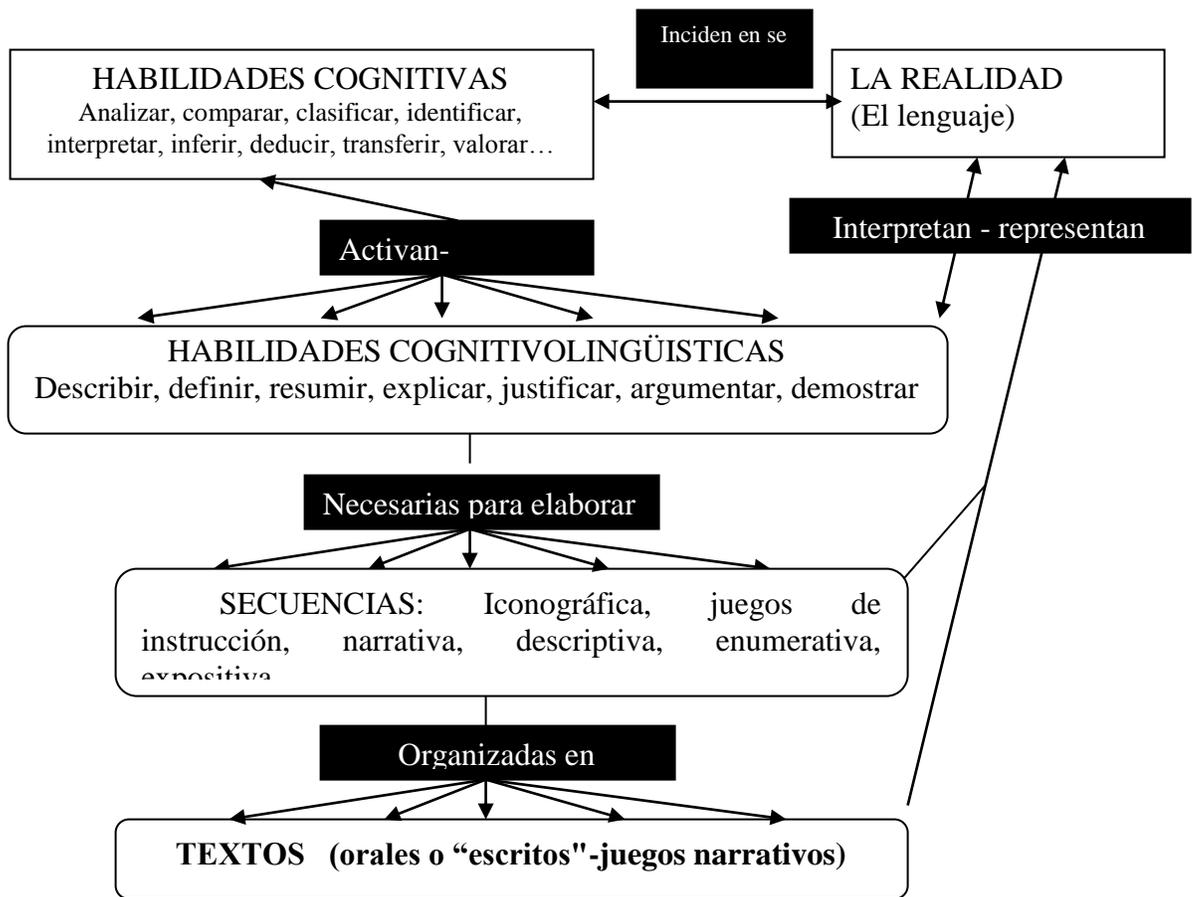
7 a 12 años: durante el periodo concreto el niño empieza a desarrollar esquemas cognitivos coherentes que, al principio son secuencias de acciones. El aspecto más importante del pensar operativo es que es reversible y que el niño ahora al ser más sistemático, no es tan fácilmente inducido al error. En este periodo Piaget describe el funcionamiento cognitivo en términos de estructura lógico matemática.

Por ejemplo entiende diferentes combinaciones y posibilidades a una secuencia de objetos.

### **4 Etapa Operacional Formal**

12 años en adelante: las operaciones concretas tratan directamente con objetos , pero las operaciones formales se extienden a sistemas concretos que incluyen las ideas de combinación y posibilidad, debido a que el niño se da cuenta de la interdependencia de variables , tales como el peso, la velocidad y el tiempo que antes habían sido consideradas aisladamente.

En esta el niño se relaciona con los objetos. El entiende las diferencias que tienen estos como el peso la velocidad y el tiempo (entendiéndolas en conjunto). Puede inclusive formular sus propias hipótesis.



### Importancia del juego en el marco de la educación escolar

No hay diferencia entre jugar y aprender, porque cualquier actividad lúdica que presente nuevas exigencias al niño(a), se ha de considerar como una oportunidad de aprendizaje; es más, en el juego aprende con una facilidad notable porque están especialmente predispuestos para recibir lo que les ofrece la actividad a la

cual se dedican con placer. Además la atención, la memoria y el ingenio se agudizan cuando están a gusto, todo estos aprendizajes, que el niño realiza cuando juega, pueden ser transferidos posteriormente a situaciones no recreativas sufren paralelamente las estructuras cognitivas del niño.

Caneo, M. (1987), plantea que la utilización de estas técnicas dentro del aula de clases, desarrolla ciertas ventajas en los niños y niñas, no tan solo concernientes **al proceso de cognición** de ellos, sino en muchos aspectos más que pueden ser expresados de la siguiente forma, Permite romper con la rutina, dejando de lado la enseñanza tradicional, la cual es monótona, desarrollan capacidades en los niños y niñas: ya que mediante **los juegos** se puede aumentar la disposición **al aprendizaje**.

. Permiten la socialización; uno de los procesos que los niños y niñas deben trabajar desde el inicio de su educación.

- En lo **intelectual** – cognitivo fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

- En el **volitivo** – conductual desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo y estimula la emulación fraternal.

- **En el afectivo** – motivacional se propicia la camaradería, el interés, el gusto por la actividad, el colectivismo, el espíritu de solidaridad, dar y recibir ayuda. Todas

estas ventajas hacen que los juegos sean herramientas fundamentales para la educación, ya que gracias a su utilización se puede enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje.

**Según Karl Gross, citado por Caneo (1987 p.28),** “Su función sería la de complementación de unos instintos que resultan insuficientes, la de un uso por parte de la juventud para la vida adulta jugando”. Como se ha mencionado anteriormente, el juego es un recurso didáctico, a través del cual se puede concluir en un aprendizaje significativo para el niño y niña. Esa es su función, pero para que el juego sea realmente efectivo debe cumplir con ciertos principios que garanticen una acción educativa según Caneo, 1987, entre ellos podemos destacar:

- El juego debe facilitar reacciones útiles para los niños y niñas, siendo de esta forma sencilla y fácil de comprender.
  
- Debe provocar el interés de los niños y niñas, por lo que deben ser adecuadas al nivel evolutivo en el que se encuentran.
  
- Debe ser un agente socializador, en donde se pueda expresar libremente una opinión o idea, sin que el niño(a) tenga miedo a estar equivocado (a).
  
- Debe adaptarse a las diferencias individuales y al interés y capacidad en conjunto, tomando en cuenta los niveles de cognición que se presentan.
  
- Debe adaptarse al crecimiento en los niños, por lo tanto se deben desarrollar **juegos** de acuerdo a las edades que ellos presentan. Considerando lo anterior, **el juego debe potenciar el desarrollo de aprendizajes significativos** en el niño y niña a través de técnicas entretenidas y dinámicas, que permitan explorar variadas

soluciones para un problema, siendo el educando el principal agente en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Otro autor muy importante a tener en cuenta para nuestra propuesta de investigación son Los aportes de **David Ausubel** sobre el “aprendizaje significativo” que es la concepción cognitiva del aprendizaje, según la cual este tiene lugar cuando las personas interactúan con su entorno tratando de dar sentido al mundo que percibe. Ausubel. Sostiene que la mayoría de los niños en edad escolar ya han desarrollado un conjunto de conceptos (saberes) que permiten el aprendizaje significativo. Tomando este hecho como un punto de partida, se llega a la adquisición de nuevos conceptos a través de la: **Asimilación, la Diferenciación Progresiva y la Reconciliación Integradora** de los mismos este autor es el creador de la teoría del “aprendizaje significativo” uno de los conceptos básicos en el constructivismo moderno.

Este autor entiende el aprendizaje como la incorporación de nueva información en las estructuras cognitivas del sujeto, pero establece una clara distinción entre aprendizaje memorístico aprendizaje significativo.

En el aprendizaje memorístico- también llamado mecánico o por repetición-, los contenidos están relacionados entre sí de un modo arbitrario y carecen de significado para el sujeto cognoscente. No requiere, por parte del alumno, ningún tipo de elaboración ni esfuerzo para integrar los nuevos conocimientos, con conceptos ya existentes en la estructura cognitiva.

Si bien todos los tipos de aprendizaje requieren del uso de la memoria, en el aprendizaje memorístico o automático únicamente se apela a ella. Este tipo de aprendizaje solo podrá ser repetido de la misma forma y en situaciones semejantes.

Es poco perdurable, tiene una alta tasa de olvido no facilita la incorporación o generación de nuevos conocimientos.

**Un Aprendizaje significativo** cuando el alumno relaciona nueva información con lo que ya sabe. Es decir, se asimila el nuevo conocimiento al conocimiento que posee. El material adquiere significación para el individuo al entrar en relación con conocimientos anteriores. Pero para que esto suceda, el material debe tener significado en sí mismo ser potencialmente significativo para el alumno. Este realiza un esfuerzo para relacionar lo nuevo con lo que ya conoce, es decir que Re significa lo que ya sabe (le da un nuevo significado). En consecuencia, se produce una interacción que modifica tanto la información que se incorpora como la estructura cognitiva del individuo.

En palabras de Ausubel, la enseñanza por recepción o por descubrimiento puede dar lugar tanto a aprendizajes memorísticos como significativos, según sea la idiosincrasia del alumno. Este psicólogo reconoce que, en muchos momentos del aprendizaje escolar, el alumno puede apelar al aprendizaje memorístico, pero este va perdiendo gradualmente su importancia en la medida en que el estudiante adquiere mayor volumen de conocimientos. El aumento del conjunto de saberes facilitara al estudiante el establecimiento de relaciones significativas ante los nuevos materiales que le serán presentados por el educador. **La teoría del aprendizaje significativo** se produce cuando nuevas informaciones adquieren significado para el individuo a través de la interacción con conceptos ya existentes en la cognitiva de cada uno. Se basa en el supuesto de que las personas piensan con conceptos y enfatiza la importancia de estos en el aprendizaje. Esta teoría afronta en aprendizaje de memoria, este solo se relaciona de forma sustantiva preexistentes de su estructura cognitiva, para que se produzca un aprendizaje significativo es importante que las temáticas a aprender sean potencialmente significativas y que el alumno tenga una disposición, una actitud positiva hacia

este tipo de aprendizaje, para que realice un esfuerzo voluntario para relacionar de manera sustancial el material a aprender con su estructura cognitiva.

Este aprendizaje hace por descubrimiento o por recepción, no es arbitrario, ni literal. Pues produce una incorporación de nuevos conocimientos a la estructura cognitiva de ahí, que el constructivismo parte de unos conocimientos previos, para luego seguir moldeando ese conocimiento y lograr que los individuos desde un proceso de retroalimentación de enseñanza, aprendizaje, maestro, alumno y contexto, transformen y fortalezcan sus procesos cognitivos, lo cual se logra cuando el aprendizaje significativo no es considerado como una actividad individual, sino más bien social y cultural, que parte de lo individual, recoge lo colectivo, lo transforma, lo aplica, lo aprende y comprende a medida que va desarrollando sus estadios de desarrollo cognitivo, sensorio motor, operacional concreto y operacional formal.

En conclusión esta corriente pedagógica hace énfasis en que en la educación se debe tener en cuenta que los alumnos tienen procesos individuales y esquemas del pensamiento previo como ocurre con la población, objeto, de estudio, por lo tanto los maestros deben promover ambientes de aprendizaje donde las actividades de exploración reto y descubrimiento para el alumno sean más importantes que la enseñanza en sí, logrando así que el estudiante se convierta en protagonista del aprendizaje.

Es así como esta propuesta investigativa tiene como modelo pedagógico la construcción significativa de conocimiento, Ya que se vio la necesidad de plantear herramientas o estrategias didácticas para construir un camino al conocimiento y desarrollo pleno de cada una de las habilidades y destrezas del ser humano, en una relación.

Educación-maestro-alumno para que los educandos construyan desde sus conocimientos previos, nuevas significaciones a partir de su **contexto** y su mundo actual, por lo tanto la noción de contexto abarca tanto el contexto cognitivo que es la experiencia acumulada y se estructura en la memoria, **El contexto cultural**, que son las visiones del mundo compartidas por los participantes en una interacción y el **contexto social**, que son los aspectos institucionales e interactivos que nos permiten identificar y definir situaciones y acciones .La referencia al contexto es la que permite explicar las presuposiciones y las inferencias en la que se basan la acción de asociar ideas para identificar hipótesis , argumentar cosmovisiones y tomar posición personal frente a ella.

Así mismo Jean Piaget identifica la división del desarrollo cognitivo: Donde descubre los estadios del desarrollo cognitivo desde la infancia a la adolescencia, estas estructuras psicológicas se potencian a partir de los reflejos innatos, se organizan durante la infancia en esquemas de conductas, se internalizan durante el segundo año de vida como modelos de pensamientos, y se integran y desarrollan en la adolescencia en complejas estructuras intelectuales o habilidades cognitivas, las cuales son analizar, comparar, clasificar, identificar, interpretar, inferir, deducir, transferir, expresar y valorar.

Es necesario resaltar que a través de su investigación este autor estudia el del desarrollo del niño en función del desarrollo intelectual. Explica las funciones mentales por su génesis, es decir, por su modo de formación y entiende la psicogenesis como el nacimiento y la posterior evolución de la inteligencia (que es lo que hace que una persona tenga un mayor acceso a las categorías del conocimiento a medida que va construyendo su propio conocimiento). Para el autor el pensamiento difiere en calidad y no en cantidad de acuerdo con la edad, es decir que en cada etapa que conforma el desarrollo del niño se piensa de manera diferente y he aquí uno de los aportes esenciales de Piaget al

conocimiento: haber demostrado que el niño tiene modos de pensar específicos que lo diferencian del adulto.

## **9.1 Las competencias socio afectivas para el ser integral y la consolidación de la educación emocional.**

El juego permite la interacción permanente entre el niño y el ambiente que le rodea, se enmarca en un proceso participativo que lleva hacia la integración, expresada en la creación grupal. El niño retoma su medio, lo recrea y lo regresa transformado. Es mediante el juego como el niño expresa sus sentimientos y sus conflictos, y escogiendo actividades en las que les sea necesaria la cooperación de niños de su misma edad, logra llenar sus necesidades socio afectivas siendo, ideales para la convivencia en comunidad, además influye en la capacidad afectiva, el cariño por las demás personas, el reconocimiento y la gratitud, aprende a callar para dejar que otro hable; a aceptar posiciones diferentes y a defender las otras, fortalece la autoestima, el control de sí mismo en presencia de las dificultades y de los fracasos, la responsabilidad y el sentido de cooperación. Igualmente el niño mantiene su desarrollo moral, puesto que los juegos se basan en reglas y leyes, en el respeto por el otro, la credibilidad y la confianza, permitiéndole entrar en contacto consigo mismo y con la dinámica de los valores sociales desde muy temprana edad, aprendiendo a dirigir su conducta, porque se mantiene en un sistema de reglas y códigos que aparecen gradualmente en los juegos y reflejan los primeros intentos de organización de los hábitos emocionales, mentales y sociales. Esto lo evidenciamos en nuestra práctica pedagógica en la institución dulce aprender en donde los niños y niñas manifestaron actos de solidaridad, cooperación, amistad, participación, felicidad y emociones por ser partícipes de las distintas actividades propuestas. Es así como podemos concluir que la

La Educación Emocional y Social, buscan la transformación a través de unos ejes centrales.

Las Áreas en Educación Emocional son áreas en que se agrupan las aptitudes emocionales:

Frente a sí mismo, a los otros y al mundo. Las emociones también requieren ser objeto de enseñanza y de aprendizaje. La educación emocional responde a una evidente necesidad de una educación integral que no se le forme para el éxito académico y conocimiento enciclopédico, si no (aprehender a hacer y aprehender a convivir).

Los ejes de educación socio emocional le facilitaran al docente tener un itinerario para valorar los puntos de vista y las actuaciones cotidianas de los y las estudiantes e incluso intervenir pedagógicamente a favor de reeducar o transformar preguntas.

Por eso para nuestro proyecto se tuvo en cuenta y trabajamos la organización de estos ejes así:

### **9.1.1 A SI SOY YO** (-el Conocimiento de sí mismo-la Autoestima)

En la aplicación del plan de acción de nuestro trabajo investigativo identificamos las diferencias individuales de cada uno de los estudiantes, de grado segundo de la Institución Educativa Dulce Aprender del Barrio San José, teniendo en cuenta y aprovechando el contexto en que se encuentra, así como, bien lo afirma Paulo Freire en su libro Pedagogía del Oprimido “hay que saber partir”. Nosotros quisimos empezar a trabajar por lo que a los niños les encanta hacer: jugar y divertirse para que en el proceso se fueran conociendo las falencias o problemáticas desde el contexto, social, político y económico, para llegar a la realidad en cuáles serían los factores que podrían estar influyendo para la enseñanza y aprendizaje de los y las estudiantes. En esta práctica pedagógica se ha podido constatar que el juego y la lúdica es una actividad que ayuda a los

niños del grado segundo a tener un aprendizaje significativo dentro del proceso académico, ya que ha sido una manera espontánea como el estudiante da a conocer su pensamiento en el grupo social educativo o dicho en palabras de Calero Pérez “ siendo un juego un tipo de actividad que desarrolla el niño, y la niña el objeto del proceso educativo, considera la actividad lúdica ya no solo como componente natural de la vida de un niño, sino como elemento del que puede valerse la pedagogía para usarlo en beneficio de su formación. Siendo así, el juego debe ser aprovechado y desarrollado en la escuela”. (M, CALERO Educarjugando.33)

Por ende en la espontaneidad de los niños se denotan razonamientos basados en la comunicación que surge en el momento en el que es la expresión lúdica quien de manera natural hace que se expresen demostrando que han adquirido de manera más fácil algunos criterios de conocimiento en dicho tema expuesto “el juego de un niño posee cualidades análogas. Surge espontáneamente de iniciaciones instintivas que representan necesidades evolutivas prepara para la madurez es un ejercicio natural y placentero de poderes en crecimientos. Nadie necesita enseñar a un niño a jugar. (M, CALERO Educar jugando.20)

### **9.1.2 LO QUE SIENTO (-Adaptabilidad,-Integridad,-Confiability,-Autocontrol)**

Afirmamos que la comunicación es la base para construir lo humano, como maestros debemos potenciar la acción comunicativa, aprovechando que los niños tienen preferencia en los juguetes y los juegos e involucrarlos en la dimensión comunicativa es decir en las capacidades de producción, expresión oral y escrita, de comprensión de argumentación y en general de comunicación. Los fines de la educación deben estar muy presentes en el que hacer docente, cuyo objetivo principal es la formación integral de nuestros niños y niñas, Según la, educadora, científica, médica, psiquiatra, filósofa, y psicóloga **María Montessori**, la escuela

no es el lugar en el que el maestro transmite conocimientos, sino el lugar donde la inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollan a través de un trabajo libre con material didáctico especializado. En otras palabras, el aula es el espacio en el que el niño de manera autónoma decide a qué conocimientos acceder y de qué manera quiere hacerlo.

Esto, debido a que María Montessori sostenía que cada individuo tenía que hacer las cosas por sí mismo, porque de otra forma nunca llegaría a aprenderlas. Según ella, “Un individuo educado continúa aprendiendo después de las horas y los años que pasa dentro de un salón de clase, porque está motivado interiormente por una curiosidad natural, además del amor por el aprendizaje”.

**9.1.3. LOS OTROS Y YO** (-Empatía, -Orientación hacia el servicio Cooperativo,- aprovechamiento de la Diversidad, Aceptación del otro.-Creatividad.)

El docente debe estar bien preparado en relación a su rol para asumir la tarea de educar a las nuevas generaciones, y ello implica no sólo la responsabilidad de transmitir conocimientos básicos para sus estudiantes, sino también, el compromiso de afianzar en éstos valores y actitudes necesarias para que puedan vivir y desarrollar sus potencialidades plenamente, mejorar su calidad de vida, tomar decisiones fundamentales y continuar aprendiendo. Su rol será el de un organizador que prepara el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo, adaptando los medios de que dispone el grupo y a los fines que persigue. Habrá de crear para el niño un ambiente, en el que se encuentre los estímulos necesarios para su aprendizaje. (Phillips, 2004) De manera general, las principales características del rol docente están concebidas en los siguientes aspectos:

Ser mediador entre niño y el conocimiento. Dirigir al alumno estableciendo estrategias que faciliten la construcción de su propio conocimiento.

- Seleccionar las estrategias metodológicas que mejor se adopten a las construcciones cognoscitivas.

- Conducir la enseñanza.

#### **9.1.4. APRENDO DEL MUNDO.** (Comunicación, -Liderazgo, Resolución de conflictos, para influir en los demás)

Debe ser una actividad significativa para la persona que aprende y dicha significativitas está directamente relacionada con la existencia de relaciones entre el conocimiento nuevo y el que ya posee el alumno. Como es sabido, la crítica fundamental de Ausubel a la enseñanza tradicional, reside en la idea de que el aprendizaje resulta muy poco eficaz si consiste simplemente en la repetición mecánica de elementos que el alumno no puede estructurar formando un todo relacionado. Esto sólo será posible si el estudiante utiliza los conocimientos que ya posee, aunque éstos no sean totalmente correctos. Evidentemente, una visión de este tipo no sólo supone una concepción diferente sobre la formación del conocimiento, sino también una formulación distinta de los objetivos de la enseñanza. (Carretero, 1997). De esta forma, una construcción activa del , donde el aprendizaje genuino, no se limita a ser una simple absorción y memorización de información impuesta desde el exterior, permite que la comprensión se construye activamente desde el interior, mediante el establecimiento de relaciones entre informaciones nuevas y lo que ya se conoce. Esta comprensión puede hacer que el aprendizaje sea más significativo y agradable, debido que los alumnos y alumnas suelen olvidar la información aprendida de memoria. Por tanto, la enseñanza debería ser algo más que presentar la información y exigir su memorización.

## **Desarrollo Social**

Disminuye el egocentrismo, sus interacciones se vuelven más sociales, por lo que se ponen en contacto múltiples puntos de vista. Obtienen beneficios de diferentes maneras al interactuar, desarrollando destrezas necesarias para su socialización. Aprenden destrezas de liderazgo y comunicación, cooperación, roles y reglas.

### **9.2 Aportes desde la Pedagogía de la Educación Artística desde los planteamientos a partir del trabajo por Proyectos Pedagógicos de Aula y el Constructivismo.**

Tal vez uno de los del constructivismo de corte cognitivo es haber demostrado que la construcción de conocimientos consiste en de redes de relaciones; que aprender significativamente consiste en establecer vínculos entre los saberes con los que cuenta un sujeto y las nuevas elaboraciones, a través de procesos de discusión, interacción, confrontación, documentación, en fin, construcción del significado.

La integración es un término amplio que incluye la correlación, la articulación y la unificación –como grados diferentes de menor a mayor integración, no solo es posible de lograr a través del trabajo por proyectos.

En integración en la que se ubica el trabajo por proyectos y problemas, que busca favorecer “el interés por aprendizaje, el mantenimiento por unión vital de los procesos reales, el acercamiento global a los problemas y la previsión de consecuencias de las alternativas de solución, que pueden estar muy dispersas en diferentes campos; permite la percepción de la totalidad, la síntesis que sigue al análisis y la ubicación de los problemas en los contextos ecológicos, económicos y socio-políticos apropiados”.

Consideramos que el trabajo por proyectos constituye un modelo curricular en el que es posible lograr un alto nivel de integración, por cuanto los proyectos los proyectos deban ser acordados, planificados, ejecutados y evaluados colectivamente por quienes participan en ellos. En este sentido, a la acción de los estudiantes, teniendo en cuenta no solo un interés inicial sino explicitando continuamente interés y expectativas. Así, al mismo tiempo que están aprendiendo nuevos conceptos se están propiciando una forma activa y autónoma de aprender, de desarrollar estrategias para enfrentar colectiva y organizadamente problemas de la cotidiana y académica.

Para que el trabajo por proyectos supere el activismo y cumpla todos los propósitos pedagógicos y didácticos antes mencionados, es fundamental que se lleven a cabo todas las fases que lo componen, que se participe desde la generación de la idea, para que no se convierta en una imposición y llegue a convertirse en una experiencia de aprendizaje significativo.

La primera fase de un proyecto es **la Planificación Conjunta**, en la que incluimos la toma de decisiones sobre la temática a abordar, los objetivos que orientan el proyecto y las actividades para alcanzarlos. Esta fase permite hacer explícitos los intereses de los estudiantes, maestros y también padres de familia, las diversas inquietudes, conocimientos y en general representaciones de cada uno en relación con el proyecto y los procedimientos posibles a efectuar. Como se trata de llegar a un plan conjunto, también implica la negociación y la búsqueda de consenso.

**La segunda fase: la ejecución**, es decir cuando se van a realizar las actividades previstas.

**La tercera fase: es la evaluación**, que consiste en el seguimiento de manera permanente, de las acciones desarrolladas y de los saberes construidos.

Proponemos entonces superar los viejos modelos curriculares conteniditas, memorísticos, de la escuela tradicional donde el maestro asume un rol autoritario, poseedor de la verdad, sustituyéndolos por un currículo flexible, amplio, dialógico y crítico, ajustado a circunstancias específicas de aprendizaje, es decir un currículo donde el estudiante se forme con autonomía para hacer sujetos transformadores y creadores, con una dinámica de interacción sociocultural de una escuela crítica, interdisciplinaria y participativa respetando las diferencias con una nueva mirada convergente, a través de los proyectos pedagógicos de aula (PPA) que permiten hacer una planeación flexible y consolidan los presupuestos del aprendizaje significativo al relacionar la escuela con la vida, el conocimiento con la práctica cotidiana y los procesos de pensamiento con las formas personalizadas de aprendizaje, desapareciendo entonces el maestro “dictador de clase” entrando en escena un maestro que problematiza que asume el papel de mediador social y cultural, esto es, el maestro que construye saber para el cambio, como se infiere en el enfoque constructivo-significativo.

### **9.3 Aportes desde la Competencia para la consolidación de hábitos para el juego y la Comunicación Socio Afectiva:**

Un modo ideal de mejorar las habilidades en los estudiantes a partir del mundo simbólico del juego y que consolido en ellos, el hábito de la creatividad a partir de los juegos y juguetes predilectos en una relación informales es decir a través de actividades lúdicas y socio afectivas entendidas como el hábito para una ejercitación acertada hacia el juego sus juguetes y su creatividad ,propiciando así aptitudes facilitadoras ,incluyentes ,cooperativas y solidarias en una continua y reiterada disposición al seguir valorando sus juegos a lo largo de la vida.

Es prácticamente imposible determinar el origen de los juguetes, pero se sabe que ya en el antiguo imperio romano los niños se divertían con muñecas de marfil, en

el Egipto los faraones tenían también pequeñas estatuillas y animalitos, y en el Perú pre-inca existían muñecas de trapo.

En sus primeros pasos, el juguete era artesanal e incluso en ocasiones eran los propios niños quienes los fabricaban, generalmente buscando imitar objetos de la vida real. La revolución industrial dio un cambio en la fabricación de estos artefactos de diversión y la evolución de la tecnología permitió crear objetos cada vez más parecidos a los reales para la distracción de los niños. Fue a partir de entonces que la diversión de los niños comenzó a ser mediada por el mercado.

En la segunda mitad del siglo XX, el desarrollo de la tecnología electrónica permitió la invención de artefactos cada vez más sofisticados como coches eléctricos y a control remoto y las muñecas parlantes. De esta época es también el desarrollo de los populares videojuegos que tanto han evolucionado, haciéndose cada vez más reales y emocionantes.

Es así como las nuevas generaciones de niños y niñas juegan con estos juguetes de pilas los cuales incluso pueden hablar. Pero para muchos, hace unos años era un lujo tener juguetes de pilas, hasta ese entonces la tecnología de esos artefactos no se compara ni en lo más mínimo a la de los juguetes actuales, por ejemplo los vehículos de control remoto, funcionaba con un cable largo y solo podía ir hacia adelante y en reversa. Hoy día podemos apreciar que algunos de los juegos y juguetes clásicos no están en el olvido y aún siguen siendo vigentes en la actualidad, como lo es **las canicas**, que consiste en golpear las canicas en el suelo una con otra desde una gran distancia, usando otra canica la cual lanzamos con el empuje de los dedos.

**El trompo**, no podríamos olvidarnos de este divertido juguete, que eran hasta cuatro veces más grande que un trompo común y corriente. **El yo-yo**, entre otros,

uno de los pocos juguetes que aún siguen vigentes. Con respecto a otros juegos que no intervenían juguetes podemos destacar El Lobo; Las escondidas; Encantado; el yeso mío; la radiola; el ponchado; el liberte...etc.

Aunque los escenarios donde se desenvuelven los niños y niñas hoy en día se han transformado debido a las revoluciones, los avances de la ciencia y la tecnología, los medios de información, comunicación y de transporte han acercado espacios, tiempos objetos y personas lejanos anteriormente a la vida infantil, muchos de los niños y niñas siguen siendo atraídos por juguetes tradicionales como el yoyo, el trompo, las muñecas y otros muestran mayor interés por los juguetes tecnológicos como el X Box, la Tablet, los carros de control, el Nintendo entre otros.

Es así como de la teoría de Piaget deriva el anagrama ESAR, que significa cada uno de los juegos que se dan en las distintas etapas.

<b>Sistema</b>	<b>Etapas</b>	<b>Edad</b>	<b>Actividad lúdica</b>
E	Sensorio-motora	0-2 años	ejercicios
S	Representativa	2-4 años	simbólico
A	Intuitiva	4-6 años	Armar, ensamblar, construcción
R	Operativa concreta-operativa formal	7-11 y 12 años en adelante	Reglas simples-reglas complejas

Pero en Colombia se le agrego a este sistema la T, que determina los juegos tradicionales, es decir el anterior anagrama quedaría “ESART”, donde los juegos se clasifican así:

**E: juegos de ejercicio**, por ejemplo sonajeros, juguetes sonoros y visuales, caleidoscopios, juguetes de manipulación y otros.

**S: Juegos simbólicos**, por ejemplo muñecas, personajes en miniatura, trajes, títeres entre otros.

**A: Juegos para armar**, por ejemplo juegos de construcción, rompecabezas, juego de mosaicos y otros.

**R: Juegos de reglas simples**, por ejemplo la lotería, el domino, el monopolio, juegos deportivos entre otros.

**R: Juegos de reglas complejas**, por ejemplo el ajedrez, juegos de reducción y otros.

**T: Juegos tradicionales**, por ejemplo, el trompo las canicas, el sapo la golosa, el lazo entre otros.

A partir de la divulgación de este sistema muchos usuarios de distintos países empezaron a intercambiar informaciones pedagógicas dando la oportunidad que mucha gente adquiriera este conocimiento. Es así como uno de ellos manifiesta “que tarde o temprano, cuantos se ocupan de niños pequeños comprenden que las actividades lúdicas implican no solo una posibilidad de autoexpresión para el niño, si no de autodescubrimiento, de exploración con

sensaciones, movimientos, a través de las cuales llega a conocerse a sí mismo y deforma conceptos sobre el mundo “.

Hoy día existe cantidades de concepciones sobre el juego, existe gran coincidencia en la importancia que se le da para el desarrollo infantil, por eso tanto como maestros o padres de familia buscamos en un futuro personas adultas motivadas, activas, equilibradas debemos ofrecer hoy a nuestros niños y niñas en todas las culturas el derecho de jugar.

## **10.METODOLOGIA**

Para la realización del trabajo investigativo, se tuvo en cuenta, el método de investigación cualitativo la cual se define como un proceso activo sistemático y riguroso de indagación dirigida siendo necesario descripciones detalladas o situaciones de eventos, personas, interacciones y comportamientos observables incorporando lo que los educandos dicen con expresiones, creencias, pensamientos y reflexiones de manera intacta como lo expresan ellos mismos, así mismo la investigación cualitativa estudia la realidad en un contexto natural tal y como sucede, buscando construir sentido y a la vez comprendiendo los resultados o apreciaciones que tiene la comunidad implicada. Para esto se vale de recogida de datos donde es de suma importancia la rutina, situaciones, problemáticas y los significados en la vida de las personas. He investigación acción que busca lograr producir transformaciones entre los sujetos que participan del proceso investigativo, con el fin de contribuir en la búsqueda de soluciones a los problemas que afectan al grupo participante en la investigación.

El investigador parte de la realidad inmediata de los participantes y sus prácticas sociales, en la búsqueda de una transformación de las prácticas educativas, para la construcción de una pedagogía participativa y democrática.

### **10.1 DISEÑO METODOLOGICO**

El marco metodológico presentado permitió desarrollar una propuesta didáctica encaminada a un proceso de enseñanza e implementación del juego y los juguetes en el aula. Este enfoque ofreció las herramientas necesarias para la aplicación de una propuesta que partió desde los conocimientos previos y las expectativas de los estudiantes, con el fin de hacerlos partícipes de su propio proceso de aprendizaje significativo de igual manera se tuvo en cuenta la

investigación acción, que fue fundamental por que permitió que los estudiantes se autoevaluaran y participaran activamente en la búsqueda y ejecución de la propuesta y actividades necesarias para contribuir al cambio o transformación de las practicas pedagógicas a partir del juego y sus juguetes predilectos lo cual hizo posible que muchos de los estudiantes participantes se motivaran a dialogar con sus compañeros, socializar, expresar, redactar, creando historias, dando vida a cada uno de sus elementos o juguetes queridos. También es de resaltar que en este grupo de estudiantes durante estas actividades se resaltaron valores importantes como el respeto, el compartir, la solidaridad y la importancia del trabajo en equipo.

La investigación del proyecto orienta un proceso de estudio de la realidad y de aspectos determinantes dentro del contexto sociocultural, donde el plan de acción y las actividades abordaron la realidad escolar para transformarla, por lo tanto nuestra propuesta pedagógica planteada se articuló teniendo en cuenta tres fases relacionadas a continuación.

La primera, **titulada etapa uno: Diagnóstico**, la cual abarca un ejercicio de recolección y los análisis de los conocimiento previos, dificultades he inquietudes de los estudiantes, con el fin de organizar las fases conceptuales y teóricas pertinentes para el desarrollo de los objetivos del proyecto, en esta fase se tuvo en cuenta la sensibilización y la socialización del tema del juego y la socio afectividad, Además de indagar sobre las generalidades conceptuales de estas y su función en la elaboración de actividades con sentido de pertinencia intentando dimensionar la pertinencia de la mediación didáctica que se buscó proponer. Es así como para llevar a cabo nuestra propuesta de investigación, tuvimos en cuenta a Kurt Lewin (1946, 1952). Aunque la idea de investigación – acción Ya la habían utilizado otros autores anteriormente, fue Lewin, en los años 40, en Estados Unidos, quien le dio entidad al intentar establecer una forma de investigación que no se limitara, según su propia expresión, a producir libros, sino que integrara la experimentación

científica con la acción social. Definió el trabajo de investigación – acción como un proceso cíclico de exploración, actuación y valoración de resultados. Fue así entonces como, El trabajo investigativo se aplicó en la institución educativa Dulce Aprender ubicada en la ciudad de Popayán, con niños y niñas del grado segundo, cuyas edades están entre 7 y 8 años de edad provenientes de los barrios aledaños a la institución como la sombrilla, la María occidente, Carlos primero, las Palmas y la esmeralda entre otros.

La institución cuenta con dos jornadas mañana y tarde. La cantidad de estudiantes del grado segundo es de 18 estudiantes y la muestra estuvo centrada en ellos, los cuales se escogieron por ser el grupo que más dificultades tuvieron, con el fin de avanzar y mejorar el proceso pedagógico alrededor del juego y el juguete y el componente socio afectivo.

Inicialmente se hace un dialogo con la directora, padres de familia para socializar la propuesta pedagógica que se llevaría a cabo a la cual los padres de familia especialmente mostraron gran acogida y aceptación, confirmando de una vez su autorización para las actividades necesarias e incluso las que se realicen fuera del horario académico

Durante la investigación, los educandos asumieron una actitud activa frente a los trabajos, talleres y actividades, que se plantearon y aplicaron, fue necesario indagar sus conocimientos acerca del fenómeno de estudio, en un dialogo de saberes que condujo a formular nuevas comprensiones lingüísticas y propuestas de acción, y tuvimos así en cuenta la diferencia individual para identificar los estudiantes que presentaban dificultades para de esta forma integrar el juego y el juguete como la principal herramienta pedagógica que ayuda en la construcción de conocimiento, puesto que el juego es una de las actividades de mayor posibilidad para generar nuevos modelos de relación y comunicación, no solo entre los niños,

(s) sino entre niños y adultos , además permite crear, expresar emociones, sentimientos y ejemplificar la vida cotidiana o inventar nuevas formas de vida.

Algunas de las dificultades manifestadas en la institución son:

- Las clases magistrales utilizadas por los docentes
- La educación artística no tiene la importancia vital en la formación y desarrollo integral y saludable del niño para una vida placentera y equilibrada emocionalmente.
- La categorización de los juguetes como un distractor del conocimiento.
- La mayor parte de estos niños y niñas tienen dificultades con la lectura, ejercicios de deletrear y escribir.
- Algunos presentan un alto grado de apatía, al trabajo en grupo, respeto por los demás y de comunicación.

Fue así entonces como en la primera actividad realizada con los niños nos encontramos con la sorpresa que ellos ya estaban estandarizados a una rutina escolar muy diferente a nuestra propuesta razón por la cual recurrimos a iniciar las actividades con canciones, rondas y ejercicios corporales. Para conseguir la atención de los estudiantes.

Se realizó una encuesta para saber o definir algunas de las inclinaciones de los estudiantes donde algunas de las preguntas fueron: ¿te gusta jugar? -¿tienes juguetes?-¿con quién juegas? -¿Cuál es tu juguete preferido? Es así como notamos gran satisfacción y felicidad mientras escribían y algunos compartían las respuestas a estas. Gracias a esto empezamos a desarrollar las actividades para llevar a cabo nuestro objetivo.

Se compartió con los niños la modalidad de las actividades, con lo cual se evidenciaron muy contentos a tal punto que se empezaron a ver los primeros resultados, es decir niños catalogados por la profesora como muy tímidos compartieron con los demás describiendo o compartiendo su gusto por determinado juguete.

En el siguiente encuentro se realizó la actividad “PA QUE TU ME TATA. La cual consistía en que los niños iban a un viaje realizando muchas acciones y cada vez lo relacionaban con la canción, donde detectamos que muchos estudiantes tenían falencias en comunicación, trabajo en equipo, coordinación, y memorización.

En la siguiente actividad denominada “el sapito que estaba perdido en el bosque”. Esta consistía en darle la parte inicial del cuento para que ellos le dieran la continuidad y final en donde todos participaran. En esta actividad se notó la una mayor disposición de los estudiantes en la actividad, mostrando goce y disfrute durante el ejercicio.

Otra de las actividades a realizar fue rueda, rueda la pelota, los estudiantes llevaron uno de sus juguetes, el cual a determinado tiempo era compartido y manipulado por todo el grupo, como jugando al tingo tango.

Al realizar estas actividades no solo se posibilita la visualización de algunas de las dificultades que se presentaban en los niños y niñas de la institución sino que también se pudo constatar que nuestra propuesta tenía gran acogida tanto por los estudiantes como padres de familia razón que nos motivó a seguir trabajando ciertas dificultades encontradas convirtiéndose en reto educativo con nosotros y los educandos de grado segundo de la institución educativa dulce aprender de la ciudad de Popayán

### **10.1.1 FASE I: RECOLECCION DE INFORMACION**

En la recolección de datos de la investigación fue necesario hacer énfasis en los siguientes aspectos

Fuentes Documentales: (Documentos, letras, entidades que proporcionen informe)

Encuestas: La encuesta la define el profesor García Torrado como “una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativos de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con intención de obtener mediaciones cualitativas de una gran variedad de concertaciones objetivas y subjetivas de la población a través de ella se obtuvieron datos de interés sociológico, interrogando a los miembros de una población.

En esta etapa del proyecto nos encargamos de sistematizar, organizar y categorizar cada una de las actividades que nos llevarían al desarrollo de la presente investigación.

**PROBLEMATIZACIÓN** Durante el inicio de nuestra propuesta de investigación desarrollamos diferentes actividades que permitieron diagnosticar el bajo rendimiento académico en el área de español y literatura. De igual manera fue posible reconocer el contexto y características al que pertenecen cada uno de los estudiantes . Al tener estos cuestionamientos claros se posibilitó y aclaró las intenciones de cambios y mejorías dentro del proceso de lectoescritura. La propuesta surge por las ganas de aprovechar los juegos y juguetes predilectos de los niños como herramienta pedagógica para la enseñanza en las diferentes áreas escolares especialmente en el proceso de lectoescritura, creando espacios

propicios y adecuados para la producción de textos ya que durante las visitas a la institución dulce aprendimos identificamos problemas como : timidez ,dificultades de expresión y además fue muy evidente que algunos de los profesores aun decomisan los juguetes a los niños, catalogándolos como distractores del aprendizaje.

Fue así como observamos que los niños mostraban indiferencia o rechazo al área de español y literatura y a la vez agrado y goce en los instantes que de una u otra manera podían disfrutar, compartir sus juguetes predilectos a escondidas de los maestros. También es evidente que las oraciones construidas por los niños y niñas carecían de concordancia entre sujeto, verbo, género y número, lo que impedía una buena segmentación de párrafos y textos cortos. Además, nos encontramos con dificultades para reconocer y elaborar diferentes textos.

Teniendo en cuenta lo anterior, nace nuestra propuesta con el fin de cambiar el viejo paradigma de la escuela tradicional acerca de que los juguetes en un aula de clase son un distractor del aprendizaje en los estudiantes. Y por el contrario aprovecharlos y llevarlos al conocimiento de una forma lúdica y divertida. Así lo afirma Barbará Cher, En su libro El pequeño gran libro de los juegos, “todo espacio donde haya diversión y goce siempre habrá un mejor aprendizaje”. La relación que tienen los juegos y juguetes con el goce y disfrute es primordial en el desarrollo de la producción de textos. Es así, como las historias y cuentos creados por los niños mientras juegan que se divulgan en forma oral les permite expresarse, y relacionarse. Aprendiendo a partir de situaciones que son enmarcadas desde sus propias experiencias. A partir de las observaciones anteriores se determinó que la lectura es necesaria no solo dentro el área de español, sino para las diferentes áreas escolares, entre ella los procesos matemáticos. Gracias a estas observaciones se formuló como problema de investigación ¿Cómo a partir del juego y los juguetes predilectos se fortalecen las

habilidades cognitivo-lingüísticas en los niños y niñas de segundo grado del centro educativo “dulce aprender” de la ciudad de Popayán?

Es así como continuación, se presenta un formato de evaluación con el que identificamos las dificultades y avances durante este proceso de investigación en el que estuvieron inmersos el juego y el juguete como principal herramienta pedagógica para la enseñanza de los estudiantes.

**ANTES**

**Actividad 1**

**Desarrolla su expresión corporal por medio de la representación del cuento**

Tema: ***Interactuando, con el entorno infantil***

Canción pa’ que tú me tata MARIA PESCCETI

**Logro:** Generar espacios de interacción y socialización con el grupo de trabajo

<b>Actitudinales</b>	<b>Procedimentales</b>	<b>Cognitivos</b>
<p>El niño Yonier Campo Demuestra poco interés por el juego</p> <p>No coordina sus movimientos. Julián</p>	<p>Con esta actividad se busca que los niños Desarrollen la capacidad de escucha por medio de la presentación y</p>	<p>Se observan dificultades En la interpretación la letra de la canción correctamente.</p> <p>.dificultades para</p>

<p>decide hacer otras actividades.</p> <p>Así mismo la niña Elisabeth presenta dificultades de memorización como fue la confusión de movimientos de izquierda a derecha.</p>	<p>explicación del juego.</p> <p>.identifique los roles e instrucciones del juego</p> <p>.Sientan motivación en las actividades fortaleciendo la imaginación y desarrollen la creatividad.</p> <p>.Incrementar la autonomía.</p>	<p>efectuar correctamente destrezas de corporalidad y lateralidad.</p> <p>.dificultad de aprehensión y memorización a partir de la repetición de la canción del juego, pa' que tú me tata</p> <p>.dificultad para identificar las reglas del juego y seguir instrucciones.</p>
--	--	--

REFLEXION: Esta actividad se llevó a cabo teniendo en cuenta a María Montessori en sus afirmaciones sobre sensibilidades especiales, es decir permitir a los niños ponerse en relación con el mundo externo de modo excepcionalmente intenso., sensaciones pasajeras y de limitantes para la adquisición de un determinado carácter.

## Actividad 2

**TEMA:** CREANDO JUGUETES CON ELEMENTOS DE LA NATURALEZA

**Logro :** agentes activos de su propia construcción.

<b>Actitudinal</b>	<b>Procedimental</b>	<b>Cognitivo</b>
<p>El estudiante Juan José Cruz demuestra poca motivación frente a la actividad.</p> <p>Así mismo Luisa presenta dificultad en la creación de un nuevo juguete.</p>	<p>Para esta actividad Se les dio ciertas herramientas a los estudiantes para que ellos sean agentes activos para su siguiente construcción con elementos que los rodean (naturaleza).</p> <p>A partir de esta actividad estaremos facilitando: la adquisición de habilidades, comportamientos, actitudes y valores necesarios para conseguir una sociedad más igualitaria, equitativa y solidaria.</p>	<p>Demuestran miedo al manipular elementos para la formación de los juguetes</p> <p>Los niños presentan dificultades en el área de motricidad necesitan estimular su creatividad</p>

## **Reflexión**

Basándose en la teoría constructivista, de Mavilo Calero Pérez donde se considera al alumno como constructor activo de su propio conocimientos a partir de sus experiencias físicas y ser complementadas con experiencias sociales (discusión de grupos que fomente el conflicto cognitivo) así se incentivan las operaciones mentales en esta actividad planteada.

**La reducida participación de niños y niñas en los juegos no considerados propios de su género constituye una de las bases explicativas de las diferencias en su desarrollo.**

## **DURANTE**

**TEMA: Creando historias "el Sapito que estaba perdido en el bosque.**

**LOGROS: crear un ambiente de confianza , creación , participación y mutuo respeto.**

<b>Actitudinales</b>	<b>Procedimentales</b>	<b>Cognitivos</b>
Interioriza y demuestra que cada fragmento de historia debe ser escuchada.	En esta practica se tuvo en cuenta la etapa operacional concreta de jean Piaget que dice que los niños de 7 a 12 años empieza a desarrollar esquemas cognitivos coherentes que, al principio son secuencias	Los niños empiezan a dar rienda suelta a su creatividad y se les nota que quieren aventurarse en la creación de sus propias historias, motivo que nos llevan a seguir en este plan de acción y que nos ratifican que están fortaleciendo ciertas habilidades de expresión y creatividad que se

	<p>de acciones.es así como podemos deducir que nuestro trabajo ha sido muy valioso, el niño demuestra evolución de sus falencias , evidenciándose en niños como Julián que:</p> <p>Empieza a Expresar historias sencillas de manera espontanea.</p> <p>Demuestra confianza al trabajar con sus compañeros, intentando conectar su historia con la de los demás.</p>	<p>negaban a sacar a flote</p> <p>Demuestra concentración durante un rato, luego suscita un sentimiento de orgullo interrumpiendo la actividad.</p> <p>.Es poca la atención prestada a sus sentimientos.</p> <p><b>Apreciación Estética</b></p> <p>Presenta dificultades para buscar formas creativas de combatir sus temores. No es muy notoria la fomentación de la creatividad en cuanto a la continuidad de la historia.</p> <p>No conciben la idea de que los adultos se la pasan bien jugando con ellos.</p> <p><b>Comunicación</b></p> <p>Expresa con miedo la historia</p> <p>.No se nota la búsqueda de experiencias para buscar conexión con la historia.</p>
--	---	---

## REFLEXION:

En esta práctica se tuvo en cuenta la etapa operacional concreta de Jean Piaget que dice que los niños de 7 a 12 años empieza a desarrollar esquemas cognitivos coherentes que, al principio son secuencias de acciones. es así como podemos deducir que nuestro trabajo ha sido muy valioso, el niño demuestra evolución de sus falencias, evidenciándose en niños como Yonier campo que:

Empieza a Expresar historias sencillas de manera espontánea.

Demuestra confianza al trabajar con sus compañeros, intentando conectar su historia con la de los demás.

## ACTIVIDAD NUMERO 2

**Tema:** lotería

**Logro:** El propósito es de motivar a los agentes educativos la práctica de los avances psicológicos y sociológicos y pedagógicos que apuntan a aprendizajes significativos

<b>Actitudinal</b>	<b>Procedimental</b>	<b>Cognitivo</b>
El niño emplea un método didáctico como una doble	Esta actividad consta de una lotería para aprender de manera divertida las partes de la planta.	<b>Sensibilidad</b> En esta actividad los niños presentaron dificultad para captar, procesar, dominar y desarrollar las

<p>necesidad psicológica y lógica, para esta actividad.</p>	<p>A partir de esta actividad se pretende facilitar al niño un mayor conocimiento del entorno en el que vive el niño utilizando un método didáctico como una doble necesidad psicológica y lógica</p>	<p>reglas del juego.</p> <p><b>Apreciación Artística</b>  presentan dificultad al ampliar el gusto estético a partir de juegos y creación de juguetes desde su propio entorno.</p> <p><b>Comunicación</b>  no hubo cooperación con sus compañeros durante la planificación de estas actividades y por ultimo demostraron inseguridad al expresarse para llevar a cabo la ejecución de las diferentes actividades que se hicieron en clase.</p>
---	---	--

**Reflexión:**

Según Mavilo Calero Pérez, dice que la práctica de una pedagogía constructivista conduce al logro de aprendizajes sin límites amplio profundos y actualizados. El propósito es de motivar a los agentes educativos la práctica de los avances psicológicos y sociológicos y pedagógicos que apuntan a aprendizajes significativos.

### ACTIVIDAD 3

#### Desarrolla y estimula el desarrollo del lenguaje

Tema: ***Rueda la pelota con la letra*** Logro: **Generar espacios óptimos para el desarrollo y fortalecimiento del lenguaje la escucha**

Actitudinal	Procedimental	Cognitivos.
<p>Reconoce que con amabilidad y buen trato las actividades son más gratificantes.</p> <p>Esta dispuesto a cumplir de manera responsable la actividad propuesta.</p> <p>Evidencia gusto e interés al trabajar en grupo.</p>	<p>Esta actividad se realizó siguiendo la idea de María Montessori, quien nos invita a los maestros a pensar en nuevas formas de trabajar especialmente en los primeros grados, pues de nosotros depende desarrollen de manera ascendente sus potencialidades., razón por la cual optamos por utilizar los juguetes de los niños.</p> <p>Escucha y expresa con respeto la oración de los demás, utilizando adecuadamente el juguete...</p> <p>Realiza con atención y agrado ejercicios :auditivos, rítmicos y corporales por medio de la</p>	<p>Describe y escribe en un cuento las características del juguete</p> <p>.Reconoce la lectura ,la escritura y el juego como fenómeno cultural, manifestada en realizaciones humanas</p> <p><b>Sensibilidad</b></p> <p>Demuestra alegría y entusiasmo con los juguetes en el aula de clase.</p> <p>Se percibe en la voz sentimiento de melancolía mientras narran la historia.</p> <p><b>Apreciación estética</b></p>

	<p>actividad “RUEDA LA PELOTA CON LA LETRA”</p> <p>Aplica al juguete habilidades de hablar, correr, comer etc.</p> <p>Participa y experimenta en la actividad “RUEDA LA PELOTA” mediante la interacción con diferentes juguetes haciendo buen uso y aprovechamiento del mismo.</p>	<p>Manifiestan gusto y diversión, apropiándose de la historia, a tal punto que narran sus propias experiencias.</p> <p>Desarrolla la creatividad a través de la elaboración de historias de los juguetes</p> <p><b>Comunicación</b> Establece relaciones de la importancia de una buena comunicación.</p>
--	--	---

### 10.1.3 FASE III: NUESTRA PRACTICA PEDAGOGICA: Una investigación con juegos, juguetes y diversión

El trabajo de investigación realizado en la Institución Educativa dulce Aprender, durante dos años consecutivos (2012-2013) ha sido una experiencia esencial en la formación como docentes., este trabajo investigativo es considerado un proceso fortalecedor de habilidades y capacidades docentes.. Por esto, es importante aplicar y reflexionar sobre los referentes conceptuales que hemos aprendido en la universidad, para construir un verdadero sentido, al uso delos juguetes como herramienta pedagógica en torno al aprendizaje y la reflexión, como lo menciona Vásquez (citado por Quintero y otros, 2006): “es como una fuente de construcción de problemas y de reflexión en la acción y el llamado a la integralidad de la experiencia...”

Para la realización de este trabajo de investigación tuvimos en cuenta la **Pedagogía de los Otros Sistemas simbólicos** porque fue una experiencia formativa, estos sistemas tienen relación con lo verbal y no verbal (gestualidad, cine, video, radio comunitaria, grafiti, música, pintura, escultura, arquitectura, entre muchas otras opciones), estos sistemas se pueden y deben abordar en el ámbito escolar, si se quiere en realidad hablar de una formación en lenguaje.

Según ello, formar en lenguaje implica avanzar también en el conocimiento de otros sistemas que le permitan al individuo expresar sus ideas, deseos y sentimientos e interactuar con los otros seres de su entorno. Esto quiere decir que se hace necesario trabajar en la comprensión y producción de los distintos aspectos no verbales: proxémicos, o manejo del espacio con intenciones significativas; kinésicos, o lenguaje corporal; prosódico, o significados generados por el uso de entonaciones, pausas, ritmos, etc. Estos aspectos se deben abordar puesto que se emplean y forman parte de las presentaciones y procesos comunicativos. Así, pues, se busca desarrollar y potenciar la competencia simbólica de los y las estudiantes, con el fin de que reconozcan las características y los usos de los sistemas no verbales y el papel que estos juegan en los procesos lingüísticos, ya sean de representación conceptual o de interacción, y su incidencia en los procesos de organización social, cultural e ideológica. De la misma manera también hemos tenido en cuenta los procesos actitudinales, procedimentales y cognitivos y los referentes teóricos. Así mismo tomamos en cuenta las dimensiones planteadas por el ministerio de educación como lo es la sensibilidad, la apreciación artística y la comunicación.

Partiendo de las anteriores ideas se implementó un proyecto en la institución, que permitió desarrollar la competencia argumentativa en los niños de grado segundo, que buscó a través de la implementación de juegos y juguetes predilectos en el aula, que ellos hicieran uso de su imaginación con estos narrando con sus palabras hechos e historias que viven o crean mientras juegan y se divierten.

Consideramos muy fructífero, nuestra propuesta de investigación porque encontramos en la escuela una cohibición hacia el juego y los juguetes, además de un bajo rendimiento académico en el área de español y literatura. Ante esto, propusimos un espacio para que exista la posibilidad de interacción y familiarización de los juegos y juguetes con los estudiantes, donde hacen contacto de una manera imaginaria con personajes maravillosos, con características similares a su mundo. De esta forma los niños identifican ciertas características, como espacios, contextos y otros elementos que hacen que ellos quieran crear textos e historias mientras manipulan, crean, o se divierten con sus juguetes predilectos.

Con la culminación de la práctica pedagógica nos formamos como docentes, ya que en un sentido humano, los niños y niñas con sus expresiones de alegría al participar en una actividad emotiva y tristeza al vivenciar una despedida, demostraron que la labor fue más allá de encerrarnos en las cuatro paredes, pues logramos entrar en sus corazones y en sus vidas mostrando un trabajo exitoso.

## **10.2 TECNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS**

Es el recurso del que se vale el investigador para acercarse a los fenómenos y extraer de ellos información.

### **10.2.1 OBSERVACIÓN:**

Los métodos de observación varían según su estructura, así tenemos la observación no estructurada que emplea el procedimiento de la observación

participante en la que el investigador actúa como observador y se familiariza con el lugar para posteriormente volverse participante activo.

### **10.2.2 ENCUESTA:**

Cuestionario de preguntas que se hace para sondear la opinión de un grupo sobre un tema determinado.

#### **Encuesta de datos personales**

Nombre: \_\_\_\_\_

Sexo: Masculino \_\_\_\_ Femenino \_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_

Barrió donde Vive: \_\_\_\_\_ Estrato: \_\_\_\_\_

¿Cuántas personas conforman su hogar? \_\_\_\_ ¿Quiénes? \_\_\_\_\_

¿Vive actualmente con sus padres? Sí \_\_\_\_ No \_\_\_\_

¿Actualmente en su hogar trabaja...? Mamá \_\_\_\_ papá \_\_\_\_ Ambos \_\_\_\_ Ninguno \_\_\_\_

**Encuesta: Conociendo mis intereses**

Nombre: \_\_\_\_\_

¿Qué es lo que más te gusta hacer?: jugar\_\_ leer\_\_ escuchar música\_\_ pasear\_\_  
Otros\_\_ Cuales: \_\_\_\_\_

¿Cuál es tu juguete preferido?: carros de control\_\_ muñecas\_\_ rondas\_\_ otros\_\_\_\_  
cuales\_\_ te gustan los juegos tradicionales. Si\_\_ No \_\_\_\_ Cuales\_\_\_\_\_

¿tienes juguetes? Si----no-----cuál?-----

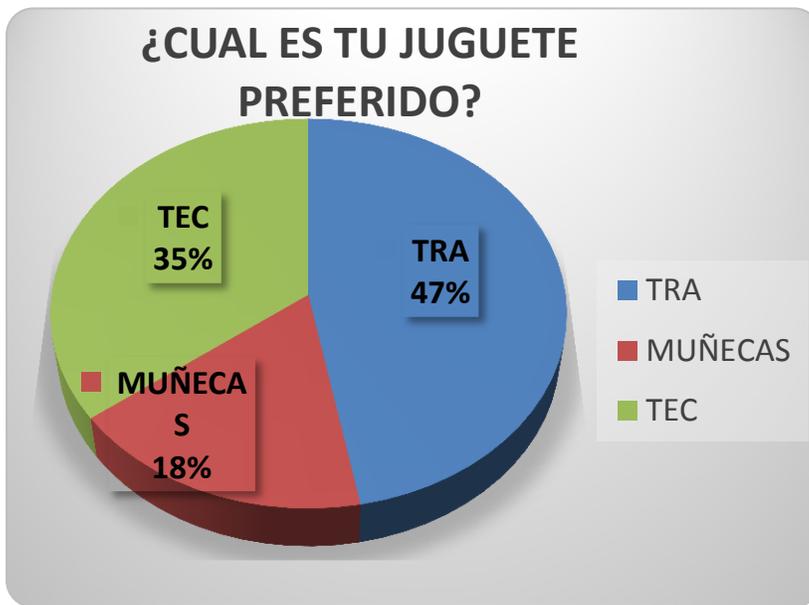
¿Cómo lo obtuviste? Te lo compraron -----lo construiste-----

**10.2.2.1 Tabulación**



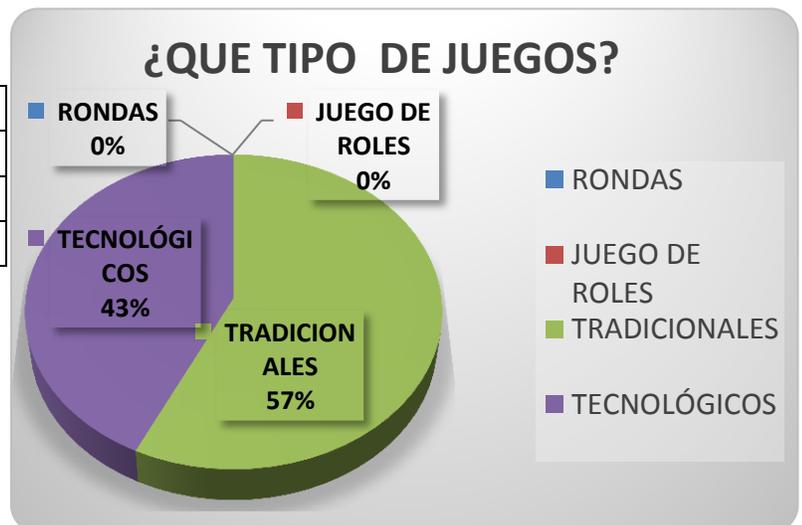
	2
PASEAR	0
JUGAR	14
BAILAR	0
DEPORTE	1

SI	14
NO	3

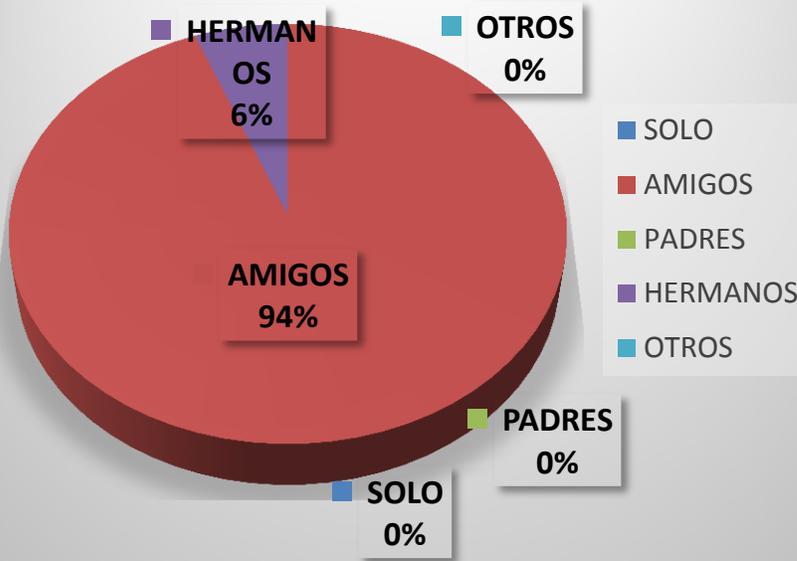


TRADICIONALES	8
MUÑECAS	3
TECNOLÓGICOS	6

RONDAS	0
JUEGO DE ROLES	0
TRADICIONALES	8
TECNOLÓGICOS	6



### ¿CON QUIEN JUEGAS?



HERMANOS	1
AMIGOS	16
PADRES	0
OTROS	0
SOLO	0

TE LO COMPRARON	17
LO CONSTRUISTE	0

### ¿COMO OBTUVISTE TU JUGUETE PREFERIDO?



## **10.3 RECURSOS**

### **10.3.1 RECURSOS HUMANOS**

1. Docentes de la Institución
2. Estudiantes de la Institución
3. Padres de Familia
4. Docentes en formación

### **10.3.2 RECURSOS MATERIALES**

1. Papel ( Para encuestas)
2. Tinta impresora
3. Cámara fotográfica
4. Computadora
5. Lapiceros
6. Disfraces
7. Carteles
8. jabón
9. plástico
10. agua
11. juguetes

### **10.3.3 RECURSOS INSTITUCIONALES**

1. Institución educativa Dulce Aprender y zonas aledañas

## 11. HALLAZGOS

Al finalizar el proceso de investigación se llevó a cabo la evaluación del proceso investigativo, basados en las competencias para la educación artística: sensibilidad, apreciación artística y comunicación, planteadas por el Ministerio de Educación.

### CONSTRUYENDO MI JUGUETE (TELEFONO)

*Profes también podemos hacer celulares...*

SENSIBILIDAD	APRECIACION ARTISTICA	COMUNICACIÓN
<p>Se adaptaron a las indicaciones para la elaboración y utilización del teléfono.</p> <p>Manifestaron sentimientos de alegría a medida que elaboraban su teléfono y aún más cuando lo utilizan con sus compañeros</p>	<p>Manifestaron gusto y diversión por sus teléfonos, buscando adornarlos y pintarlos. Reflexionaron y aceptaron</p> <p>El juego y el juguete como manifestaciones culturales y artísticas.</p>	<p>Expresaron sentimientos y emociones y deseos por r medio este juguete elaborado por ellos mismos.</p> <p>Describieron, comentaron y explicaron sus experiencias emocionales y sensoriales.</p> <p>2014/01/09 07:27 AM</p>

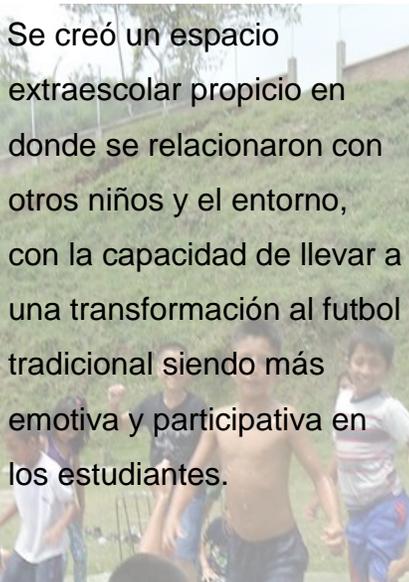
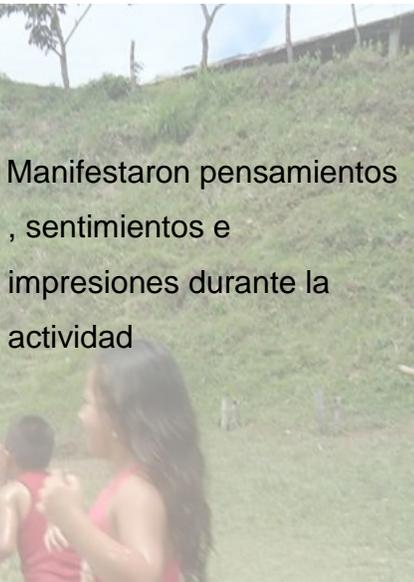
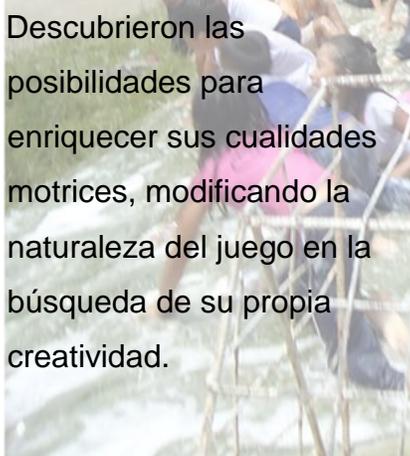
## CREANDO HISTORIAS

*Ustedes también trajeron juguetes...*

<b>SENSIBILIDAD</b>	<b>APRECIACION ARTISTICA</b>	<b>COMUNICACION</b>
<p>Relacionaron y exploraron las formas expresivas con proyecciones emotivas y anecdóticas propias y procedentes de su entorno.</p>	<p>Reconocieron los relatos, mitos y vivencias como parte de las experiencias artísticas.</p>	<p>Asumen con responsabilidad los roles de espectador, expositor y creador.</p>
<p>Jugaron e imitaron frases, sonidos característicos de cada juguete y sus gestos corporales.</p>	<p>Escuchan interpretan cada una de las creaciones acerca de los juguetes favoritos de los niños.</p>	<p>Disfrutaron del proceso comunicativo por medio de la fantasía, contando cuentos e historias inspirados en el juguete que tienen en sus manos.</p>

## CANCHA CON JABON

*Profe la directora nos regaña si hacemos reguero de agua en el salón...*

SENSIBILIDAD	APRECIACION ARTISTICA	COMUNICACIÓN
<p>Disfrutaron jugando y relacionándose mientras jugaban futbol en la cancha improvisada con jabón.</p> 	<p>Se creó un espacio extraescolar propicio en donde se relacionaron con otros niños y el entorno, con la capacidad de llevar a una transformación al futbol tradicional siendo más emotiva y participativa en los estudiantes.</p> 	<p>Manifestaron pensamientos , sentimientos e impresiones durante la actividad</p> 
<p>Descubrieron las posibilidades para enriquecer sus cualidades motrices, modificando la naturaleza del juego en la búsqueda de su propia creatividad.</p> 	<p>Reflexionaron y aceptaron El juego y el juguete como manifestaciones culturales y artísticas.</p> 	<p>Entendieron y comprendieron el juego como medio de comunicación de sus sentimientos e ideas</p> 

## 12. CONCLUSIONES

La implementación de recursos pedagógicos innovadores como son juegos educativos, juguetes predilectos y materiales manipulativos en las clases de educación artística, genera en los niños y niñas una serie de ventajas entre las que se pueden destacar, que el uso de estos recursos permite captar su atención, generando en ellos el deseo de ser partícipes activos de las actividades que con éstos se desarrollan. Si bien los estudiantes en la cotidianeidad dan un uso de entretenimiento a los juegos, al ser éstos utilizados para una función educativa provocan en ellos dos efectos; que son el de divertirlos y a la vez el de enseñarles, de tal forma que el aprendizaje que se genere sea significativo, por lo cual, no será olvidado por el estudiante y perdurará a través del tiempo. Las estrategias metodológicas utilizadas cumplen la función de invitar al niño o niña a aprender a partir de sus conocimientos y capacidades. Además desempeñan funciones de socialización, aumentando el interés y desarrollando procesos de pensamiento, siendo un agente que rompe con la rutina de las clases normales. Es aquí en donde el docente cumple un rol de mediador de los aprendizajes, por ello debe saber manejar los factores que pueden influir en el desarrollo de las clases, tal como es el caso de la indisciplina, frente a la cual se debe poseer un dominio de la metodología a utilizar, como de igual forma un dominio de grupo. El manejo de dichos factores por parte del docente permitirá alcanzar los objetivos planteados. A partir de lo expuesto anteriormente, se puede concluir que:

- Los juegos educativos, los juguetes predilectos y materiales manipulativos aumentan la disposición en las clases de Educación Artística, cambiando de esta manera la visión que alumnos y alumnas poseen de esta área.
- Los juguetes que estimulan la atención, el pensamiento creativo, la memoria y las habilidades artísticas, promueven el desarrollo cognitivo-lingüístico de los niños.

- Los Juegos que proporcionan prácticas como la clasificación, la memorización y la combinación, los ayuda a reconocer letras, números y con ello, la adquisición de habilidades cognitivas.
- Se comprobó que un fin principal del juguete es ofrecer al niño y la niña la oportunidad de expresarse y poner en práctica las nuevas habilidades cognitivo-lingüísticas que ha adquirido en sus fases de desarrollo normal.
- Finalmente se resalta la importancia del juego en la etapa infantil, pues es la actividad fundamental y parte indispensable del medio en el cual se educa a los niños, además de constituir el instrumento básico de su proceso educativo.
- Durante el proceso investigativo surgieron reflexiones sobre el logro y dificultades de los estudiantes replanteando y conceptualizando el sentido social y la finalidad de nuestra práctica y la de su papel en el desarrollo humano, cultural, político y social.
- A partir de la implementación de esta propuesta, redimensionamos el papel central que cumple la pedagogía crítico social en la escuela, en los procesos formativos en la búsqueda de un ser integral, en sus diferentes dimensiones y significaciones apropiados de los saberes y procesos culturales y específicos como son los juegos y el juguete, esta parte de los juegos y el juguete la cambian.
- Identificamos que el conocimiento escolar implica una nueva praxis, una transformación de conocimiento escolar, a partir de su propio contexto y así poder entender la escuela como un escenario que recrea la vida y genera espacios cooperativos y solidarios.

### 13. BIBLIOGRAFIA

Alegría de enseñar, La revista para los maestros y padres.

GADAMER, H-G. La educación es educarse, En: Revista Itinerario Educativo No 41. . Colombia. 2003

Hacia una escuela de calidad amiga de las niñas y los niños. Unicef 2006

JARAMILLO, E y Luis Guillermo (2001). Educación. Para la vida o para el conocimiento. En Revista Akademos No 6. Manizales 2001

JIMENEZ CARLOS ALBERTO, Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica, Magisterio, Bogotá, 1998.

.Ley General de Educación, MEN 1994

Lineamientos Curriculares, Área de Educación artística.

UNIQUINDIO. Facultad de educación. Psicología del desarrollo •

SHER Bárbara. EL PEQUEÑO GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS. Barcelona 2007

LOWENFELD Víctor y, BRITTAIN L W, Desarrollo de la capacidad creadora.

.ZAMBRANO L.A .La mirada del sujeto educable. La pedagogía y la cuestión del otro. Santiago de Cali 2000

ZANE A. SPENCER. . 150 JUEGOS Y ACTIVIDADES PREESCOLARES 1986

## 14. ANEXOS

### ACTIVIDAD 1.

TEMA:” paque tú me tata, paque tú me tú me ta” autor: pesccteti.



LOGROS: conocer y darnos a conocer al grupo de trabajo.

- Identificar las capacidades y destrezas de cada niño y niña.
- Determinar el gusto por los juguetes.

UNIDAD: presentación lúdica.

RECURSOS: personal (niños) .

CONTEXTO: (aula de clases)

FASE INICIAL: saludo y oración del día.

TIEMPO: 10 minutos.

FASE CENTRAL: actividad lúdica.

NOMBRE DE LA CANCION: paque tú me tú me tata.

TIEMPO: 25 minutos.

ACTIVIDAD: (canción) “María Pesccteti”

En esta canción que tomamos de María Pesccteti, trata de un grupo de estudiantes los cuales querían irse de vacaciones, pero para ello tenían que trabajar para costearse los pasajes, en este caso lo cambiaremos relacionándolo con los juguetes:

Era un grupo de estudiantes que querían irse de vacaciones para Cartagena pero no tenían dinero se preguntaron si tan solo tuviéramos trabajo, cuando de pronto vieron un letrero que decía: “se necesita personal”, ellos se acercaron inmediatamente, y le dijo el dueño de la fábrica, y le dijo: el trabajo consiste en

empacar juguetes, con alegría dijo uno de ellos: por supuesto que aceptaremos el trabajo.

Entraron y realizaron su labor, después de un largo tiempo se volvió monótono y dijo uno de ellos y si cantamos la jornada será un poco más divertida mientras empacaba cantaban paque tú me, tú me tata, paque tú me tú me ta, y cantaron hasta que terminaron su labor, y ya con dinero en el bolsillo salieron a la carretera a buscar transporte para poder dirigirse a Cartagena, pero la sorpresa es que ningún bus ni carro particular les quisieron parar, y dijeron: si cantamos serian un poco más rápida y divertida la espera señalando con los dedos dijo “ tutu a tutu tata tutua tututa” así cantaron hasta que un bus que iba directo a Cartagena los llevo.

Llegaron al mar y hacia tanto calor que inmediatamente se aplicaron bloqueador para no quemarse la piel, y dijeron: si lo hacemos cantando sería más divertido, mientras se aplicaban el bloqueador decían; “aienme, ienme, tenme ia”

Y así finaliza la actividad.

FASE FINAL: reflexiones o comentarios de la actividad.

Finalmente entrega de unas golosinas a cada estudiante.

EVALUACION: grado de participación de cada estudiante.

## ACTIVIDAD 2

TEMA: CREANDO HISTORIAS "EL ZAPITO QUE ESTABA PERDIDO EN EL BOSQUE".



INSTITUCION EDUCATIVA DULCE APRENDER

DOCENTE PRACTICANTE:

EDWIN ARBEY BOLAÑOS

DENNIS SILVANA GUAUÑA

GRADO: SEGUNDO

LOGROS: CREAR UN AMBIENTE DE COMFIANZA DE CREACION DE PARTICIPACION Y DEL MUTUO RESPETO.

RECURSOS: PERSONAL, OBJETOS DEL CONTEXTO.

FASE INICIAL: SALUDO.

FASE CENTRAL: ACTIVIDAD LUDICA" CREANDO HISTORIAS"

EL ZAPITO PERDIDO EN EL BOSQUE.

FASE FINAL: REFLEXIONES Y COMENTARIOS.

EVALUACION: participación y respeto por cada una de las opiniones de los niños.

Desarrollo de la actividad

Al realizar esta actividad nos sentimos un poco nerviosos, pues en la asesoría con la profesora Alba Lucia no se planteó la actividad quizá como nosotros lo esperábamos. La profesora nos da la idea de que nosotros deberíamos llevar el cuento realizado para trabajar con los niños. Pero el objetivo nuestro era crear aquella historia del sapito perdido en el bosque en conjunto con los niños y es de esta manera como decidimos hacerlo estando en la actividad de la creación del cuento acerca del sapito perdido en el bosque, recordando también que La practicante Dennis Silvana g, realizo una breve explicación de lo que era el cuento.

Al principio tuvimos un inconveniente pues los niños querían cantar como en la actividad pasada entonces empezamos cantado

Tiburón tiburón a la vista bañista bañista. Tiburón tiburón te va comer que mi pellejo no va poder, sal del agua mujer y ven conmigo a bailar que mi pellejo no va poder.

Estando durante la actividad de la narración algunos de los niños no querían participar, pues optamos por decirles que el que no participara o dejara que el cuento acabara debía cumplir con una penitencia que entre todos la colocarían. Y esa fue la forma como participaron y se pudo llevar a cabo la actividad en donde quedan grabadas las palabras entre la niña Elisabeth diciendo “y entonces el sapito iba caminando muy cansado cuando paso un camión y lo aplasto.

### ACTIVIDAD 3

Tema: la comunicación “cruciletras



“institución educativa dulce aprender”

Docente titular:

Edwin Arbey Bolaños

Dennis Silvana Guaña

Grado: segundo

Logros: a veces los padres de familia se ven abrumados por la cantidad de entretenimiento para niños que se ofrecen en las tiendas. Como por ejemplo un juego de moda un videojuego o una prenda con la figura de un superhéroe.

Como futuros docentes pensamos que también es necesario buscar aquellos juguetes que además de ser atractivos sean verdaderamente útiles para el desarrollo integral de niño como es el caso de los crucíletras.

1. estimular la coordinación ojo, mano de manera que esta habilidad tan vital se desarrolle con más fuerza e interés.
2. iniciar al niño en su capacidad para enfrentar y solucionar problemas.
3. fortalecer el trabajo y la agilidad beneficiando además de la memoria, la imaginación, la creatividad y la inteligencia.
4. permite a los niños concentrarse más fácilmente a realizar una tarea o a realizar otro tipo de actividad en este caso la comunicación.
5. fortalecer la lectura y la escritura y la comunicación por medio del cruciletras.

Tema: la comunicación “cruciletras

Recursos: recortes de cartulina, cartas, marcadores.

Fase inicial: saludo de los practicantes realización de actividad lúdica “yo tengo un sombrero”

Fase central: cruciletras “la comunicación”

Fase final: reflexiones y comentarios sobre la actividad realizada.

Evaluación: socialización del tema.

Desarrollo de la actividad

La actividad consistía en abordar el tema sobre la comunicación, seguidamente de haber explicado el tema pasamos a realizar la actividad que se tenía planteado con el cruciletras.

Antes de realizar la actividad en el cruciletras se tuvo en cuenta una pequeña dinámica llamada “yo tengo mi sombrero”

Yo tengo mi sombrero, mi sombrero tiene dos caras si mi sombrero no tuviese dos sombreros 2 caras yo no tenía mi sombrero. Con esta dinámica se logra observar la coordinación viso motriz ya que comprobamos que los niños del grado segundo presentan dificultades en el aprendizaje de la escritura. Por eso consideramos muy importante determinar lo más precozmente posible evitar estos problemas.

Piaget cita, donde ha demostrado que las primeras actividades sensorio motrices del niño, (sus juegos movimientos mientras juega y la observación y el efecto de esos movimientos), afectan al desarrollo de sus funciones cognitivas y de su comprensión.

Para la realización del cruciletras se tuvo en cuenta los elementos reciclables como papel cartón, tales que el cruciletras dio una buena presentación y fue aceptado correctamente tanto para nosotros como maestros y para los niños.

Se formaron 4 grupos de personas de 5 y uno de 4, de tal forma que se realizara en juego competitivo y colectivo. Se llevaron unas fichas en donde cada uno

contenía un medio de comunicación como lo era la televisión, la radio el teléfono la prensa entré otros.

Dichas fichas se echan en una en una bolsa oscura en donde uno de los grupos, pasa a sacar una de estas. Además con el trabajo de imitar o representar el medio de comunicación que en la ficha se muestra, claro está que las reglas del juego consiste en representar pero sin hablar, solo es válido los gestos y movimientos.

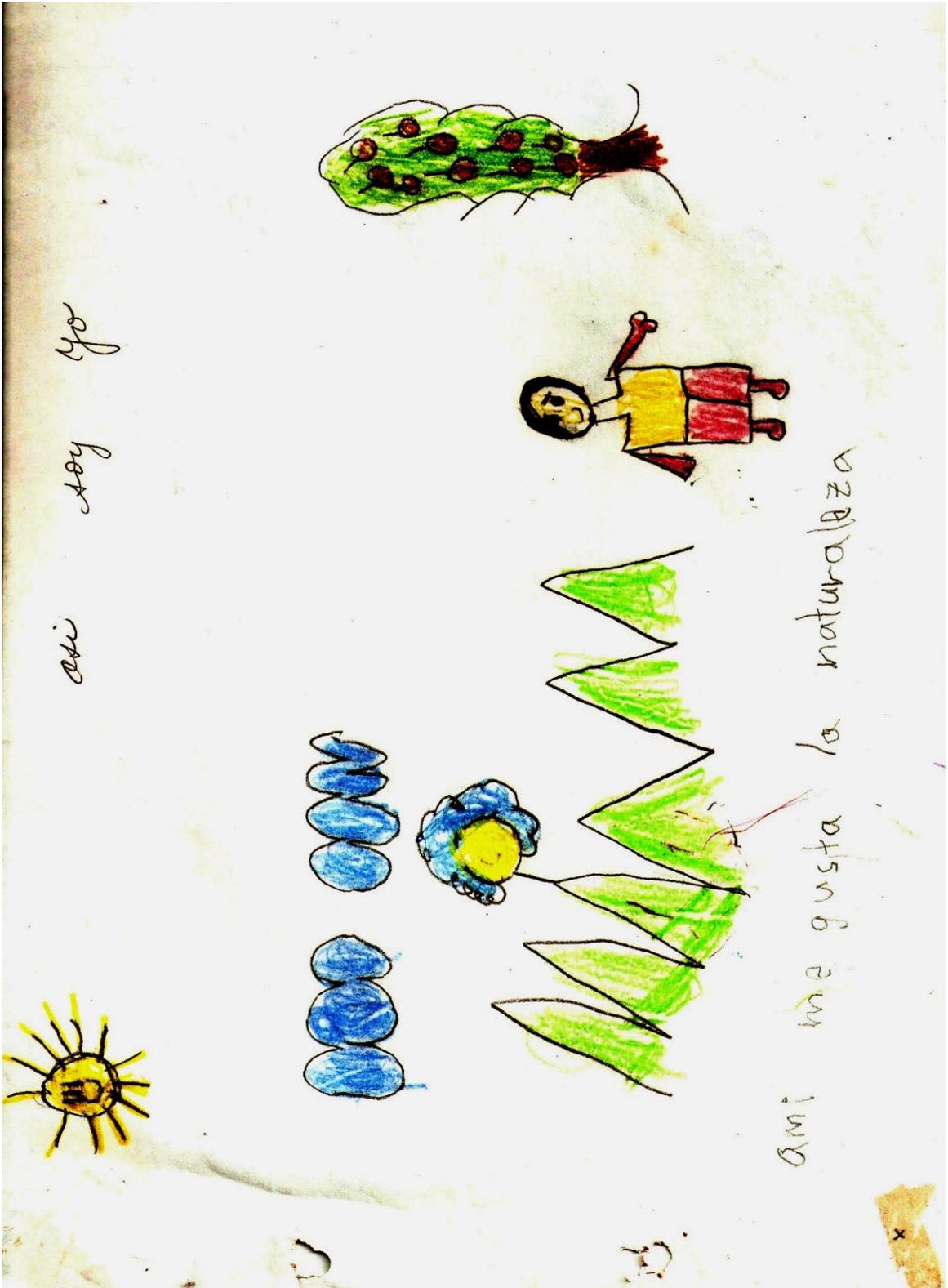
Los demás grupos tienen la posibilidad de observar y adivinar cuál es el medio de comunicación que se está representando, el grupo que ya lo tiene levanta la mano y por orden del orientador pasa a escribirlo en el cruciletras. Cada ficha o medio de comunicación tendrá un determinado valor y el grupo que más puntos obtenga será el ganador.

Esta actividad tuvo gran aceptación tanto para los niños como para nosotros, tanto que los grupos se dieron un nombre como fueron.

1. Los súper héroes
2. Los piratas
3. América.
4. Millonarios.
5. Nacional.



Sebastián, Guzmán, Luisa, Jesús Paladines, de los cuales el ganador fue los millonarios conformado por los niños: Dílan, Isabela, Andrés, Alex y Michel. .



ami hoy yo

ami me gusta la naturaleza

Encuesta:

nombre: Juan Jose Cruz

Que es lo que mas te gusta hacer? Jugar

Cual es tu juguete preferido? carros de control

Tienes juguetes? Si unos carros

Como lo obtuviste? me lo compraron

Te gustan los juegos tradicionales? A veces

Porque? son aburridos

nombre:

encuesta:

