EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA

CARMEN PATRICIA GARCÍA MONSALVE

MICHELL MANUELA MUÑOZ MALDONADO

LIZETH PATIÑO SOTO

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLIVAR SEDE CÚCUTA

PROGRAMA DE TRABAJO SOCIAL

SAN JOSE DE CUCUTA

2017

EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA

CARMEN PATRICIA GARCÍA MONSALVE

MICHELL MANUELA MUÑOZ MALDONADO

LIZETH PATIÑO SOTO

Mónica del Pilar Gómez Gómez

DOCENTE

TRABAJO DE INVESTIGACION DESARROLLADO EN FORMATIVA II

UNIVERSIDAD SIMÓN BOLIVAR SEDE CÚCUTA

PROGRAMA DE TRABAJO SOCIAL

SAN JOSE DE CUCUTA

2017

Contenido

Introducción 6

1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA 8

1.1 Titulo 8

1.2 Planteamiento del problema 8

1.3 Formulación del problema 13

1.4 Delimitación 13

1.4.1Delimitación espacial. 13

1.4.2 Delimitación Temporal 13

1.5 Justificación 14

1.6 Objetivos 17

1.6.1 Objetivo general 17

1.6.2Objetivos específicos 17

2. Marco referencial 18

2.1 Antecedentes 18

2.2 Marco teórico 30

2.3 Marco conceptual 34

2.4 Marco contextual 38

2.5Marco legal 38

3. MARCO METODOLÓGICO 41

3.1 Paradigma de la Investigación 41

3.2 Enfoque de la Investigación 42

3.3 Diseño investigativo 43
3.5 Población y muestra 43
3.5.1 Población 44
3.5.2 Muestra 44
3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información 45
3.6.1Técnicas 45
3.6.2 Instrumentos 45
4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN 46
4.1 Resultados Capitulo N° 1 46
4.2 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN 51
4.2.1 Resultados Capitulo N° 2 51
4.3 Resultados Capitulo N° 3 56
5. Apéndices 58
REFERENCIAS 62
Anexos 66
ENTREVISTA DOCENTES 85
¿Qué Piensan Los Docentes Sobre El Juego Como Herramienta Pedagógica? 85
ubrayado actores de padres de familia 88
Subrayado actores de niños y niñas 90

Tabla De Apéndices

Pág.

APÉNDICE A. CATEGORÍAS 58

Apéndice b. Cuadro categorial 60

Apendice c triangulacion general 61

Introducción

La presenta investigación busca conocer la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos de aprendizajes para mejorar el nivel de atención y comprensión en los niños y niñas de la educación infantil del colegio Nuestras Señora del Pilar, por lo cual se indagara sobre la importancia del juego en la educación, identificara el uso del juego en los procesos educativos y se describirá la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños

El propósito del juego en las primeras etapas de crecimiento de los niños y niñas consiste en ejercitar las funciones vegetativas, sensoriales, conductuales y cognitivas que conducen al dominio de las acciones que son necesarias en la vida. Por esta razón, el juego es para el niño algo indispensable ya que le permite desarrollarse saludablemente y su impedimento le privaría de importantes posibilidades evolutivas en lo social, familiar y personal. (Dirks, 1973, p15)

El juego se considera como la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano; desde que nace hasta que tiene uso de razón, el juego ha sido y será el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y recreación. Por lo tanto los niños no debe privárseles del juego ya que con él desarrollan y fortalecen su campo experiencial, sus expectativas de exploración aumentan y sus intereses se centran en el aprendizaje significativo.

El juego, tomado como entretenimiento suaviza las asperezas y dificultades de la vida; y tomado desde las aulas de clases sirve para fortalecer los valores tales como: honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo, respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia y, propicia rasgos como el dominio de sí mismo y la seguridad, pero lo más importante de todo es que le ayuda al niño a desarrollar su atención ya que comprenderá mejor las temáticas impartidas por el docente.

Los autores destacan el juego como herramientas básicas, (Murria, 2002, p.12) considera el juego y la diversión como una de las necesidades básicas del individuo. Mientras (Vopel, 2000) considera que el respeto por las normas y por los contrincantes demuestra la seriedad y energía con las cuales se involucran los niños en el juego.

Martínez (1999) destaca que existe una gran variedad de formas y tipos de juegos impresos o en formato electrónico ya sean utilizados o no como recursos institucionales. De hecho, los juegos permiten la toma de conciencia de las modalidades del comportamiento propio y las de los demás participantes, así como de las motivaciones que las sustentan (Vopel, op. Cit.).

En cuanto a Jean Piaget (1956) habla sobre la importancia del juego para el desarrollo de las inteligencias múltiples en los niños, porque esta es una actividad, que representa la asimilación funcional y reproductiva de la realidad de cada etapa evolutiva del individuo. Siendo este uno de los principales referentes teóricos, donde se puede amparar la presente investigación en la promoción de las inteligencias múltiples en los niños y niñas.

La educación presencial va acompañada por un complejo contexto que de manera informal refuerza el interés del alumno por la actividad de aprendizaje que despliega (Los compañeros, el intercambio de apuntes y puntos de vista, el repaso en equipo, las actividades extra educativas, el contacto con los profesores, en definitiva la comunicación interpersonal es el mejor detonante de la motivación).

Pero, los sistemas de enseñanza deben atender a los cambios sociales, económicos, tecnológicos. Cada época ha tenido sus propias instituciones educativas, adaptando los procesos educativos a las circunstancias. En la actualidad, los cambios que afectan a las instituciones educativas configuran un nuevo contexto, donde la omnipresencia de las telecomunicaciones en la sociedad, la necesidad de formar profesionales para tiempos de cambio, la continua actualización

de estos profesionales, exigen nuevas situaciones de enseñanza, aprendizaje y exigen, también, nuevos modelos adecuados a ellas.

1. FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA

1.1 Titulo

El juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de segundo grado de primaria.

1.2 Planteamiento del problema

La educación es la base de los futuros aprendizajes, y es desde allí donde se debe fundamentar la actividad lúdica la cuál es concebida como la forma natural de incorporar a los niños en el medio que los rodea, de aprender, relacionarse con los otros, entender las normas y el funcionamiento de la sociedad a la cual pertenecen. Del mismo modo, la lúdica es parte fundamental de este proceso de socialización y se debe partir de los principios que rigen la educación como son: la integralidad, participación y la lúdica, esto enfocado al desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, socio afectiva, corporal, estética, ética y espiritual.

Por consiguiente la actividad lúdica favorece en los individuos la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. En todas las culturas se ha desarrollado esta actividad de forma natural y

espontánea, pero para su estimulación, se hace necesario que los docentes dinamicen espacios y tiempos idóneos para poder compartirla.

Por otra parte, la participación de la familia, es fundamental en los procesos de aprendizaje partiendo de que ejerce una poderosa influencia en la educación de los niños, el apoyo familiar aparece determinado por una valoración de las propias capacidades de llevarlo a cabo, pero también se asocia a las características de la familia, al contexto y a las actitudes de los docentes hacia la familia y hacia los niños.

Al conocer los factores familiares que rodean al niño, es posible tener los elementos suficientes para orientar a los padres adecuadamente y así facilitar el desempeño de los niños en la escuela y abrirle las puertas para alcanzar las metas que se tracen en la vida. El hogar es una institución natural que requiere de la dirección de los padres para orientar a sus hijos, y éstos a su vez, requieren de un orientador profesional que los apoye en la dirección familiar.

Es así como la teoría pedagógica enfatiza la necesidad de utilizar más intensamente las actividades lúdicas como proceso educativo formal a nivel de colegio como institución encargado del mismo. La tendencia hacia una educación más práctica, útil, realista y científica que permita la verdadera preparación del pequeño para la vida.

El juego es un elemento de alta diversidad en áreas como las habilidades emocionales, sociales y ética, por lo que requieren de una formación y estimulación intencionada con el fin de alcanzar los niveles de logro esperados. Habilidades como éstas se aprenden y su vez son desarrolladas por el niño(a); y ellas, como toda dimensión del desarrollo humano, van evolucionando a lo largo del tiempo. Es por esto, que no es posible enseñarlas o desarrollarlas de una vez, sino que, al igual que las habilidades intelectuales, requieren de estimulación continua que les permita ir evolucionando a etapas de mayor desarrollo.

A los niños se les hace fácil aumentar su conocimiento por medio del juego en las diferentes disciplinas en donde les permite estimular y aumentar su aprendizaje, y ayudándolo a fortalecer una dimensión socio-afectiva tales como entablar conversaciones con sus compañeros de clase, la realizaciones de trabajos en grupos donde se apliquen técnicas de recolección de información y cada uno tenga la oportunidad de expresar lo que piensa y se tome en cuenta lo que cada uno presenta en el aula de clase o cualquier entorno que lo rodea.

Los niños de hoy son los adultos del mañana por ende, son las nuevas generaciones que estarán a la vanguardia de los cambios de las sociedades. Si bien es cierto, la responsabilidad sobre los patrones de crianza y de comportamiento recae sobre la familia, no se puede dejar a las escuelas y colegios ajenos a esta realidad ya que estos, están el mayor tiempo bajo la tutoría y responsabilidad de un plantel educativo.

Al ofrecer el desarrollo de herramientas que permitan a los niños y niñas a desenvolverse, relacionarse mejor, y tomar decisiones de acuerdo a sus prioridades en valores, en un mundo cada día más complejo y lleno de mensajes contradictorios. Sin embargo, dicha formación no agota el impacto de sus beneficios en la dimensión socio emocional de los alumnos. "¿Por qué educar lo social, afectivo y ético en las escuelas?" (Mena M.A., 2008) manifiesta que "se presentan con mayor profundidad los hallazgos de investigaciones recientes que dan cuenta del impacto y beneficios de estimular estas habilidades en niños y jóvenes".

Estudios demuestran cómo, además de promover la salud mental y bienestar personal, beneficia el desarrollo ético y ciudadano, la prevención de conductas de riesgo, mejoras sobre el ambiente y clima escolar, y aumento de la motivación de logro y del aprendizaje académico, entre otras.

Por otra parte la deserción escolar, es la sombra que persigue al sistema educativo colombiano, bajo diversos factores como la falta de motivación en el entorno familiar, los problemas de conducta, falta de interés y demás factores a los que se ven expuestos los niños y las niñas a la hora de ir a la escuela y lograr culminar su formación escolar, por lo tanto se busca que los docentes se actualicen pedagógicamente y se apropien del juego como una herramienta pedagógica.

Cabe entonces reflexionar frente al papel o rol que debe tener el docente el cual no es solo transmitir conocimientos, si no ser un verdadero transformador, orientador, motivador y gestor de procesos de aprendizaje, de tal manera que el punto de partida sea el estado en que se encuentra el niño y a partir de este diagnóstico posibilitar que el niño se motive en su aprendizaje por medio de la lúdica.

La intención de desarrollar un proyecto de intervención pedagógica es proponer de manera innovadora acciones educativas, centradas en la necesidad de ofrecer a los docentes, niños y demás agentes educativos, un escenario para la formación y exploración del saber a través de la formación en el arte, la estética, la música, la danza, el juego y la sensibilidad humana. De ahí que la lúdica como principio implica un reconocimiento del niño como un ser lúdico, fortalece su personalidad; por eso se concibe lo lúdico como la actividad fundamental en la vida.

Su misión es desarrollar en el niño aquellas sensibilidades que hacen que la vida otorgue satisfacción y sea significante. Es así como se orienta la actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños que a su vez es un conocimiento donde intervienen las experiencias previas, las reflexiones cotidianas de niñas y niños de su entorno socio cultural y afectivo, en pro de su formación integral.

La implementación del juego como herramienta de aprendizaje, conllevara a un propósito investigativo donde se logre incentivar el aprendizaje de los niños. Hoy en día, el juego desarrolla un papel fundamental en la escuela y contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico de los niños y niñas, tanto así que a través de la recreación se obtenga el control de su propio cuerpo, coordinación de sus movimientos, organizar sus pensamientos, se atreve a explorar el mundo que le rodea, le permite controlar sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales

en breves palabras el niño y la niña se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro del entorno que lo rodea. Así mismo se deduce que el juego implica creación, imaginación, exploración y fantasía. A la vez que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se le plantean a través de los juegos, favoreciendo en gran parte el desarrollo intelectual. Aprende a prestar atención en lo que está realizando, a memorizar y a razonar, por lo tanto a través del juego, su pensamiento se desarrollará hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Hoy en día considerar el juego como estrategia didáctica en la educación infantil, es un interrogante que deja entrever que los docentes en sus aulas, los momentos de juego, son considerados como espacios donde el niño o la niña disfrutan junto a sus compañeros de momentos agradables donde el disfrute es lo que lo caracteriza. Estos momentos solo son dados, en espacios abiertos, fuera del aula, o en momentos cuando los niños y las niñas dejan de realizar tareas dadas por el docente.

A lo largo de los años, en la educación se ha considerado “principalmente en las sociedades en las que se valoran excesivamente los estudios como forma ideal de la promoción social, al juego como improductivo. Por esta razón es excluido con demasiada frecuencia de la escuela desde el

final de la etapa preescolar, quedando reducido a una simple actividad recreativa" (UNESCO, 1980, p.19).

1.3 Formulación del problema

- ¿Es el juego, una herramienta pedagógica que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de segundo grado de primaria del colegio Nuestras Señora del Pilar?

1.4 Delimitación

1.4.1Delimitación espacial.

La investigación se va a realizar en el Colegio Nuestras Señora del Pilar ubicado en la ciudad de San José de Cúcuta en Norte de Santander.

1.4.2 Delimitación Temporal

El presente trabajo investigativo tiene como objeto desarrollarse desde el segundo semestre del año 2017 hasta el mes de diciembre del 2017, tiempo que es totalmente necesario para su ejecución y perfección.

1.5 Justificación

Una consideración importante, es que para un niño jugar es muy importante ya que les produce alegría y actitud positiva. si el adulto no le mostrara los límites del tiempo y el espacio, el niño no pararía de jugar en todo el día. El niño en el juego entretiene su ocio, y cuanto mayor sea su experiencia de juego, cuanto más explore, aprenda, observe, más frondosa será sus capacidades intelectuales en las diferentes áreas educativas.

Pero también debemos tener en cuenta, como dice Gutiérrez (2004), que las actividades lúdicas están comprendidas dentro de la educación y formación personal del niño, ya que el juego abarca aquellas cosas que se aprenden no por necesidad o por trabajo, sino por ellas mismas.

A medida de que el niño crece el juego le va a permitir ir conociendo el mundo, relacionarse con otros, experimentar situaciones placenteras o dolorosas, en definitiva, comenzar a desarrollarse y vivir.

El juego recrea el clima del encuentro. Traspasado al ámbito escolar, es necesario tener en cuenta todos estos elementos en el aula, para que sientan este como un espacio propio, donde se instale en el grupo un sentimiento de confianza, seguridad y alegría, sea propicio para el aprendizaje significativo y creativo. Sin olvidar, que el docente es el que debe promover y facilitar que esta realidad suceda en los espacios educativos.

Se pretende que a través del juego como herramienta pedagógica se fortalezca el aprendizaje en los niños y niñas de segundo grado y la escuela debe caracterizarse, como ámbito que posibilite y facilite el desarrollo de la creatividad en todas las dimensiones de la personalidad infantil

Igualmente es importante considerar a la “enseñanza como una acción mediada y situada en un contexto bidireccional de interacción y de mutua implicancia (entre lo intrasubjetivo propio del juego y lo intersubjetivo propio de la enseñanza), en donde a través de la secuencia lúdica, maestros

y niños construyen el conocimiento por medio de la participación conjunta y colaborativa en el juego.

Es importante comprender, en cuanto a lo que se refiere considerar el juego como una estrategia didáctica, que se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad como son los niños(as) y docentes, considerados en forma individual como grupo-clase.

Es necesario tener en claro que los docentes tienen la facultad de diseñar nuevas herramientas pedagogicas para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil. Pues el aprendizaje natural es el que surge de manera espontánea en cada niño, de acuerdo a su desarrollo, cuando éste sigue su curiosidad, y se da mejor cuando el niño está en contacto con la naturaleza y se le permite explorar los elementos naturales.

Esta investigación es una propuesta pedagógica que busca mejorar los niveles de atención y comprensión en los niños por medio de la utilización de herramientas como el juego, que lleven a los niños a sentirse motivados, a realizar actividades que propicien un aprendizaje creativo y significativo.

Esta propuesta al ejecutarse tiene como objetivo específico conocer la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos de aprendizajes para mejorar el nivel de atención y comprensión en los niños y niñas de la educación infantil del colegio Nuestras Señora del Pilar.

Por otro lado los aportes proporcionados por esta investigación tendrán la capacidad de generar un proceso de reflexión de los maestros a cerca del actuar pedagógico en el aula de clases, en relación con el tipo de material didáctico empleado con los estudiantes en el salón de clases.

Además, conducirá al docente replantear su metodología educativa, así como también sus conceptos sobre metodología de la enseñanza, llevándolo a replantear el tipo de relación aspecto

de complementariedad que existe entre didáctica y metodología. Porque a través de la implementación del mismo se busca llevar la clase al contexto vital del estudiante del aprender jugando, con la intención de que el educando se sienta en su ambiente y en su medio real de interacción proporcionándole más oportunidades para un aprender contextualizado, que lo conducirá a un aprendizaje significativo. De acuerdo a lo anterior con este proyecto se busca implementar de una forma adecuada y llamativa el trabajo en procesos lúdicos-educativos.

Se trata entonces de generar acciones transformadoras desde el aula y la escuela, al reconocer que la lúdica puede desarrollarse mejor si se logra intensificar la toma de conciencia del niño sobre sí mismo y la sensibilidad hacia su propio ambiente; para ello el docente deberá ofrecer un escenario propicio significativo y especialmente llamativo para los niños, ya que el medio en que se mueva; su ambiente familiar, los factores culturales, sus condiciones de vida influyen en el desarrollo integral, y por ende será un factor importante en el desarrollo de su personalidad, de su inteligencia, de las actitudes, valores y competencias que le permitirán un mejor desempeño desde cualquier ámbito de formación.

Desde estas premisas, el docente juega un papel y compromiso educativo fundamental en el aula, puesto que en él se centra la responsabilidad de crear vínculos y facilitar la integración de toda la comunidad educativa y de su participación en todo proceso de formación y desarrollo de los niños.

1.6 Objetivos

1.6.1 Objetivo general

Analizar la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos de aprendizajes para mejorar el nivel de atención y comprensión en los niños y niñas de la educación infantil del colegio Nuestras Señora del Pilar.

1.6.2Objetivos específicos

Indagar sobre la importancia del juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar el aprendizaje en los niños y las niñas del grado segundo de primaria del colegio Nuestras Señora del Pilar.

Determinar el uso del juego en los procesos educativos como estrategia didáctica en la educación infantil.

Interpretar la implementación del juego como herramienta pedagógica desde la docente en los niños de segundo grado.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes

Es importante reconocer que el juego desde años más atrás que la edad media, empezaba a cobrar interés en los adultos y niños debido a diversas formas de pasar el tiempo libre, realizando actividades de goce y disfrute.

Se cita en primera instancia la teoría del significado de los objetos descrito por (Godino y Batanero, 1994) autor que destaca el juego dentro de las matemáticas como las demás áreas académicas, con un papel fundamental en cuanto a las situaciones problema y a las acciones de las personas e instituciones en la construcción del conocimiento matemático. En dicha teorización propone una reconceptualización de algunos constructos básicos como la noción de objeto matemático, significado y comprensión, así como el estudio de sus relaciones mutuas.

En la actualidad se conocen un mínimo números de proyectos investigativos creados sobre el valor significativo que posee el juego como herramienta pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje de los niños y niñas, ya que son actividades que no son implementadas constantemente en las instituciones educativas y a la que no se le ha dado la atención que realmente merece para el desarrollo efectivo de un buen aprendizaje de los niños y niñas en su etapa escolar; sin embargo existen diversidad de propuestas teóricas acerca del rol que posee el juego en el aprendizaje y cómo se debe incluir en el currículo académico institucional.

Escritores como Bernabeu & Goldstein (2009), en su libro "el juego como herramienta pedagógica", buscan fomentar y entrenar las capacidades creativas que posee todo niño y niña.

Es por ello que estos autores expresan en este libro que cuando empezamos a trabajar en las aulas aplicando métodos lúdicos, la reacciones de los niños y niñas fueron diversos, ya que inicialmente era algo extraño para ellos, pero con el tiempo ya disfrutaban cada momento de las clases, socializarse más con sus compañeros y así hacían más amiguitos, creando a la vez entre ellos un clima de amistad, cariño y respeto. De esta manera poco a poco el aula de clases dejo de ser una jaula de educación transformándose en un espacio de libertad para ellos.

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

También como dice Garvey (1985) (como se citó en Hall) "el juego infantil refleja el curso de la evolución desde los homínidos prehistóricos, hasta el presente. La historia de la especie humana estaría recapitulada en todo el desarrollo infantil individual" (p.12).

Toda actividad donde implicara un goce se relacionaba con el juego, se dispon ían de objetos diferentes a los cotidianos para divertirse y olvidarse un poco de sus compromisos u obligaciones.

Según Lomelli (1993) afirma:

El juego tuvo entre los Griegos extensión y significado como ningún otro pueblo. En este ámbito, los niños jugaban con el trompo, con la cuerda y con la pelota. Usaban el columpio y los zancos, el juego significaba las acciones propias de los niños y expresaba , principalmente las travesuras como hoy en día se suele llamar. (p.143)

Con el paso de la historia, el juego poco a poco ha cobrado vida, y ha empezado a entrar en la escuela. Se empieza a considerar como el medio lúdico por el que los niños y las niñas pueden

llegar a la adquisición de sus conocimientos. Como se da en la explicación del modelo aristotélico, “el juego es una actividad tolerada solo como medio para atraer al niño a las ocupaciones serias o como requerimiento para el descanso luego del trabajo” (Sarlé, 2006, p.35).

Ahora bien, sumándole a esta investigación del origen del juego, se encontró un estudio basado en un inventario de los juegos de los niños marfilenses en 1973 según la Unesco (1980) “se subraya aquí el estudio de los juegos y de los juguetes aporta el conocimiento de una población infantil y de una cultura en general” (p.24).

También se encontró según la Unesco (1980) que “los juegos proporcionan un medio excelente de aprendizaje de los valores culturales de la sociedad, los cuales son representados de manera simbólica: en las reglas de juego y mediante el empleo de motivos decorativos tradicionales” (p.17). Esto hace referencia a que los juguetes en las épocas antiguas, eran materiales que existían en los contextos en los que vivían los niños y las niñas, donde ellos le daban sentidos y significados específicos a partir de los juegos que se inventaban y la interacción que surgía con sus compañeros.

Es por ello, considerado como parte de la cultura, el implementar instrumentos útiles, ya que muchos de los materiales que los niños y las niñas tomaban, eran las herramientas con las que el adulto realizaba tareas para sobrevivir. Con todo este significado que conllevaban estos materiales, a su vez se logró que los niños y las niñas fueran aprendiendo a través del juego las tradiciones de sus propias culturas, y los roles que los adultos realizaban en su sociedad.

Según (Bañeres et al. 2008,) “el juego popular y el tradicional, son aquellos juegos que hace muchos años que se juega, a los que ya jugaban nuestros abuelos y que casi no han cambiado. Se transmiten de generación en generación. Cuando es necesario el objeto material que se utiliza para desarrollar el juego lo construyen los propios jugadores y jugadoras normalmente con objetos de

la naturaleza o materiales comunes – pueden ser reciclados-. No tienen unas reglas fijas, interviene el consenso entre las personas que jugaran a la hora de definir la extensión temporal y espacial, así como los objetivos del juego" (p.116).

"Encontramos entonces que se habla de integración del niño y la niña en un nuevo grupo de clase, integración y cohesión no solo con el grupo sino con la célula familiar, dado que surge el dialogo entre padres e hijos. El juego es, por tanto, una herramienta fundamental para conocer más la realidad familiar donde se vive… el juego es popular en la medida que cualquiera tiene acceso y por eso se remonta a los orígenes de la humanidad" (Bañeres et al. 2008, p.119). Aquí el autor plantea cómo es que estos juegos de crianza o tradicionales, que surgen desde nuestros abuelos, y hoy en día siguen teniendo la misma importancia, y más aún siguen significando para los niños y las niñas.

Además se debe comprender la importancia de estos juegos para rescatar creencias culturales, integración entre miembros, donde se propicia la tolerancia y el respeto, la cooperación entre participantes, la solidaridad, favorece la cohesión y el sentido de pertenencia, todo ello ayuda a la formación integral de los niños y las niñas.

Según Moreno (2002) "jugar no es estudiar ni trabajar, pero jugando el niño aprende a conocer y a comprender el mundo social que le rodea" (p.25).

Caba (2004), nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Abad (2008) en su tesis, nos viene a decir, que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra

satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Otra perspectiva del juego la encontramos en Huizinga (1972), que se interesa más por la estructura del juego que por su sentido y le viene a definir como una ocupación libre, que se lleva a cabo dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias, aunque aceptadas de manera libre, acción que tiene su fin en sí misma, y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente.

El juego, una actividad propia de cualquier especie animal superior y no específica del ser humano (Puig, 1994), ha surgido espontáneamente desde principios de la humanidad y se ha transformado en el fenómeno cultural que más atención ha despertado. (Jonson, 1986; Brito, 2000) especialmente en las primeras edades.

"El juego infantil es medio de expresión, instrumento de conocimiento, factor de sociabilización, regulador y compensador de la afectividad, un efectivo instrumento de desarrollo de las estructuras del movimiento; en una palabra, resulta medio esencial de organización, desarrollo y afirmación de la personalidad" (Zapata, 1988)

Garvey (1985), apoyada en sus resultados empíricos, sostiene que "el juego infantil posee una naturaleza sistematizada y regida por reglas, producto y huella de la herencia biológica del hombre y su capacidad creadora de cultura". Además, refiriéndose al juego en la infancia, afirma que, "el juego se observa con mayor frecuencia en un periodo en el que se va ampliando dramáticamente el conocimiento acerca de sí mismo, del mundo físico y social, así como de los sistemas de comunicación; por tanto, se encuentra íntimamente relacionado con éstas áreas de desarrollo.

A lo anterior, Winnicott (1972), agrega que "el niño juega en una región que no es posible abandonar con facilidad y en la que no siempre se admiten instrucciones. Los niños reúnen objetos

o fenómenos de la realidad exterior y los usan al servicio de una muestra derivada de la realidad interna o personal. Sin necesidad de alucinaciones, emite una muestra de capacidad potencial para soñar y vive con ella en un marco elegido de fragmentos de la realidad exterior". Al respecto, Borja señala que "la acción de juego centra al niño en el tiempo y en el espacio y le permite, de forma original y propia, situarse en la vida para la exploración de su persona y de su entorno"

En este sentido, Puig (1994) señala que el juego "por una parte, tiene una gran trascendencia en la dimensión psicomotriz, intelectual, afectiva y social del niño y, por otra, es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano. Teniendo en cuenta la rica diversidad de juegos, es aconsejable que no se los considere únicamente como instrumento facilitador del aprendizaje, ni únicamente como descanso y recreación, sino que se observe, propicie y desarrolle toda clase de juegos como medio de maduración y aprendizaje, pues constituyen un elemento básico en su desarrollo global como individuo"

Según Ortega y Lozano (1996) la escuela tradicional ha venido dándole al juego una posición marginal, y en palabras de Puig, la "pedagogía tradicional rechaza el juego porque considera que no tiene carácter formativo". Por el contrario, la antropología se ha encargado de hacer ver que aspectos muy sofisticados del saber humano se adquieren a través de relaciones más o menos lúdicas e informales.

Según Martínez (1998), "junto a la perspectiva de la escuela activa basada en la actividad infantil lúdica y exploratoria, existe una orientación más tradicional, en la que el niño tiene un papel más pasivo, en el sentido que debe escuchar, estudiar, trabajar y aprender todo aquello que el maestro le transmite. Entre ambas orientaciones, la diferencia fundamental es que mientras una se apoya en la acción física y directa como medio de conocimiento, la otra se apoya en el verbalismo y la capacidad de abstracción infantil.

En una orientación pedagógica más tradicional, el juego se utiliza como un descanso en la ardua tarea que supone el proceso de adquisición del conocimiento". En este sentido, Zapata (1989) afirma que "la educación por medio del juego permite responder a una didáctica activa que privilegia la experiencia del niño, respetando sus auténticas necesidades e intereses, dentro de un contexto educativo que asume la espontaneidad, la alegría infantil, el sentido de libertad y sus posibilidades de autoafirmación, y que en lo grupal recupera la cooperación y el equilibrio afectivo del niño".

"A través del juego, el niño puede aprender una gran cantidad de cosas en la escuela y fuera de ella, y el juego no debe despreciarse como actividad superflua. El niño debe sentir que en la escuela el niño está jugando y a través de ese juego podrá aprender grandes cosas". VICIANA, V. (2003, p.36). En este sentido, debemos agregar que el juego "contribuye a la transmisión del acervo cultural y los valores sociales y culturales de nuestra sociedad, y de ahí su importancia en la familia, la escuela y la comunidad" (Ibídem.)

La guía de evaluación "Guía para la construcción de la escuela intercultural inclusiva" (Sales, 2010) que permite acercarse a una mejor comprensión de la vida y funcionamiento de un centro educativo a partir del análisis de tres dimensiones básicas: la cultura (¿cómo somos?), la organización (¿cómo nos organizamos?) y las prácticas educativas (¿cómo enseñamos y aprendemos?). Esta guía favorece la discusión y reflexión sobre una serie de factores que están condicionando la inclusión intercultural que permita a la propia comunidad educativa decidir qué elementos desea mejorar y cómo va a hacerlo.

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico-pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. Es

en este sentido que Azucena Caballero (2010), cuando se refiere a los métodos y pedagogías, afirma que: "[…] el uso de recursos como los juegos sirve para desarrollar todo tipo de destrezas y habilidades en los estudiantes" (p.164).

De forma similar se encontró una investigación denominado educar en valores en educación infantil Coronado Colorado, Marta (2012), donde plantea los valores personales y sociales en Educación Infantil, y en el desconocimiento de su importancia para la educación integral del alumnado de estas edades. Considerando que esta temática es muy importante para que todas las personas desarrollemos estos valores para poder convivir e integrarnos en la sociedad. También pareciendo significativo, como el docente, ya que puedo ampliar conocimiento al respecto y así poder aplicarla en el aula.

Es necesario empezar a familiarizar al alumnado de Educación Infantil con valores personales, como pueden ser, la autoestima, el respeto, la responsabilidad, para que empiecen a mostrar independencia con respecto a los adultos/as y sean capaces de enfrentarse a los problemas que se encuentran en la sociedad construyendo su propia personalidad. Tampoco hay que olvidar la importancia de trabajar los valores sociales como pueden ser el diálogo, la cooperación, la empatía, a través de la resolución pacífica de conflictos que se presentan en el día a día, tanto en clase como en la sociedad. Del mismo modo, se hace preciso el desarrollo de la tolerancia que ayudará al alumnado a concienciarse de que existen una serie de normas que tienen que conocer y practicar para mejorar la convivencia.

Hernández & Palomino (2013). "La lúdica como estrategia para mejorar el recreo en los estudiantes de la Institución Educativa Juan José Nieto sede Baranoa de los grados de 1° a 5° de primaria. Universidad de Pamplona. Cartagena DT Y C, pretenden utilizar el juego como un elemento pedagógico para mejorar la convivencia e interacción de los niños y niñas, por medio de

actividades lúdicas, recreativas, y deportivas, ya que esto influye y les permite mejorar de una manera positiva en su entorno familiar y social. “El proyecto se fundamenta en la necesidad de mejorar la convivencia e interacción de los estudiantes, que constantemente se ven inmersas en problemas de agresividad e intolerancia, creemos firmemente y así se demostrará que el juego y las actividades lúdicas son estrategias importantes para el manejo de la agresividad de los niños, mediante el aprendizaje de normas de conducta que lo orientan en su socialización, al aprendizaje de normas de convivencia, por ende a aceptar a los otros disminuyendo los niveles de resistencia, integrarse sanamente con los demás y a aprender a manejar los niveles de frustración a través del juego”

Erazo & Garcés A. (2014). “Como disminuir la agresividad en los estudiantes por medio de la lúdica”, Este el proyecto fomenta estrategias pedagógicas y lúdicas para favorecer el desarrollo de habilidades que le permitan a los niños controlar sus emociones, con ello mejorar la convivencia escolar y optimizar los procesos de aprendizaje. Es decir reconocer, analizar, y resolver este problema donde los docentes deben fomentar estrategias pedagógicas y lúdicas para favorecer el desarrollo de habilidades que le permitan a los niños y niñas a controlar sus emociones, estableciendo interrelaciones efectivas, armónicas y resolviendo los conflictos asertivamente.

Troches & Ortega (2013). "Escuela deportiva: una estrategia lúdica para mejorar la convivencia escolar”, Por medio de este proyecto implementaran una escuela deportiva para los niños y niñas, como herramienta para mejorar la convivencia escolar, promoviendo el deporte, y los valores. El deporte será utilizado como una estrategia lúdica para que a través del juego y las competencias desarrollen cooperación, respeto por el otro, y obtengan las bases para aprender a resolver los conflictos que se presenten en el juego y así también poder aplicarlos a su entorno social.

Los niños de educación infantil son muy pequeños, la atención a estas edades es muy relativa, se basa fundamentalmente en lo afectivo y en lo atrayente para ellos. Es cierto que la atención es algo global y que existen diferentes momentos de la jornada escolar en la que podemos trabajar de forma natural la atención. (Jiménez, 2010, p.5).

De igual forma (Jiménez, 2010) muestra una serie de estrategias que pueden ayudar a mantener la atención por parte de los educandos: No comenzar las explicaciones mientras no se cerciore de que todos están atentos, motivar en todo momento: cambiar la modulación de la voz, realizan cuestiones directas e indirectas, equivocarse para que se pueda corregir. Se trata de dinamizar la explicación, sacar a la pizarra y hacer partícipe de la explicación a aquellos niños más distraídos, si es necesario, explicar desde la mesa de estos niños, pidiéndoles que vayan señalando los elementos de la ficha o libro requeridos, realizar evaluaciones progresivas, utilizando tarjetas donde se vaya observando la progresión en el trabajo y esfuerzo del alumno, colaborar con las familias y organizar el trabajo también en su casa usando agendas y programando retos dentro y fuera de clase, usar instrumentos de concentración mientras realizan tareas específicos (música, sonidos ambientales...), sellar, usar tarjetas, o tarjetas de recompensa ante un trabajo bien hecho (p.6-7).

Según Jiménez (2010) afirma que: Jugar: todos los ejercicios se basarán en el juego y la dinamicidad, Incluir actividades y juegos motivadores para ellos, se debe conocer el grupo y saber sus preferencias, temporalización: serán juegos cortos (de quince a veinte minutos) que les permitan mantener su atención al máximo, sentido de ruptura: cambiar de actividad o simplemente casarla cuando los niños vayan perdiendo su atención, el mejor momento para realizar estos juegos es la primera hora de la jornada y nunca al final pues el cansancio ya será general y prestarán muy poca atención, la actividad será relativamente complicada de forma que el niño tenga que ir

progresivamente aplicando destrezas nuevas para él o reforzando las que ya posee, si el niño no ha prestado atención, si no se ha esforzado no deberemos ayudarle ni aclararle las dudas. Tenemos que transmitirle la importancia de prestar atención a las explicaciones, no manifestar respuestas negativas. Siempre se dará refuerzo positivo y será el niño el que corrija por sí mismo sus errores (p.6).

Sáenz (2011) afirma: A menudo el aprendizaje tradicional solo está referido al conocimiento proposicional: saber qué; en cambio, el aprendizaje adulto necesariamente implica, además, el conocimiento procedimental: saber cómo. La comprensión de problemas multidimensionales tales como son los problemas reales del campo laboral y profesional requiere la integración de ambos tipos de saberes. (p.70).

En esta apreciación de la docente, la dificultad principal se evidencia en la práctica y en la necesidad de favorecer su actitud lúdica para un buen desempeño de su labor con la primera infancia. La lúdica se entiende como una actitud favorablemente positiva frente a la vida, una disposición para crear, expresar, divertir, relacionar, explorar, que combina además alegría, entusiasmo, y disfrute; lo cual favorece el aprendizaje. “Igualmente, es necesario resaltar que los procesos lúdicos son una serie de actitudes y predisposiciones que involucran la corporalidad humana; son procesos mentales, biológicos, espirituales, que actúan como transversales fundamentales en el desarrollo humano” (Burgos, Cleves & Márquez, 2010, p. 334).

La importancia del juego en estas etapas es de total trascendencia, si se tiene en cuenta que “[…] universalmente considerada misteriosa en los individuos y en las cosas; el juego origina el gozo, la libertad, la satisfacción, la armonía consigo mismo y con los demás; en fin es el origen de las mayores virtudes del niño o niña” (Rodríguez, 2010, pp. 135-136).

Enriz (2011) plantea: Entre los abordajes centrados en la formación y el desarrollo, nos interesa recuperar aquellas perspectivas centradas en la tensión entre juego y formación social. Estas permiten encarar las relaciones entre los sujetos en el marco del juego, pero más aún permiten observar las representaciones con que se habilita la posibilidad de jugar en diversos entornos sociales. (pp. 106-107).

Acompañar con intención, crear espacios educativos significativos, saber observar a los niños y niñas en sus desempeños cotidianos (conocer su saber previo), propiciar la actividad física del niño niña brindándole juguetes sencillos, promover la reflexión y la comprensión generando situaciones problema que exijan la movilización de recursos cognitivos, y buscar la integración de todos los lenguajes expresivos y comunicativos para que el niño o niña construya su propia capacidad de pensar y de elegir. (Mejía, 2010, p. 881)

Figueroa, Guerra y Gallego (2010) manifiestan: El trabajo educativo constituye un espacio donde las prácticas y los procesos de interacción que se llevan a cabo ponen en juego a los miembros del grupo como sujetos sociales en donde sus historias sociales y personales, sus recursos materiales e intelectuales y sus expectativas, son elementos que se infiltran al interior de todo proceso educativo, haciendo de este proceso de enseñanza-aprendizaje una realidad muy particular. (p. 52).

2.2 Marco teórico

Piaget (1956) en su teoría estructuralista y el valor del juego nos dice que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (p.1).

El juego y su clasificación a partir de los principios teóricos de Piaget (1961):

El juego infantil es sencillamente producto de la asimilación, haciendo participar como "elemento asimilador" a la "imaginación creadora".

Después de haber aprendido a coger, agitar, arrojar, balancear, etc., finalmente el niño agarra, balancea, etc., por el mero placer de lograrlo, por la sencilla felicidad de hacer este tipo de cosas y de ser la causa de esas acciones. Repite estas conductas sin que le supongan un nuevo esfuerzo de asimilación y por mero "placer funcional".

Se trata del "juego de ejercicio".

En la medida que se desprende de la acomodación sensorio-motora y con la aparición del pensamiento simbólico en la edad infantil (de 2 a 4 años), hace su aparición la ficción imaginaria y la imagen se convierten ahora en símbolo lúdico.

A través de la imagen que el niño tiene del objeto lo imita y lo representa. Aparece así "el objeto símbolo", que no sólo lo representa sino que, también, lo sustituye. Un palo sobre el que se cabalga, representa y sustituye a la imagen conceptual del corcel, que en realidad es un caballo ligero de gran alzada.

Se produce entonces un gran salto evolutivo: desde el plano sensorio-motor hemos pasado al pensamiento representativo.

Se trata del "juego simbólico"

"El juego simbólico - dice Piaget - es al juego de ejercicio lo que la inteligencia representativa a la inteligencia sensorio-motora" (Piaget, 1973, pág. 222)

El juego simbólico es, por tanto, una forma propia del pensamiento infantil y si, en la representación cognitiva, la asimilación se equilibra con la acomodación, en el juego simbólico la asimilación prevalece en las relaciones del niño con el significado de las cosas y hasta en la propia construcción de lo que la cosa significa. De este modo el niño no sólo asimila la realidad sino que la incorpora para poderla revivir, dominarla o compensarla.

Con los inicios de la socialización, hay un debilitamiento del juego propio de la edad infantil y se da el paso al juego propiamente preescolar, en el que la integración de los otros constituye un colectivo lúdico en el que los jugadores han de cumplir un cierto plan de organización, sin el cual el juego no sería ciertamente viable.

Se trata, finalmente, del "juego de reglas"

Si, como hemos visto, los juegos sensorio-motores comienzan desde los primeros meses y cómo a partir del segundo año hace su aparición el juego simbólico, será a partir de los cuatro años y hasta los seis, en un primer período, y de los seis a los once, en un segundo período más complejo, cuando se desarrollan los juegos de reglas.

Y así como el símbolo reemplazó al ejercicio, cuando evoluciona el pensamiento preescolar y escolar, la regla reemplaza al símbolo.

Estos juegos de reglas van a integrar y combinar todas las destrezas adquiridas: combinaciones sensorio-motoras (carreras, lanzamientos, etc.,) o intelectuales (ajedrez) con el añadido de la competitividad (sin la que la regla no sería de utilidad) y bajo la regularización de

un código normativo vinculado a la naturaleza del propio juego o por simples pactos puntuales e improvisados.

"La regla - sostiene Piaget - tan diferente del símbolo como puede serlo éste del simple ejercicio, resulta de la organización colectiva de las actividades lúdica"

Así las reglas incluirán además, en la edad del colegio, esa otra exigencia, la de la victoria o la derrota, la de la competitividad.

Al principio los jugadores suelen ser pocos y las alteraciones de las normas muchas. Pero con el paso a la escolaridad se irá alcanzando un equilibrio sutil entre el principio asimilador del Yo, que es consustancial a cada juego y la adecuación de éste a la vida lúdico-social. (p.205)

Según la clasificación del juego desde Piaget los niños y niñas del segundo grado del colegio Nuestras Señora del Pilar se encuentran ubicadas en el “juego de reglas” ya que son niños entre 7 y 8 años donde el juego adquiere una dimensión más social e interactiva y las reglas entre los jugadores se hacen más complejas.

Como herramienta pedagógica el juego es una de las fuentes principales de aprendizaje, desarrollo humano y social, pues a través del mismo, los niños expresan sus intereses y motivaciones, descubren las propiedades de los objetos y mejoran las relaciones con su entorno.

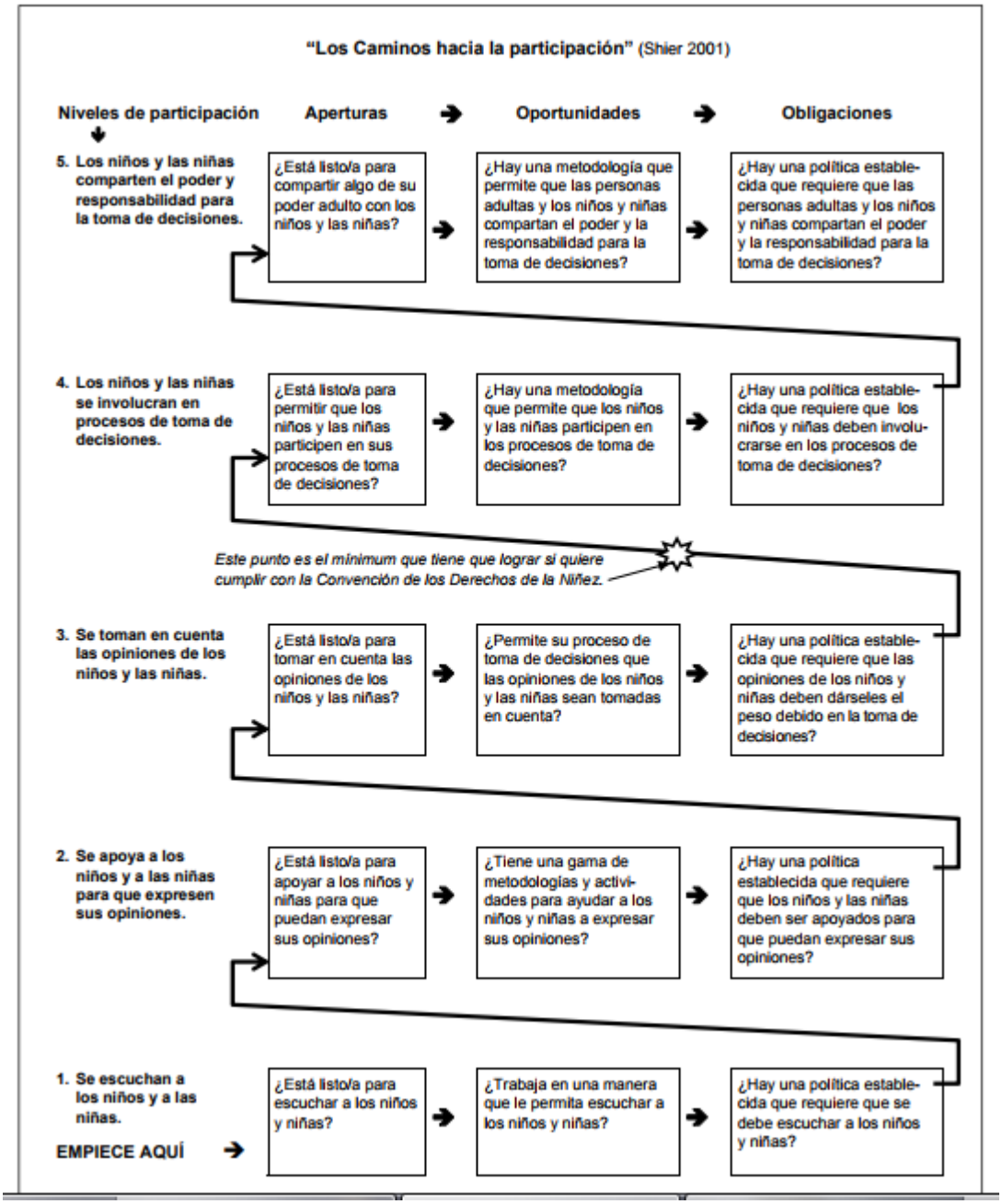
Calero (2003) afirma:

El juego y la educación deben ser correlativos porque educación proviene del latín educere, implica moverse, fluir, salir de, desenvolver las potencialidades físicas, psicológicas, sociales y espirituales, desde el interior de la persona que se educa. En ese contexto el juego, como medio educativo, debe tener igual orientación. El juego y otras experiencias constituyen el soporte de todo aprendizaje, gravitan en el cambio de conducta del individuo (p.25).

Es por todo lo anterior que el investigador, ha planteado que el juego se convierte en una estrategia didáctica, que le permitirá a los docentes de la educación infantil, poder asumirlo dentro de sus prácticas y técnicas de enseñanza como una herramienta válida de aprendizaje que aumenta en los niños y niñas la participación y agrado hacia la educación, buscando así la disminución de la deserción escolar.

La teoría de participación infantil de Harry Shier (2001) habla sobre la importancia de la participación de los niños y niñas para que ellos expresen sus ideas u opiniones frente a ciertos procesos, nos muestra la importancia de escuchar a los niños, de tomar en cuenta las opiniones de ellos para que ellos se involucren en los procesos, en este caso educativos y así se comparta la responsabilidad y el poder en la toma de decisiones. http://www.harryshier.net/docs/Shier-Teoria_de_participacion_infantil.pdf

A continuación, Shier nos específica “los caminos hacia la participación” (2001), los cuales se deben tener en cuenta para que los niños desarrollen procesos integrales en la educación infantil implementada en los colegios, específicamente en el colegio Nuestra Señora del Pilar.



2.3 Marco conceptual

La lúdica significa acción que produce diversión, placer y alegría y toda acción que se identifique con la recreación y con una serie de expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, fiestas populares, actividades

de recreación, la pintura, la narrativa, la poesía entre otros. La actividad lúdica está presente en todos los espacios de la vida de los seres humanos, permitiendo aprender e interactuar con el mundo y las cosas, reconocer y recrear su mundo; a continuación se reconocen los fundamentos que orientaron la estrategia pedagógica

Actividad lúdica: El proceso o actividad lúdica, favorece en la infancia la autoconfianza, la autonomía y la formación de la personalidad, convirtiéndose así en una de las actividades recreativas y educativas primordiales. El juego es una actividad que se utiliza para la diversión y el disfrute de los participantes, en muchas ocasiones, incluso como herramienta educativa.

En tanto ayuda a conocer la realidad, permite al niño afirmarse, favorece el proceso socializador, cumple una función integradora y rehabilitadora, tiene reglas que los jugadores deben aceptar y se realiza en cualquier ambiente. Desde esta perspectiva toda actividad lúdica precisa de tres condiciones esenciales para desarrollarse: satisfacción, seguridad y libertad. Satisfacción de necesidades vitales imperiosas, seguridad afectiva, libertad como lo señala Sheines (1981) citada en Malajovic (2000): Sólo gozando de esta situación doble de protección y libertad, manteniendo este delicado equilibrio entre la seguridad y la aventura, arriesgándose hasta los límites entre lo cerrado y lo abierto, se anula el mundo único acosado por las necesidades vitales, y se hace posible la actividad lúdica, que en el animal se manifiesta únicamente en una etapa de su vida y que en el hombre, por el contrario, constituye la conducta que lo acompaña permanentemente hasta la muerte, como lo más genuinamente humano (p. 14).

Lúdica y aprendizaje: El proceso de aprendizaje incluye adquisición, conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia. Dicho proceso puede ser entendido a partir de diversas posturas, lo que implica que existen diferentes teorías vinculadas al hecho de aprender.

El aprendizaje humano se define como el cambio relativamente invariable de la conducta de una persona a partir del resultado de la experiencia. Este cambio es conseguido tras el establecimiento de una asociación entre un estímulo y su correspondiente respuesta. La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Según Zabalsa (1991) se considera que "el aprendizaje se ocupa básicamente de tres dimensiones: como constructo teórico, como tarea del alumno y como tarea de los profesores, esto es, el conjunto de factores que pueden intervenir sobre el aprendizaje (p.174).

El juego: Es el recurso educativo por excelencia para la infancia. El niño se siente profundamente atraído y motivado con el juego, cuestión que debemos aprovechar como educadores para plantear nuestra enseñanza en el aula. (Crespillo Álvarez, 2010)

Se considera que el docente debe contribuir a facilitar la madurez y formación de su personalidad a través de distintos juegos funcionales que pueden ir ayudando a que el niño logre su coordinación psicomotriz, su desarrollo y perfeccionamiento sensorial y perceptivo, su ubicación en el espacio y en el tiempo. Todo ello exige un ambiente propicio no sólo en la clase, sino también dentro del entorno familiar. Este ambiente requiere espacios, tiempos, material (no sólo juguetes, sino otros recursos) y la presencia de algún adulto conocedor de su papel.

Lograr que el niño o niña disfrute de un ambiente sano, a campo abierto, no solo los ánima sino que mantienen el interés para una mayor participación de las actividades a desarrollar. La inclusión del juego y la lúdica en el quehacer escolar lo que les facilita, también un trato digno entre ellos y las personas que los rodean, desarrollando más seguridad y desenvolvimiento en situaciones cotidianas, compartiendo con sus compañeros y la familia.

Vigotski define la actividad como un núcleo central para explicar la naturaleza sociocultural de muchos procesos psicológicos y especialmente el entramado de relaciones, sentimientos, percepciones y conocimientos que constituyen el microcontexto en los cuales se produce el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Strang, dice que el juego en la vida de un niño es un índice de su madurez social y revela su personalidad con mayor claridad que cualquier otra actividad.

Desde la fundamentación teórica relacionada con el juego se confirma que este hace parte de la inteligencia del niño, permitiéndole que exprese conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos, fenómenos de la realidad y a establecer relaciones con sus compañeros para un buen desarrollo en el transcurso de su vida escolar y posteriormente en su vida personal.

Aprendizaje significativo: Es el modo no arbitrario y sustancial con lo que el alumno ya sabe. Por relación sustancial y no arbitraria se debe entender que las ideas se relacionan con algún aspecto existente específicamente relevante de la estructura cognoscitiva del alumno, como una imagen, un símbolo ya significativo, un concepto o una proposición (Ausubel; 1983:18).

La característica más importante del aprendizaje significativo es que, produce una interacción entre los conocimientos más relevantes de la estructura cognitiva y las nuevas informaciones (no es una simple asociación), de tal modo que éstas adquieren un significado y son integradas a la estructura cognitiva de manera no arbitraria y sustancial, favoreciendo la diferenciación, evolución y estabilidad de los subsunsores pre existentes y consecuentemente de toda la estructura cognitiva.

La familia: Con el fin de involucrar y hacer partícipe al padre de familia en el proceso educativo de sus hijos, ya que es un ente decisivo y motivador para estimular el aprendizaje en ellos, y así mismo contribuir al desarrollo integral.

Los docentes: El papel del docente en los procesos educativos debe ser de competa convicción compromiso y de responsabilidad debe actuar como mediador y guía, debe ser un artista en el

sentido de que debe propiciar ambientes propicios, contextualizados y a la vez significativos, para potencializar las habilidades y el desarrollo integral del educando. La docente debe contar con ciertas actitudes, como frente a una nueva gestión curricular y para ello debe capacitarse, actualizarse, perfeccionarse y ante todo asumir el reto de la transformación y la innovación dejando a un lado ese tradicionalismo tan marcado que se nota en el aula de clase y arriesgarse a trabajar nuevas propuestas.

2.4 Marco contextual

El Colegio Nuestra Señora del Pilar se encuentra ubicado en la calle 9 con avenida 17 # 17 96 en la urbanización Santa Ana del municipio de Cúcuta ese es un colegio público que se encarga de la educación de las personas de bajos recursos económicos.

Este colegio no cobra por la educación brindada a la comunidad, esta investigación se basa específicamente en los niños y niñas de segundo grado de primaria.

2.5Marco legal

En este apartado se recoge toda la fundamentación teórica sobre la que se va a sustentar el presente trabajo para lo cual, se van a diferenciar entre marco internacional y marco nacional.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia – UNICEF (1960) promueve la protección de los derechos de los niños, ayudándolos a satisfacer sus necesidades más importantes e intentando darles la oportunidad de mejores condiciones para el desarrollo de su potencial. Este

organismo internacional busca que el ocio y la cultura sean fundamentales para el niño incluyendo el juego, descanso, actividades recreativas y culturales dentro de los derechos de los niños.

La manera de llevar a cabo este trabajo es a través de una combinación de programas de cooperación con los gobiernos nacionales e internacionales y una planificación en función de los resultados conseguidos. Con este propósito realiza una labor de recopilación y análisis de datos sobre la situación de los niños, las niñas y las mujeres, además de mantener y actualizar bases mundiales de datos.

Se preocupa especialmente por las repercusiones que tienen sobre la infancia las diferentes políticas sociales y económicas que se realizan. Cuenta con el Centro de Investigaciones Innocenti que elabora sus propias investigaciones sobre la infancia. También se evalúan y analizan las actuaciones llevadas a cabo en el terreno con el fin de determinar buenas prácticas y lecciones aprendidas.

La presente investigación se formulará en base a lo consignado por la ley general de educación ley 115 de 1994 en su artículo 15 fundamentando en el objeto específico que señala "el desarrollo de la creatividad, las habilidades y destrezas propias de la edad, como también de su capacidad de aprendizaje". Por lo tanto esta propuesta es un punto de partida a la realización los objetivos formulados y que vinculan la lúdica como herramienta que transformara el ambiente escolar haciéndolo un espacio cada vez más rico en experiencias significativas.

Se tomaran como soporte leyes que rigen nuestro país y nuestra educación como es la Constitución Política de 1991, Ley General de Educación (ley 115 de 1994).Constitución Política de Colombia de 1991

Artículo 44**.** Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no

ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia.

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 ecuación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz ya la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, tecnológico y para la protección del ambiente.

Ley 115 General De Educación- 8 de Febrero de 1994 Artículo 5. Fines de la educación. De conformidad con el artículo 67 de la constitución política, la educación se desarrolla atendiendo a los siguientes fines: Numeral7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación a la creación artística en sus diferentesmanifestaciones.Numeral12.

Ley 1098 de 2006 La Protección Integral. Artículo 1. Garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá el reconocimiento a la igualdad y la dignidad humana, sin discriminación alguna.

Artículo 2**.** El presente Código tiene por objeto establecer normas sustantivas y procesales para la protección integral de los niños, las niñas y los adolescentes, garantizar el ejercicio de sus derechos y libertades consagrados en los instrumentos internacionales de derechos humanos, en la

Constitución Portica y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación del Estado, la sociedad y la familia.

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Paradigma de la Investigación

La presente investigación se basara en el paradigma crítico ya que este busca modificar o cambiar modelos antiguos por alguno más eficiente que se ajuste al contexto social.

Este paradigma se contextualiza en una práctica investigativa caracterizada por una acción-reflexión- acción, que implica que el investigador busque generar un cambio y liberación de opresiones en un determinado contexto social. La búsqueda de transformación social se basa en la participación, intervención y colaboración desde la reflexión personal crítica en la acción. (Ricoy, 2006)

Los aspectos que caracterizan mayoritariamente en este paradigma, según Escudero (1987):

al paradigma crítico son: (1) poseer una visión holística y dialéctica de lo que se concibe como real, (2) la relación entre el investigador y el fenómeno de estudio se caracteriza porque todos los sujetos que participan en el proceso investigativo son activos y comprometidos con el cambio social, (3) el proceso investigativo se genera en la acción, es decir, en la práctica, y desde este

punto se parte en la comprensión social de las necesidades, problemas e intereses del grupo humano que se encuentra en estudio, (4) la búsqueda de una transformación de las estructuras sociales, basada en la liberación y manumisión de los individuos que conforman el contexto social de investigación. (p.13)

Este paradigma se ajusta a esta investigación ya que se busca identificar la importancia del juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños y niñas de segundo grado de primaria para mejorar o transformar el modelo tradicional de la educación y se utilicen con más frecuencia las herramientas pedagógicas para disminuir la distracción en los niños y mejorar su nivel académico.

3.2 Enfoque de la Investigación

El enfoque bajo el cual se realiza la investigación es el Cualitativo, y se caracteriza por hacer un estudio práctico atendiendo los fenómenos que se presentan en el contexto educativo. La cual Pérez (1998). Define "como un proceso activo, sistemático y riguroso de indagación dirigida, en el cual se toman decisiones sobre lo investigable, en tanto se está en el campo que es objeto de estudio" (p. 90).

La investigación cualitativa presenta un cuadro de carácter interactivo, lo que permite a la vez volver sobre los datos y replantear el proceso.

Así también, "este tipo de investigación procede fundamentalmente de la antropología, la etnografía y el interaccionismo simbólico"

La investigación posee carácter cualitativo, pues en ella se describen contextos, ambientes, personas, interacciones y conductas que son factibles de ser observadas, incluyendo, la visión textual, sin modificaciones de los participantes, considerando aquello que piensan, sus experiencias, actitudes y comportamientos.

3.3 Diseño investigativo

Esta investigación está basada bajo el diseño de la "investigación acción" la cual proviene del autor Kurt Lewis (1944):

Describía una forma de investigación que podía ligar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondiera a los problemas sociales principales de entonces. Mediante la investigación – acción, Lewis argumentaba que se podía lograr en forma simultáneas avances teóricos y cambios sociales (p.3).

Creswell (2014) afirma:

la investigación acción basada en la teoría crítica posee tres fases esenciales: observar (que constituye la construcción de un diagrama del problema de estudio y la recolección de datos), pensar (comprende el análisis e interpretación de la construcción significante encontrada) y, la fase que caracteriza la investigación acción y que lo diferencia del resto de diseños cualitativos, el actuar (que engloba el momento en el cual la investigación busca la resolución de los problemas detectados mediante la implementación de mejoras) (p.13).

3.5 Población y muestra

3.5.1 Población

Según Tamayo y Tamayo, (1997), ¨La población se define como la totalidad del fenómeno a estudiar donde las unidades de población posee una característica común la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación¨(P.114).

La población objeto a investigar son los niños y niñas de segundo grado de primaria del colegio Nuestras Señora del Pilar, donde el total del alumnado del curso es de 45 estudiantes aproximadamente.

3.5.2 Muestra

De Barrera (2008), señala que la muestra se realiza cuando:

La población es tan grande o inaccesible que no se puede estudiar toda, entonces el investigador tendrá la posibilidad seleccionar una muestra. El muestro no es un requisito indispensable de toda investigación, eso depende de los propósitos del investigador, el contexto, y las características de sus unidades de estudio. (p. 141)

En el presente proyecto de investigación se tomará como muestra 6 alumnos (entre niños y niñas) de segundo grado de primaria, quienes serán claves para la investigación ya que están dispuestos a comprometerse con esta.

3.6 Técnicas e instrumentos de recolección de información

3.6.1Técnicas

Análisis Documental: Permite puntualizar, los referentes que fundamentan la estrategia didáctica.

Observación directa: permite vivenciar la realidad de las prácticas pedagógicas en la muestra de estudios atendida a los niños y niñas del grado segundo la básica primaria.

Entrevista semi-estructurada: Se utilizará un conjunto de preguntas semi-estructuradas y ordenadas, en donde se indagaran, a docentes, padres de familia y niños y niñas del grado segundo. Con su aplicación se pretende recoger informaciones (datos, opiniones, ideas críticas) sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje que se implementan actualmente.

Taller. Se pretende aplicar para evaluar las competencias habilidades y destrezas en los niños y las niñas con respeto a la aplicación del juego en la enseñanza.

3.6.2 Instrumentos

Diario de Campo. Este se utilizará para el registro de observación de clase: las formas de enseñanza y tecinas que usan los profesores, la motivación de los estudiantes, cómo evalúan los recursos, la forma de organización, Las características del aula, entre otras características de las prácticas pedagógicas de los docentes de las instituciones educativas focalizadas.

4. ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

4.1 Resultados Capitulo N° 1

Este primer capítulo se centra en los resultados obtenidos entre el primer objetivo específico el cual busca indagar sobre la importancia del juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar el aprendizaje en los niños y las niñas del grado segundo de primaria del colegio Nuestras Señora del Pilar

Se logró establecer la primera categoría correspondiente al juego conteniendo tres subcategorías las cuales son: diversión, concentración y aprendizaje. Lo anterior se estableció desde los resultados arrojados por la técnica aplicada.

Lo que se ha expresado anteriormente da a entender que el uso del juego en los procesos educativos hace que los niños y niñas se diviertan siendo este un factor que hace aumentar la concentración en los niños y por esta misma razón los niños aumentan su nivel de aprendizaje.

En la indagación sobre la importancia del juego como herramienta pedagógica para fortalecer el desarrollo integral en la educación en los niños y niñas del segundo grado del colegio Nuestras Señora del Pilar a través de la técnica de la entrevista semi-estructurada a los niños y niñas del segundo grado, también se utilizó el diario de campo como instrumento de recolección de información donde se escribió constantemente lo observado directamente por las investigadoras.

En las entrevistas realizadas a los niños y niñas se identifica que los 6 niños se motivan más con la idea de aprender mientras juegan que con la forma actual que implementan los profesores para enseñar ya que la educación tradicional tiende a ser monótona por ende aburre o

distrae a los niños en el proceso de educación; se analizaron las respuestas de los niños donde coinciden que cuando juegan con sus compañeros sienten que aprenden más rápido ya que el juego logra captar su atención para cumplir el objetivo establecido y así poder asumir el reto de la competencia.

Lo cual coincide con la teoría aplicada en esta investigación desde el autor Jean Piaget y su teoría estructuralista y el valor del juego, donde nos dice que parte de la inteligencia de los niños y niñas se forma a través del juego ya que al repetir las funciones las consolidan y facilitan su proceso de educación por este mismo hecho.

Los niños y niñas de segundo grado se encuentran ubicados en un periodo de tiempo entre los seis y los once años de edad. Por lo cual la teoría nos dice que se encuentran en un periodo de tiempo más complejo donde se desarrolla el juego de reglas ya que este les combina e integra algunas destrezas adquiridas como lo son la intelectualidad, y mejora sus relaciones sociales en el entorno educativo.

Las reglas en estos juegos pedagógicos como simples pactos puntuales hacen que los niños y niñas asuman nuevos retos como es la competitividad donde según el esfuerzo y empeño que ponga cada uno puede lograr la victoria o la derrota; este empeño que los niños ponen en el juego combinado con los proceso de educación infantil lograría mejorar y motivar en ellos la creatividad aumentando sus capacidades de innovación y sus capacidades intelectuales.

Los niños expresan que cuando juegan con sus compañeros se concentran más y se les facilita el aprendizaje por medio de la diversión, ya que en ellos aumenta la motivación cuando realizan distintas actividades mediante juegos colectivos y al aumentar la motivación ponen su mayor empeño para lograr la victoria.

Estos juegos como herramienta pedagógica en la educación infantil también aumentan los valores como la unión, la confianza y el compañerismo entre los niños y niñas de segundo grado para que así ellos logren el cumplimiento de la meta estipulada en el juego y es aquí donde también juegan un papel importante las reglas del juego para que este sea pacífico y se promueva una cultura de paz mejorando los tejidos sociales y los valores.

A través de la información observada y recolectada en el diario de campo por las investigadoras se logró identificar que los niños y niñas no logran quedarse mucho tiempo quietos y que se distraen con facilidad si lo expuesto por los docentes no es de su gran interés.

Cuando la educación que implementa un docente está relacionada con un juego o una actividad lúdica esta logra concentrar al niño y motivarlo para que la realice y al mismo tiempo aprenda a diferenciar por ejemplo los animales que se encuentran en zona verdes, cuando ellos van hasta haya y los visitan, tienen ese contacto con su entorno mejorando así sus capacidades intelectuales, aumentando su motivación por el aprendizaje a comparación de que el docente le dicte en un aula de clases los diferentes animales que se encuentran en zonas verdes donde los niños se limitan solamente a copiar.

Estas actividades lúdicas en los procesos de educación infantil permiten a los niños aprender mediante la experiencia y la práctica de los conocimientos de las diferentes áreas educativas es decir, algunos niños manifestaron que el área de matemáticas es una de las que más se les dificultan por el hecho de que los aburre y esto facilita que se desconcentren y no pongan su mayor empeño por el aprendizaje en esta área.

Si la docente no se limitara solamente a dictarle a los niños sino a explicarles de manera lúdica esta área de matemáticas, lograría que los niños se concentren y logren un mayor nivel de aprendizaje, en una experiencia realizada por las investigadoras donde se realizó un taller de

matemáticas a los niños para que ellos colorearan un ave según el resultado de la suma que estaba en diferentes partes del ave, se evidencio que los niños se motivaron por terminar esta actividad al mismo tiempo que iban mejorando sus capacidades intelectuales y destrezas.

Los niños y niñas en la entrevista semi-estructurada nos evidencian que la docente que les enseña en las diferentes área educativas en algunas ocasiones usan el juego como herramienta didáctica y cuando esto ocurre aumenta en ellos el nivel de motivación y exploración hacia el conocimiento, ya que estos juegos los ayuda a memorizar con facilidad.

Algunos niños manifestaron que se aburren constantemente en el aula de clases cuando la educación se limita a ser dictada y no se explora a profundidad la importancia de esta, ya que los niños memorizan más fácilmente cuando se realizan acciones donde se repitan los conocimientos aprendidos o enseñados por los docentes.

La implementación del juego aumenta la exploración en la infancia realizándose preguntas espontaneas y a su vez, permite al niño la expresión de sentimientos propios formando en este una personalidad de acuerdo a sus sentimientos e interesas, los niños asumen el juego de forma seria y asumen este como un reto, el juego para los niños es tan serio como las diferentes actividades diarias de los adultos.

Se entiende, que los niños que mejor juegan en el desarrollo de una actividad pedagógica son los que mejor han desarrollado sus destrezas en el aprendizaje, por eso es que el niño debe experimentar muchas posibilidades para jugar con sus compañeros o con su entorno social para así mejorar sus habilidades desde su propia experiencia.

Las actividades lúdicas permiten a los niños el control de su propio cuerpo ya que aprenden a recibir directrices y coordinar sus movimientos corporales para alcanzar la meta estipulada.

Las relaciones socio-afectivas entre los niños, sus compañeros, su entorno social o familiar se van fortaleciendo a través de la constante implementación del juego como herramienta pedagógica, ya que a través del contacto o afectos entre estos, los niños mejoran sus estados de ánimo y sus relaciones sociales.

En la entrevista semi-estructurada se les pregunto a los 6 niños si sus padres los motivaban a aprender con juegos a lo que 4 de ellos contestaron que sus padres si los motivaban a aprender jugando y eso despierta sentimientos en los niños como “mis padres me quieren mucho” lo cual da a entender que la enseñanza mediante juego desde la casa o familia despierta emociones positivas en los niños sintiéndose ellos importantes dentro de su núcleo familiar.

Si los niños se sienten aceptados e importantes en su entorno social se fortalecerá la autoconfianza en ellos, lo cual permitirá que los niños sean capaces de enfrentarse y solucionar con destreza a lo largo de su vida ciertas circunstancias.

Los retos que lo niños asumen cuando juegan, permiten mejorar el nivel de competencia en ellos y participación en los procesos educativos, ya que todos van a esforzarse por no dejarse ganar, logrando esto, una mayor memorización de los pasos en el juego para ganar esta competencia.

Los juegos implementados en la educación, permiten a los niños razonar desde sus diferentes experiencias vivenciales, logrando así una postura desde el niño la cual se va a exteriorizar en el desarrollo del juego.

A lo largo de este capítulo se logró indagar y profundizar sobre la importancia y el papel que cumple el juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar el aprendizaje en los niños y las niñas del grado segundo de primaria del colegio Nuestras Señora del Pilar.

Las trabajadoras sociales que realizaron esta investigación desempeñaron un rol de transformadoras en la educación ya que con esta investigación se busca cambiar, mejorar o en dado

caso modificar el modelo tradicional que se ha implementado a través de los años en la educación y promover un modelo donde sea el juego la herramienta pedagógica que se utilice para fortalecer el desarrollo integral en la educación de los niños para así aumentar los niveles académicos y la motivación por la educación en la infancia.

4.2 ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

4.2.1 Resultados Capitulo N° 2

El capítulo II busca articular el segundo objetivo específico de esta investigación el cual es determinar el uso del juego en los procesos educativos como estrategia didáctica en la educación infantil con la teoría del autor Jean Piaget donde nos dice que "el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo" (Teoría del juego. 2012).

Teniendo en cuenta lo anterior, se aplicó la técnica de la entrevista y la observación directa para obtener unos resultados concretos desde los participantes de la entrevista, donde se denominó una categoría de: Pedagogía con las subcategorías de Actitud y Rendimiento académico.

Se logró identificar que no se ve reflejado el uso del juego en los procesos educativos por lo cual algunos niños se aburren y no demuestran una buena actitud frente al aprendizaje.

Es por lo anterior que se debería cambiar, mejorar o modificar la pedagogía implementada en la educación infantil concretamente en el segundo grado de primaria, donde se empiece a utilizar

la herramienta del juego considerada por el Actor 6 donde nos dice que "*es muy importante y casi que necesaria"* el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en su hijo.

Entonces, si se implementa esta herramienta en la pedagogía de la educación en los niños y niñas van a mejorar su Actitud frente al aprendizaje ya que son motivados por la idea del juego logrando este captar su atención y concentración mejorando así el rendimiento académico.

Es por esto, que para lograr conocer la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos educativos se buscó identificar el uso del juego en la educación infantil principalmente en los niños y niñas de segundo grado. Por lo cual se procedió a realizar unas entrevistas semi-estructuradas a los padres de familia para conocer las opiniones de ellos frente a los modelos actuales en los cuales están siendo educados sus hijos.

Esta entrevista semi-estructurada se aplicó a 6 padres de familia o representantes de los niños del segundo grado, se logró establecer que 4 padres de familia piensan que sus hijos no realizan con agrado las actividades que se envía del colegio para la casa, el Actor 1 expreso que "*no hay motivación por parte del maestro"* por lo cual su hijo no realiza con agrado las actividades que le envían del colegio para la casa.

Lo anterior se debe a que los niños opinan que las tareas son aburridas y las realizan por el hecho de obtener buenas calificaciones, pero no las realizan con agrado, lo cual dificulta que los niños memoricen o sientan emociones positivas frente al aprendizaje, alejándolo de la motivación y la exploración por este.

El hecho de realizar ciertas actividades educativas sin agrado o motivación, hace que a los niños se les dificulten los procesos de aprendizaje, 4 padres de familia manifestaron lo anteriormente escrito. Esta dificultad es porque los niños se distraen con facilidad ya que en ellos llegan sentimientos de pereza disminuyendo así el interés de ellos hacia el aprendizaje.

El actor 6 manifestó que no le nota dificultad a su hijo cuando realiza actividades del colegio en la casa y dice "*porque mi hijo demuestra actitud hacia el aprendizaje*", pero lo anterior se debe a que este padre de familia estimula a su hijo para que este aprenda de manera didáctica.

En lo ya expresado, se demuestra la importancia de la motivación de los padres hacia los hijos por estimularlos para que aprendan de manera didáctica, siendo esta la manera preferida por los seis niños entrevistados en el primer capítulo, entonces, implementar el juego en los niños para mejorar el aprendizaje desde el hogar, hace que los niños tomen una actitud frente al aprendizaje y no se le dificulte realizar actividades pedagógicas, sino al contrario, las realicen con agrado.

Cabe destacar que el grado de satisfacción o actitud que se tenga frente a cierta circunstancias es lo que facilita o dificulta el proceso de esta, lo que se quiere decir es que cuando se hacen las cosas con gusto o entusiasmo, se facilita cualquier proceso ya sea cotidiano, educativo o laboral, entre otros.

Para que los procesos de educación en la infancia sean integrales es indispensable que en estos, se involucre la familia con la que convive el niño o niña, ya que es en la familia donde se marcan esas pautas de crianza y se refuerza lo aprendido en el colegio.

Ya que se debe compatibilizar la educación familiar, no formal, con la de la escuela, formal, creando una educación compatible e interrelacionada. Y por ello, los docentes y el centro educativo deben tener en cuenta la educación familiar para crear y fomentar un aprendizaje escolar. (Macbeth, 1989, p.4)

Por lo cual es indispensable que los padres de familia dediquen tiempo a sus hijos y les refuercen en las áreas que más se les dificulta a los estudiantes, por lo general esas áreas son las que más los aburren o las que menos motivación les generan, siendo este un factor influyente para que el niño se distraiga.

Por ejemplo: la profesora está explicando el desarrollo de un ejercicio de matemáticas que va a dejar para resolver en clases, esa explicación dictada desde el tablero hace que el niño se desconcentre y coloque su atención en otra cosa o hecho que esté ocurriendo en ese momento, siendo este un factor para que al niño se le dificulte el desarrollo de esta actividad por el hecho de no haber prestado atención.

Si esta profesora implementara una pedagogía diferente donde sea el juego la herramienta utilizada para la explicación del área de matemáticas, ya sea a través de colorear e ir sumando, entre otros, los niños captarían su atención en este juego y a la vez irían desarrollando los ejercicios propuestos por la docente.

De los seis niños entrevistados cinco de ellos manifestaron que las áreas que más se les dificultaban eran las matemáticas, el niño (Actor 4) manifestó que las matemáticas se le dificultaban mas ya que "*son las más aburridas, porque no me gustan"*, lo que demuestra que la poca motivación por el aprendizaje de un área hace que al niño se le dificulten aprobar o desarrollar su aprendizaje en esta.

En las 8 entrevistas realizadas a los padres de familia se identificó que el 50% no estimula a sus hijos para que estos prendan de manera didáctica y el otro 50% si estimulan a sus hijos. Los padres que no estimulan a sus hijos a aprender de manera didáctica son los mismos que les notan dificultad a sus hijos cuando están realizando actividades en el hogar dejadas por la docente.

Lo anterior se debe a que en la infancia los niños son motivados a través del juego ya que ellos tienen muchas energías que esperan ser utilizadas, es por esto que mantener los niños quietos es una tarea difícil, mejor es tenerlos entretenidos con juegos lúdicos donde al mismo tiempo que se están divirtiendo van memorizando y aprendiendo por ese mismo contacto con su entorno social y sus experiencias vivenciales adquiridas en el juego.

Algunos padres afirmaron que ellos no pueden implementar el uso del juego en los procesos educativos como estrategia didáctica por el poco tiempo que comparten con sus hijos ya que tienen que trabajar para llevar el sustento diario al hogar y así suplir las necesidades básicas de la canasta familiar.

El Actor 6 manifestó que "*depende del tiempo*" para programarse constantemente y realizar actividades lúdicas con sus hijos, para así, apoyar el aprendizaje desde una pedagogía dinámica en el hogar y reforzar lo aprendido en las diferentes áreas por la docente.

Se les pregunto a los padres de familia si ellos establecían conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes a lo que 3 padres respondieron que si establecían conversaciones con los docentes y los otros 3 padres dijeron que no establecían conversaciones.

Estos padres afirmaron que se mantiene un modelo de educación tradicional y que este no hace que el interés de los niños aumente hacia los procesos educativos en la infancia y que es muy difícil tratar de cambiar un modelo que está estipulado por años a través del gobierno, pero que aun así, se debería tratar de mejorar este modelo de educación.

Los 6 padres de familia señalaron que les agrada la idea del juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos y así este aumenta a su vez el interés de los niños por la educación. El Actor 2 expreso que "*es una buena herramienta, aprenden más fácil y rápido",* el Actor 6 dijo que "*muy importante y casi que necesaria"*.

El Actor 1 opina que *"es muy difícil cambiar un modelo que está estipulado por años a través del estado"* pero también afirma que el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en su hijo seria "excelente", teniendo en cuenta lo anterior, las investigadoras deducen

que aunque tratar de cambiar o mejorar el modelo actual de educación es una tarea difícil, también es una necesidad que se evidencia a lo largo de esta investigación.

Ya que han sido los niños y las niñas y los padres de familia quienes han evidenciado en los resultados obtenidos por las técnicas aplicadas que la pedagogía de la educación actual no genera altos niveles de motivación en los niños como lo hace el juego como herramienta pedagógica.

4.3 Resultados Capitulo N° 3

El tercer capítulo de esta investigación busca interpretar la implementación del juego como herramienta pedagógica desde la docente en los niños de segundo grado.

A través de la entrevista semi estructurada, técnica aplicada por las investigadoras para lograr interpretar como la docente implementa el juego en las diferentes actividades pedagógicas que desarrolla en las diferentes áreas.

Posteriormente se le preguntó a la docente para ella en qué consiste básicamente el juego como herramienta pedagógica a lo que contestó qué "*consiste básicamente a que los alumnos estudien y preparen la lección con anterioridad a la clase*".

"Igualmente se convierte en algo mucho más dinámico y en un entorno en el que profundizan en el tema de estudio ya que los alumnos vienen de su casa de los conceptos básicos bien asimilados por lo que la clase se resuelve de una forma más dinámica y los alumnos sienten mayor curiosidad".

Seguidamente se le preguntó a la profesora si ella consideraba que el juego es una herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en los niños, a lo que la profesora contesto, "*qué este si fortalece el aprendizaje porque ellos son felices jugando y si se trata del que primero gane, todos se esfuerzan para ganar y así retiene más lo que les enseño en el salón"*.

En esta entrevista se preguntó quién le facilitaba el material necesario a la docente para implementar el juego en los procesos educativos, ella manifestó *"que con la ayuda del rector podía sacar adelante cualquier propósito"*

"Una de las funciones de él es velar por el cumplimiento de las funciones de nosotros como docentes Y aprovechando los recursos necesarios que él nos da. Ejemplo él nos puede suministrar el material que nosotros necesitamos y él lo consigue haciendo gestiones ante el Ministerio de Educación en el cual nosotros podemos poner en práctica con nuestros niños, una de nuestras funciones es poner en práctica el mejoramiento de la calidad de la educación y el establecimiento educativo".

La profesora expresó "*que por medio del juego los estudiantes asimilan una comodidad y seguridad a la hora de aprender o adquirir un nuevo conocimiento durante el desarrollo de su vida escolar lo que hace que su estadía sea cómoda y armoniosa y no aburrida ni tediosa*".

Se expuso un ejemplo donde la docente implementa el juego en los niños y niñas en las clases, preguntándole a la docente si ella creía que eso transmitiría interés en los niños, ella afirmó que "*sí, porque a través de este método se consigue que los estudiantes muestren una disposición positiva hacia el aprendizaje"*.

"*Su actitud no se debe limitar a la transmisión de conocimientos sino que debe poner énfasis en cómo lo hacen ellos a través del juego se puede aplicar en el aula forma más atractivas y se*

puede despertar el interés en los estudiantes por los contenidos curriculares de modo que al finalizar se sientan satisfechos de haber aprendido algo nuevo".

Como resultado en esta entrevista se evidenció que a los estudiantes se les dificultan más las áreas de matemáticas y español porque "*no le gusta que yo les dicte y Debo hacerlo para que ellos aprendan cuando vamos a ver una de esas dos ellos se desmotivan aunque a veces juzgamos para realizar algunos ejercicios de sumas"* expreso la docente.

Teniendo en cuenta lo anterior la profesora da entender que los niños prefieren el juego en los procesos educativos pero las investigadoras se preguntaron por qué a ella como docente se le dificulta aplicar constantemente esta herramienta pedagógica a lo que ella contesto "*que de vez en cuando la aplica pero no puede hacerlo siempre porque cuando usa el juego el tiempo Casi no le alcanza y yo a fin de año debo haber cumplido con el calendario académico que nos exigen a los docentes y el uso del juego requiere de varios materiales y de tiempo suficiente".*

5. Apéndices

5.1 Apéndice a. Categorías

Titulo	Teórico	Categorías	Subcategorías
EL JUEGO COMO HERRAMIENTA PEDAGÓGICA PARA FORTALECER EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS Y NIÑAS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA.	Jean Piaget (1956) y su teoría estructuralista y el valor del juego	**Juego**	**Diversión**
			Concentración
			Aprendizaje
		pedagogía	**Actitud**

			Rendimiento Académico
	teoría de participación infantil de Harry Shier (2001)	**Participación**	**disposición**
			Esfuerzo
			Autoconfianza

5.2 Apéndice b. Cuadro categorial

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVÓ GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	TEÓRICO	CATEGORÍAS	SUBCATEGORÍAS
¿Es el juego, una herramienta pedagógica que permite el fortalecimiento del aprendizaje significativo en los niños y niñas de segundo grado de primaria del colegio Nuestras Señora del Pilar?	Analizar la importancia del juego como estrategia didáctica en los procesos de aprendizajes para mejorar el nivel de atención y comprensión en los niños y niñas de la educación infantil del colegio Nuestras Señora del Pilar.	Indagar sobre la importancia del juego como estrategia didáctica en los espacios educativos para fomentar el aprendizaje en los niños y las niñas del grado segundo de primaria del colegio Nuestras Señora del Pilar.	Jean Piaget (1956) y su teoría estructuralista y el valor del juego	**Juego**	**Diversión**
					Concentración
					Aprendizaje
		Determinar el uso del juego en los procesos educativos como estrategia didáctica en la educación infantil.		**pedagogía**	**Actitud**
					Rendimiento Académico
		Interpretar la implementación del juego como herramienta pedagógica desde la docente en los niños de segundo grado	teoría de participación infantil de Harry Shier (2001)	**Participación**	**disposición**
					Esfuerzo
					Autoconfianza

5.3 Apendice c triangulacion general

TRIANGULACION GENERAL			
CATEGORIA: JUEGO			**TECNICA: Entrevista semi estructurada**
CODIGO	**DIVERSIÓN**	**CODIGO**	**Concentración**
A.3 P.7	prefiere jugar con los compañeros	A.1 P.3	ahí como que se le refresca más la memoria
CODIGO	Aprendizaje		
p3	Ahí voy a aprender más		

TRIANGULACION GENERAL			
CATEGORIA: pedagogía			**TECNICA: Entrevista semi estructurada**
CODIGO	**Actitud**	**CODIGO**	**Rendimiento Académico**
A.3 P.7	prefiere jugar con los compañero	A.1 P.3	si me programa día constantemente para realizar actividades lúdicas con mi hijo para que el mejore el rendimiento académico

REFERENCIAS

Actitud lúdica y lenguajes expresivos en la educación de la primera infancia. (2016). Revistavirtual.ucn.edu.co. Obtenido de http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/viewFile/766/1292

Álzate, C. (2003). Ley General de Educación, Ley 115 de 1994. Colombia: Ecoe Ediciones.

Bañeres D., Bishop A., Cardona M., Comas I Coma O., Escuela Infantil, Garaigordobil M., Hernandez T., Lobo E., Marrón M., Ortí J., Pubill B., Velasco A., Soler M. & Vida T. (2008). El juego como estrategia didáctica. Barcelona: Grao.

Bernabeu, N., & Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje: el juego como herramienta pedagógica. Eds. Narcea, Madrid. Madrid: Narcea Ediciones.

Bonilla E. & Rodríguez P. (1997). Más allá del dilema de los métodos la investigación en las ciencias sociales. Colombia: Grupo editorial Norma.

Borja, M. & Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Calero, M. (2003). Educar jugando. México: Alfaomega.

Calmels, D. (2004). Juegos de crianza: el juego corporal en los primeros años de vida. Buenos Aires: Editorial Biblios.

Capacitación en estrategias y técnicas didácticas. (2005). Instituto Tecnológico y de estudios superiores de Monterrey 1-34. Recuperado de, http://sitios.itesm.mx/va/dide/documentos/inf-doc/Est_y_tec.PDF

Claparede, R. (1969). Psicología del niño y pedagógica experimental. Buenos Aires: Paidos.

Crespillo Álvarez, A. (2010). *el juego como actividad de enseñanza - aprendizaje*. Obtenido de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm

Delors, J. (1996). La educación encierra un tesoro. Madrid: Santillana

Eggen P. & Kauchak D. (2001). Estrategias Docentes enseñanza de contenidos curriculares y desarrollo de habilidades de pensamiento. México: Fondo de Cultura Económica.

Estrada, A. (2001). Escuela Lúdica el recreo o negociación de las pausas pedagógicas una estrategia didáctica en la educación. Colombia: Jaidel.

Franc, N. (2002). En torno al juego y la intervención psicomotriz. Revista Iberoamericana de psicomotricidad y técnicas corporales, 5, 33-46. Recuperado de http://www.iberopsicomot.net/2002/num5/5articulo4.pdf

Garvey, C. (1985). El Juego Infantil. Madrid: Ediciones Morata S.A.

Gonzales, G. (2000). El juego libre en la ludoteca. Fundación crecer Jugando, 2, 4-5. Recuperado de http://www.crecerjugando.org/pdf/tdj2.pdf

Huizinga, J. (1968). Homo Ludens. Argentina: Emecé Editores Sociedad Anónima.

Klein, M.(1955). La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. Psikolibro, 1-19. Recuperado de

http://www.colegiodepsicologoslima.org/colegio/recursos/La_tecnicapsicoanalitica_del%20juego.pdf

La función del sujeto, Una interpretación teórica de la lúdica para transformar las prácticas pedagógicas. (2006). En H. DIAZ, , *Mesa redonda. Editorial Magisterio Bogotá Colombia.*

Lemos, C. (1998). Constitución Política de Colombia. Bogotá: Panamericana editorial.

Martin, P. (2006). Convención sobre los derechos de las niñas y los niños. Colombia: UNICEF.

Montiel, E. (2008). La trascendencia del juego en educación infantil. Revista digital de divulgación Educativa, (I) 2, 94-97. Recuperado de http://www.papelesdeeducacion.es/docshtm/numeros/dos/pdf/2_experiencias38.pdf

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

Moyles, J.R. (1990). Ministerio de Educación y Cultura. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Palmett, O. & Rico C.A. (2004). Fundación Universitaria Luis Amigo. Fundamentos didácticos para la información infantil 1-12. Recuperado de http://www.docstoc.com/docs/44096336/Ludica-y-juego

Piaget, J. (1956). *El Uso del Juego como estrategia Educativa.* Obtenido de http://www.academia.edu/4988480/Uso_del_Juego_como_estrategia_educativa

Reevo. (2015). *Proyecto Reevo*. Obtenido de Proyecto Estrellas Brillantes : http://reevo.org/columna/un-relato-desescolarizado-desde-lo-individual-a-lo-colectivo/

Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial, Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad, 193-244. Recuperado de http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/peru/grade/educa/doc4.pdf

Sáenz, J. L. (2011). Desde la teoría a la práctica: una experiencia de articulación. Carrizo, Una experiencia innovadora de profesionalización de la Administración Pública (pp.47-67). Montevideo: Sanfer S.R.L.

Unesco. (1980). *Uso del Juego como estrategia educativa.* Obtenido de http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml

Vigostsky, L. S. (1924). *Uso del Juego Como Estrategia Educativa.* Obtenido de http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategia-educativa2.shtml

Anexos

Actores niños y niñas

Actor 1

- ¿Tus padres te motivan a aprender jugando?

RTA: Sí

- ¿Como cuáles juegos?

RTA: Las escondidas, la lleva, al congelado.

- ¿Tu profesora te enseña mediante juegos o canciones?

RTA: A veces.

- ¿Te gusta la idea de aprender jugando?

RTA: Sí, porque hay uno como que se le refresca más la memoria y tiene como más actitud.

- ¿Te parece más fácil aprender mientras juegas o de la manera tradicional?

RTA: Mientras juego.

- ¿Cuáles materias se te dificulta más para ti?

RTA: Casi todas me van bien.

- ¿Tu profesor te motiva Para que realices actividades mediante juegos?

RTA: Si, a veces cuando estamos en educación física la profesora nos coloca unos juegos como las escondidas, el congelado, el ponchado.

- ¿Cómo prefieres jugar solo o con tus compañeros?

RTA:C on mis compañeros, porque cuando uno juega solo como que se aburre queda como si estuviera solo En el mundo.

- ¿Cuándo juegas con tus amigos sientes que aprendes más rápido?

RTA: Sí, Cuando juego con mis compañeros aprendiendo más.

- ¿Te gustaría que el juego fuera parte de la clase?

RTA: Sí, porque el juego es muy importante para mí y para mis amigos.

Actor 2.

- ¿Tus padres te motivan a aprender con juegos?

RTA: Sí, porque ellos me enseñan, me quieren y me aman.

- ¿Tu profesor te enseña atraves de juegos?

RTA: No.

- ¿Te gusta la idea de aprender jugando

RTA: Sí, porque ahí voy a aprender mas.

- ¿Cómo Te parece más fácil aprender mientras juegas o de la manera tradicional?

RTA: Mientras juego.

- ¿Qué actividades se te dificultan más?

RTA: Las matemáticas.

- ¿Tu profesor te motiva Para que realices actividades mediante juegos?

RTA: Si como el juego en inglés o bingos.

- ¿Cómo prefieres jugar solo o con tus compañeros?

RTA: Con mis compañeros.

- ¿Cuándo juegas con tus amigos sientes que aprendes más rápido?

RTA: Si, con juegos.

- ¿Te gustaría que el juego fuera parte de la clase?

RTA: Si, Para poder hacer un pedazo de clase y jugar.

Actor 3

- ¿Tus padres te motivan a aprender con juegos?

RTA: No, solo a que haga las tareas.

- ¿Tu profesor te enseña atraves de juegos?

RTA: No, ella me dicta.

- ¿Te gusta la idea de aprender jugando?

RTA: Si me gusta, es más divertido

- ¿Cómo Te parece más fácil aprender mientras juegas o de la manera tradicional?

RTA: Aprender jugando.

- ¿Qué actividades se te dificultan más?

RTA: Matemáticas, porque es aburrida.

- ¿Tu profesor te motiva Para que realices actividades mediante juegos?

RTA: No, ya que ella explica cómo hacer esto o como hacer aquello

- ¿Cómo prefieres jugar solo o con tus compañeros?

RTA: Jugar con mis compañeros.

- ¿Cuándo juegas con tus amigos sientes que aprendes más rápido?

RTA: Sí, porque es más divertido.

- ¿Te gustaría que el juego fuera parte de la clase?

RTA: Sí, todo el tiempo, porque es más divertido jugar que estudiar y si juegas estudiando sería más divertido todo.

Actor 4

- ¿Tus padres te motivan a aprender con juegos?

RTA: A veces, por ejemplo cuando me motivan por sumar me motivan coloreando.

- ¿Tu profesor te enseña a través de juegos?

RTA: No.

- ¿Te gusta la idea de aprender jugando?

RTA: Si me gusta.

- ¿Cómo Te parece más fácil aprender mientras juegas o de la manera tradicional?

RTA: Aprender jugando

- ¿Qué actividades se te dificultan más?

RTA: Matemáticas son las más aburridas porque no me gustan

- ¿Tu profesor te motiva Para que realices actividades mediante juegos?

RTA: No.

- ¿Cómo prefieres jugar solo o con tus compañeros?

RTA: Jugar con mis compañeros

- ¿Cuándo juegas con tus amigos sientes que aprendes más rápido?

RTA: Si porque me concentro.

- ¿Te gustaría que el juego fuera parte de la clase?

RTA: Si para prestar más atención y no aburrirme.

Actor 5

- ¿Tus padres te motivan a aprender con juegos?

RTA :No.

- ¿Tu profesor te enseña a través de juegos?

RTA: Si, pues coloca canciones y nosotros cantamos.

- ¿Te gusta la idea de aprender jugando?

RTA: Si porque juego un ratico y aprendo más.

- ¿Cómo Te parece más fácil aprender mientras juegas o de la manera tradicional?

RTA: Si, porque es divertido.

- ¿Qué actividades se te dificultan más?

RTA: Matemáticas, sociales y español.

- ¿Tu profesor te motiva Para que realices actividades mediante juegos?

RTA: No.

- ¿Cómo prefieres jugar solo o con tus compañeros?

RTA: Con mis compañeros y mi profesor.

- ¿Cuándo juegas con tus amigos sientes que aprendes más rápido?

RTA: Porque me estoy divirtiendo y estoy aprendiendo.

- ¿Te gustaría que el juego fuera parte de la clase?

RTA: Si, así aprendo más.

Actor 6

- ¿Tus padres te motivan a aprender con juegos?

RTA: No, casi no tienen tiempo.

- ¿Tu profesor te enseña a través de juegos?

RTA: No.

- ¿Te gusta la idea de aprender jugando?

RTA: Si me divierte.

- ¿Cómo Te parece más fácil aprender mientras juegas o de la manera tradicional?

RTA: Aprender jugando

- ¿Qué actividades se te dificultan más?

RTA: Matemáticas, porque no presto atención porque me aburre.

- ¿Tu profesor te motiva Para que realices actividades mediante juegos?

RTA: Si, en educación física.

- ¿Cómo prefieres jugar solo o con tus compañeros?

RTA: Con mis compañeros porque es más divertido

- ¿Cuándo juegas con tus amigos sientes que aprendes más rápido?

RTA: Si porque me concreto.

- ¿Te gustaría que el juego fuera parte de la clase?

RTA: Si para aprender y jugar al mismo tiempo.

Actores padres de familia

Actor 1.

¿Qué Piensan Los Padres De Familia?

Esta encuesta está dirigida a los padres de familia y tiene la única finalidad de mostrar datos y opiniones que serán empleados como insumo en un estudio sobre "El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De Segundo Grado De Primaria" A continuación le presentamos una serie de preguntas que busca identificar las estrategias lúdicas y pedagógicas para el aprendizaje:

- ¿Piensa usted que sus hijo/a realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa?

  RTA: No

- ¿Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad?

  RTA: Creo que no ahí motivación del maestro

- ¿Estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica?

  RTA: Algunas veces

- ¿Usted establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes?

RTA: Es muy difícil tratar de cambiar un modelo que esta estipulado por años a través del estado

- ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?

RTA: Siempre

- ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos?

RTA: Excelente

- ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar?

RTA: De vez en cuando

- ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo?

RTA: Mucho

Actor 2.

¿Qué Piensan Los Padres De Familia?

Esta encuesta está dirigida a los padres de familia y tiene la única finalidad de mostrar datos y opiniones que serán empleados como insumo en un estudio sobre "El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De Segundo Grado De Primaria" A continuación le presentamos una serie de preguntas que busca identificar las estrategias lúdicas y pedagógicas para el aprendizaje:

- ¿Piensa usted que sus hijo/a realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa?

RTA: Pienso que no

- ¿Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad?

RTA: La dificultad se la atribuyo a la pereza de hacer las actividades

- ¿Estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica?

RTA: Si lo estimulo

- ¿Usted establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes?

RTA: no

- ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?

Si me interesa

- ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos?

RTA: Es una buena herramienta, aprenden más fácil y rápido

- ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar?

RTA: si

- ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo?

RTA: Mucho esfuerzo.

Actor 3.

¿Qué Piensan Los Padres De Familia?

Esta encuesta está dirigida a los padres de familia y tiene la única finalidad de mostrar datos y opiniones que serán empleados como insumo en un estudio sobre "El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De Segundo Grado De Primaria" A continuación le presentamos una serie de preguntas que busca identificar las estrategias lúdicas y pedagógicas para el aprendizaje:

- ¿Piensa usted que sus hijo/a realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa?

  RTA: Si, demuestra interés

- ¿Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad?

  RTA: No expresa dificultad

- ¿Estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica?

  RTA: Si, tanto lo académico como la crianza

- ¿Usted establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes?

  RTA: Si, intercambiamos opiniones e ideas

- ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?

  RTA: Sí, no permito que se atrase

- ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos?

  RTA: Es fundamental ya que facilita el aprendizaje

- ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar?

  RTA: Lo hago continuamente

- ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo?

  RTA: todo

Actor 4.

¿Qué Piensan Los Padres De Familia?

Esta encuesta está dirigida a los padres de familia y tiene la única finalidad de mostrar datos y opiniones que serán empleados como insumo en un estudio sobre "El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De Segundo Grado De Primaria" A continuación le presentamos una serie de preguntas que busca identificar las estrategias lúdicas y pedagógicas para el aprendizaje:

- ¿Piensa usted que sus hijo/a realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa?

  RTA: No

- ¿Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad?

  Sí, porque son demasiadas actividades que no los motivan a divertirse haciendolas

  ¿Estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica?

  RTA: No siempre

- ¿Usted establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes?

  RTA: No

- ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?

  RTA: Si

- ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos?

  RTA: Puede ser buena idea

- ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar?

  RTA: Si

- ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo?

  RTA: El suficiente

Actor 5.

¿Qué Piensan Los Padres De Familia?

Esta encuesta está dirigida a los padres de familia y tiene la única finalidad de mostrar datos y opiniones que serán empleados como insumo en un estudio sobre "El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De Segundo Grado De Primaria" A continuación le presentamos una serie de preguntas que busca identificar las estrategias lúdicas y pedagógicas para el aprendizaje:

- ¿Piensa usted que sus hijo/a realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa?

  RTA: No

- ¿Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad?

  RTA: Se distrae con facilidad

- ¿Estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica?

  RTA: No

- ¿Usted establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes?

  RTA: Sí, es el estilo tradicional

- ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?

  RTA: No

- ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos?

  RTA: Pienso que se ve interesante

- ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar?

  RTA: Si, para que el mejore el rendimiento académico

- ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo?

  RTA: Mucho

Actor 6.

¿Qué Piensan Los Padres De Familia?

Esta encuesta está dirigida a los padres de familia y tiene la única finalidad de mostrar datos y opiniones que serán empleados como insumo en un estudio sobre "El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De Segundo Grado De Primaria" A continuación le presentamos una serie de preguntas que busca identificar las estrategias lúdicas y pedagógicas para el aprendizaje:

- ¿Piensa usted que sus hijo/a realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa?

RTA: Si

- ¿Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad?

RTA: No le noto dificultad, porque mi hijo demuestra actitud frente al aprendizaje

- ¿Estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica?

RTA: si

- ¿Usted establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes?

RTA: a veces

- ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?

  RTA: Por lo regular si, aunque mi hijo no falta

- ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos?

  RTA: Muy importante y casi que necesaria

- ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar?

  RTA: Con todo gusto, sin embargo, depende del tiempo

- ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo?

  RTA: bastante

ENTREVISTA DOCENTES

¿Qué Piensan Los Docentes Sobre El Juego Como Herramienta Pedagógica?

Esta encuesta está dirigida a los docentes y tiene la única finalidad de relevar datos y opiniones que serán empleados como insumo en un estudio sobre "El Juego Como Herramienta Pedagógica Para Fortalecer El Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De Segundo Grado De Primaria" A continuación le presentamos una serie de preguntas que busca identificar las estrategias lúdicas y pedagógicas, ubicando el juego como parte primordial para el continuo aprendizaje del niño/a.

- ¿Para usted como docente, en que consiste básicamente el juego como herramienta pedagógica?

RTA: Consiste básicamente a que los alumnos estudien y preparen la lección con anterioridad a la clase, igualmente se convierte en algo mucho mas dinámico y en un entorno en el que profundizan en el tema de estudio ya que los alumnos vienen de su casa con los conceptos básicos bien asimilados por lo que la clase se resuelve de una forma más dinámica y los alumnos sienten mayor curiosidad

- ¿Considera usted que el juego es una herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de segundo grado de primaria?

RTA: El juego si fortalece el aprendizaje en los niños porque ellos son felices jugando y si se trata del que primero gane todos se esfuerzan para ganar y así retienen más lo que les enseño en el salón

- ¿Quién les facilita el material necesario para implementar el juego en los procesos educativos?

RTA: Con la ayuda del rector podemos sacar adelante cualquier propósito y una de las funciones de él es velar por el cumplimiento de las funciones de nosotros como docentes y aprovechando los recursos necesarios que él nos da. Ejemplo, él nos puede suministrar el material que nosotros necesitamos y él lo consigue haciendo gestiones ante el ministerio de educación en el cual nosotros podemos poner en practica con nuestros niños unas de nuestras funciones es poner en práctica el mejoramiento de la calidad en la educación y en establecimiento educativo.

- ¿cree que los niños obtienen satisfacción con la experiencia de la enseñanza por medio del juego?

RTA: Por medio de este método los estudiantes asimilan una comodidad y seguridad a la hora de aprender o adquirir un nuevo conocimiento durante el desarrollo de su vida escolar lo que hace que su estadía sea cómoda y armoniosa y no aburrida ni tediosa.

- Si el docente implementa el juego a los niños y niñas en las clases ¿usted cree que esto, transmitiría interés en ellos?

RTA: Si claro porque a través de este método se consigue que los estudiantes muestren una disposición positiva hacia el aprendizaje, su actitud se debe limitar a la transmisión de conocimientos sino que debe poner énfasis en como lo hace, ellos a través del juego se puede aplicar en el aula formas más atractivas y se puede despertar el interés en los estudiantes por

los contenidos curriculares de modo que al finalizar se sienta satisfecho de haber aprendido algo nuevo

- ¿Qué áreas se le dificultan más a los niños y porque?

RTA: A los estudiantes se les dificultan más las áreas de matemáticas y español porque no les gusta que yo les dicte y debo hacerlo para que ellos aprendan, cuando vamos a ver una de estas dos ellos se desmotivan aunque a veces jugamos para realizar algunos ejercicios de suma

- ¿Se le dificulta a usted como docente aplicar constantemente esta herramienta pedagógica?

RTA: Yo de vez en cuando la aplico, pero no puedo hacerlo siempre porque cuando uso el juego el tiempo casi no alcanza y yo a fin de año debo haber cumplido con el calendario académico que nos exigen a los docentes y el uso del juego requiere de varios materiales y de tiempo suficiente.

ubrayado actores de padres de familia

Actor 1.	Actor 2.	Actor 3.
1. Su hijo **NO** realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa 2. **Si** Le noto dificultad al realizar estas actividades porque creo que no ahí motivación del maestro. 3. Algunas veces estimula a que su hijo aprendan de manera didáctica 4. Si establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes y opina "que es muy difícil tratar de cambiar un modelo que está estipulado por años a través del estado". 5. Siempre que su hijo/a falta al colegio se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases 6. ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos? Excelente 7. ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar? De vez en cuando 8. ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo? Mucho	1. Su hijo **NO** realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa. 2. **Si** Le nota dificultad al realizar estas actividades, "La dificultad se la atribuyo a la pereza de hacer las actividades". 3. Si estimula a que su hijo aprendan de manera didáctica. 4. No establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes. 5. ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?Si me interesa 6. ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos? Es una buena herramienta, aprenden más fácil y rápido 7. **Si** se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar. 8. ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo? Mucho esfuerzo.	1. su hijo/a **SI** realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa, demuestra interés 2. **No** Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad 3. Si estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica, tanto lo académico como la crianza 4. **Si** establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes, "intercambiamos opiniones e ideas". 5. ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?Sí, no permito que se atrase 6. ¿Qué opina sobre el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos? Es fundamental ya que facilita el aprendizaje 7. **Si** se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar. "Lo hago continuamente". 8. ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo? todo
Actor 4.	**Actor 5.**	**Actor 6.**
1. Su hijo **NO** realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa 2. **Si** le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad, porque son demasiadas actividades que no los motivan a divertirse haciéndolas. 3. **NO** siempre estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica. 4. Usted **NO** establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes. 5. ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases? **SI** 6. **"Puede ser buena idea"** el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos.	1. Su hijo **NO** realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa 2. **SI** Le nota dificultad al realizar estas actividades y a que le atribuye esta dificultad porque "Se distrae con facilidad" 3. **NO** estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica 4. **SI** establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes. 5. ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases? No 6. Piensa que **se ve interesante** el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos 7. ¿Se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y	1. Su hijo **SI** realiza con agrado las actividades que se envían del colegio para la casa 2. **NO** le nota dificultad al realizar estas actividades, porque "mi hijo demuestra actitud frente al aprendizaje" 3. **SI** estimula a que su o sus hijos aprendan de manera didáctica? 4. ¿Usted establece conversaciones con los profesores de sus hijos/as sobre el estilo de educación que usan para lograr un mayor aprendizaje en los estudiantes? a veces 5. ¿Cuándo su hijo/a falta al colegio usted se interesa para que él adelante con otro compañero lo visto en clases?Por lo regular si, aunque mi hijo no falta 6. **"Muy importante y casi que necesaria**" el juego como herramienta pedagógica para fortalecer el aprendizaje en sus hijos

7. Si programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar 8. Pondría **suficiente** esfuerzo para enseñar a su hijo a hacer las cosas por sí mismo.	pedagógico en el hogar?Si, para que el mejore el rendimiento académico 8. ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo? Mucho	**7. SI** se programaría constantemente para realizar las actividades lúdicas con su/s hijo/s para apoyar el aprendizaje dinámico y pedagógico en el hogar, **"**sin embargo, depende del tiempo" 8. ¿Cuánto esfuerzo pones para enseñar a tu hijo a hacer las cosas por sí mismo? bastante

Subrayado actores de niños y niñas

Actor 1	Actor 2.	Actor 3
1. Los padres lo motivan a aprender jugando con las escondidas, la lleva, al congelado. 2. A veces la profesora le enseña mediante juegos o canciones. 3. **Si** le gusta la idea de aprender jugando porque "hay uno como que se le refresca más la memoria y tiene como más actitud". 4. Me parece más fácil aprender mientras juego. 5. En casi todas las materias me van bien. 6. la profesora lo motiva para que realicen actividades mediante juegos, "a veces cuando estamos en educación física la profesora nos coloca unos juegos como las escondidas, el congelado, el ponchado". 7. prefiere jugar con los compañeros, porque "cuando uno juega solo como que se aburre queda como si estuviera solo En el mundo". 8. Cuando juega con los amigos siente que aprende más rápido 9. Si le gusta que el juego fuera parte de la clase porque "el juego es muy importante para mí y para mis amigos".	1. Los padres lo motivan a aprender jugando porque "ellos me enseñan, me quieren y me aman". 2. la profesora no le enseña atraves de juegos. 3. **Si** le gusta la idea de aprender jugando porque "ahí voy a aprender más". 4. le parece más fácil aprender mientras juega. 5. Las matemáticas se le dificultan más. 6. la profesora lo motiva Para que realices actividades mediante juegos como "el juego en inglés o bingos". 7. prefiere jugar con los compañeros 8. Cuando juega con los amigos siente que aprende más rápido. 9. Si le gusta que el juego fuera parte de la clase "Para poder hacer un pedazo de clase y jugar".	1. Los padres **no** lo motivan a aprender con juegos, "solo a que haga las tareas". 2. la profesora no le enseña atraves de juegos. "ella me dicta". 3. **Si** le gusta la idea de aprender jugando, "es más divertido" 4. le parece más fácil aprender mientras juega. 5. Las matemáticas se le dificultan más." porque es aburrida". 6. la profesora **no** lo motiva Para que realices actividades mediante juegos, "ya que ella explica cómo hacer esto o como hacer aquello". 7. prefiere jugar con los compañeros 8. Cuando juega con los amigos siente que aprende más rápido. "porque es más divertido". 9. Si le gusta que el juego fuera parte de la clase. "todo el tiempo, porque es más divertido jugar que estudiar y si juegas estudiando sería más divertido todo".

Actor 4	Actor 5	Actor 6
1. **A veces los** padres lo motivan a aprender jugando. “por ejemplo cuando me motivan por sumar me motivan coloreando”. 2. la profesora no le enseña atraves de juegos. 3. **Si** le gusta la idea de aprender jugando. 4. le parece más fácil aprender mientras juega. 5. Las matemáticas se le dificultan más,” son las más aburridas porque no me gustan”. 6. la profesora **no** lo motiva Para que realices actividades mediante juegos. 7. prefiere jugar con los compañeros 8. Cuando juega con los amigos siente que aprende más rápido. “porque me concentro”. 9. Si le gusta que el juego fuera parte de la clase “Para prestar más atención y no aburrirme”.	1. Los padres **no** lo motivan a aprender con juegos. 2. La profesora le enseña atraves de juegos, “pues coloca canciones y nosotros cantamos”. 3. **Si** le gusta la idea de aprender jugando porque, “juego un ratico y aprendo más”. 4. le parece más fácil aprender mientras juega, “porque es divertido”. 5. Las matemáticas, sociales y español se le dificultan mas 6. la profesora **no** lo motiva Para que realices actividades mediante juegos. 7. Prefiere jugar con los compañeros y profesor. 8. Cuando juega con los amigos siente que aprende más rápido. “Porque me estoy divirtiendo y estoy aprendiendo”. 9. Si le gusta que el juego fuera parte de la clase, “así aprendo más”.	1. Los padres **no** lo motivan a aprender con juegos. “casi no tienen tiempo”. 2. la profesora no le enseña atraves de juegos. 3. **Si** le gusta la idea de aprender jugando porque, “me divierte”. 4. le parece más fácil aprender mientras juega. 5. Las matemáticas se le dificultan más. “porque no presto atención porque me aburre”. 6. La profesora no lo motiva Para que realice actividades mediante juegos. “solo en educación física”. 7. Prefiere jugar con los compañeros, “porque es más divertido”. 8. Cuando juega con los amigos siente que aprende más rápido. “porque me concreto”. 9. Si le gusta que el juego fuera parte de la clase, “para aprender y jugar al mismo tiempo”.