

**LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA
FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

TRABAJO DE GRADO II

**LIZETH ALEJANDRA MACIAS
MONICA TORRES CASTELLANOS**



**FACULTAD CIENCIAS SOCIALES Y HUMANAS
PROGRAMA DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
BOGOTÁ D. C. SEPTIMBRE DE 2014**

**LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA
FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL**

TRABAJO DE GRADO II

**LIZETH ALEJANDRA MACIAS
MONICA TORRES CASTELLANOS**

Autoras

CARMEN AURA ARIAS CASTILLA

Asesora



**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
PROGRAMA DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
BOGOTÁ D. C. SEPTIEMBRE DE 2014**

AGRADECIMIENTOS

Gracias Señor por llevarnos siempre de tu mano, Dios, por ayudarnos a terminar este proyecto, gracias por darnos fortaleza, las fuerzas y el coraje para hacer este sueño realidad, por ponernos en este loco mundo, por estar con nosotras en cada momentos de nuestras vidas, para que seamos profesionales.

Queremos expresar nuestros más sinceros agradecimientos, por la importante participación y aporte en cada una de las actividades en el desarrollo del proyecto de grado a los aprendices de los hogares comunitarios de ICBF en las localidades de Fontibón “Risitas creativas”, y Barrios unidos “Mis pequeños niños del futuro”, en la que se enseña y aprende a mejorar e innovar en la educación inicial, por los niños y las niñas, al permitir jugar y aprender con ustedes y ser parte de su mundo, gracias porque sus sonrisas e inocencia nos animan a que debemos luchar por construir un mundo mejor por la educación para la ustedes. Siendo los juegos de mesa un motivante para el conocimiento de su desarrollo en beneficio para el presente y futuro de los infantes.

Brindamos nuestro más sincero agradecimiento por ayudarnos a la realización y la construcción del trabajo de grado (tesis) “Los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial” a todas aquellas personas que con su ayuda han colaborado en la realización del presente trabajo, en especial nuestra asesora profesora CARMEN AURA ARIAS CASTILLA por sus importantes aportes, apoyo y confianza, destacar, por encima de todo, su disponibilidad y paciencia que hizo que nuestras siempre discusiones redundaran benéficamente tanto a nivel investigativo y educativo como personal y estudiantes en formación. Especial reconocimiento merece el interés mostrado el trabajo y las sugerencias recibidas de la profesora DIANA JENNIFER ACOSTA PINEDA, por su contribución y orientación invaluable, en nuestra formación como investigadoras pedagógicas, tan importante como jueza, por la orientación, el seguimiento y la supervisión continúa de la misma,

pero sobre todo por la motivación y el apoyo, con su participación ha enriquecido el trabajo realizado, significando la oportunidad de innovar y educar. Un agradecimiento muy especial por la comprensión, paciencia y el ánimo profesora CINDY CRISTINA BOLÍVAR CASTAÑEDA por sus aportes más que una ayuda fue muy valiosa con sus conocimientos y personalidad.

“La vida me ha dado muchas cosas muy hermosas me ha dado una familia maravillosa a la que le agradezco a Dios y mis Ángeles, hoy mañana y siempre, para toda la eternidad, ya que ellos me han hecho sentir que la vida es muy hermosa y tiene muchas cosas maravillosas por las que tengo que seguir adelante.” Agradezco a mi compañera ALEJANDRA, por los momentos buenos y malos, lo bello, por la inspiración y comprensión en cada paso que dimos en la universidad y en este proyecto, entre todo eso las graciosas sonrisas de la vida.

Monik

TABLA DE CONTENIDO

	Pag
Resumen	7
Introducción	8
Planteamiento del Problema	10
Formulación del Problema	10
Pronóstico	15
Control del pronóstico	16
Objetivos	19
Objetivo General	19
Objetivo Específicos	19
Justificación	20
Marco Teórico	22
¿Qué es el Juego?	23
Qué son los Juegos de Mesa y cómo se aplican en la Educación	25
¿Qué Desarrollan los Juegos?	25
Antecedentes Internacionales	32
Marco Metodológico	43
Tipo de Estudio	44
Fases de la investigación	46
Escala de Calificación de los Estrategias y del Registro de Evaluación	55
Dimensión Cognitiva	56
Dimensión Comunicativa	57
Dimensión Corporal	58
Dimensión Socio-Afectiva	58
Dimensión artística	59
Procedimientos	60
Ficha de inicial de evaluación	60
Funcionalidad	60
Pertinencia	60

Funcionalidad	61
Objetivo	61
Resultados	68
Discusión	97
Conclusiones	103
Referencias	106
Anexos	110
Anexo A	110
Anexo B	111
Anexo C	116
Anexo D	117
Anexo H	128
Anexo G	147

“LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL¹”

Arias Castilla, Carmen Aura²

Macías Rodríguez, Lizeth Alejandra; Torres Castellanos, Mónica³
Corporación Universitaria Iberoamericana

Resumen

La investigación propone estrategias pedagógicas en las que se pretende que los niños y las niñas reciban conocimientos desde la flexibilidad del docente en su aula experimental donde es investigador, creativo, lúdico, participativo e innovador. Confrontar aquello que saben con las nuevas enseñanzas para facilitar el aprendizaje y que de hecho se desarrollen tanto en las dimensiones cognitivas, comunicativas, corporales, socio afectivas y artísticas. Además que fortalezcan y potencialicen el liderazgo, la creatividad, la investigación y la espontaneidad para enfocar a niños, niñas y jóvenes en el análisis crítico de la realidad al transformarla. Identificar conceptos, aprender a aprender, aprender a hacer, aprender a ser y descubrir el conocimiento de una manera amena, interesante y motivadora. El objetivo general, es fortalecer el desarrollo de las dimensiones cognitiva, corporal, comunicativa, socioafectivo y artística en los niños y niñas de los hogares comunitarios “Risitas Creativas” Localidad Fontibón; “Mis Pequeños Niños del Futuro” localidad Barrios Unidos, a través de los juegos de mesa.

Palabras claves: Juegos de mesa, innovar y educar, Estrategias Pedagógicas, gestionar eficazmente las dimensiones, Fortalecer el aprendizaje, Educación integral.

1 Investigación realizada dentro del grupo de investigación de la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales del Programa en Educación Pedagógica.

2 Docente, Corporación Universitaria Iberoamericana. Dirección Calle 67 No. 5-27, Bogotá, Colombia. ca.ariasc@laibero.net

3 Aspirantes a la Docencia en Licenciatura en Pedagogía Infantil. Corporación Universitaria Iberoamericana. E-mail: lamr9005@gmail.com orquidea2940100@gmail.com

Introducción

Este proyecto propone estrategias basadas en el uso de los juegos de mesa como recursos y medios didácticos para innovar en las nuevas formas de aprendizaje en la educación inicial, de los niños y las niñas, el enfoque favorece el aprendizaje en el placer de jugar. Los niños y las niñas construirán sus propios conocimientos a partir de lo que ya conocen que representa elementos significantes para ellos, potencializando el desarrollo de sus dimensiones; dimensión personal social, dimensión corporal, dimensión comunicativa, dimensión artística y dimensión cognitiva.

Por consiguiente los juegos de mesa representan competencias y el máximo de capacidades fundamentales, que a través de un camino sencillo de fácil acceso y pleno proceso fortalezcan responsabilidad, amplíen el vocabulario, y que puedan llevar una conversación con fluidez, consolidando sus capacidades para ejercitar su memoria, capacidad de reflexión, razonamiento y concentración. (Velasco 1997, p.213)

Mediante el aprendizaje significativo los juegos son una acción vital, con unas condiciones mínimas. El juego brota espontáneamente del niño pero esas condiciones y su establecimiento dependen de los adultos. De este modo, el juego necesita espacios porque en la actualidad hay padres tan “ocupados” que apenas tienen tiempo para jugar con sus hijas e hijos. Olvidamos con esto, que para la infancia (cuanto más pequeño es el niño y la niña hay que dedicarle más calidad de tiempo fomentando el aprendizaje), el juego es una conexión con el trabajo, van unidos se manifiestan y asimilan, donde la cultura favorece los valores y descubrimientos de este maravilloso universo del juego que

constituye la vida del niño y la niña, es muy importante involucrar a los padres, maestros, comunidad educativa y quienes se comprometan con el bienestar y los derechos de ellas y ellos.

Este proyecto al integrarlo en la investigación con la educación inicial busca motivar la actitud del aprender, despertar al conocimiento y descubrir el poder de potencializar las habilidades ya sean cognitivas, comunicativas, corporales, socioafectivo en emociones y sentimientos, explorando la creatividad mediante lo artístico, por medio de las actividades planteadas en 10 estrategias pedagógicas, enriqueciendo cada una de las dimensiones, también los espacios de clase involucrando a las familias. Los juegos sugeridos son el ajedrez, el parqués, la escalera y el dominó, que culturalmente significativos han existido por muchos años, pueden aplicarse con variantes de tres fases en la investigación.

Planteamiento del Problema



Diagrama Planteamiento Factores Problema 1. Creación propia.

Formulación del Problema

A partir de las falencias identificadas en cuanto a las situaciones reales en los diferentes contextos sociales de los niños y las niñas para la educación inicial al adquirir conocimientos y el promover facilidades pedagógicas en el aprendizaje, se plantea la siguiente formulación del problema de esta investigación:

¿Cómo fortalecer el desarrollo de las dimensiones cognitivas, corporales, comunicativas, socio afectivas y artística en los niños y niñas de los hogares comunitarios “Risitas Creativas” Localidad Fontibón; “Mis Pequeños Niños del

Futuro” localidad Barrios Unidos, a través de las estrategias de los juegos de mesa?

Preguntas sistémicas

La sistematización deberá responder e impulsar el qué hacer pedagógico en el que se integra una concepción de desarrollo integral del ser humano, en el que se contemplan las dimensiones: cognitivas, corporales, comunicativas, socio afectivas y artísticas, que reconocen a niños y niñas en un proceso evolutivo para el progreso y fortalecimiento de sus conocimientos, adquiriendo aprendizajes de una forma didáctica pedagógica.

¿Cómo utilizar los juegos de mesa de una forma didáctica pedagógica, para el desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal, socio afectivo y artística en los niños y las niñas?

¿Cómo diseñar y validar cada una de las actividades para la estrategia pedagógica de los juegos de mesa en la educación inicial?

¿Qué aportan los juegos de mesa a través de las dimensiones: cognitiva, comunicativa, corporal, socio afectiva y artística?

¿Cómo se fortalecen las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas mediante la observación, exploración, ensayo y error, que están involucradas en el juego?

De forma integral se plantean numerosos interrogantes, los cuales tienen que ver con las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas en el fortalecimiento de la educación inicial.

Algunos rasgos que previsiblemente caracterizan la sociedad y la educación, se empiezan a demostrar cuando se observa la producción

proyectiva de los niños de 3 a 5 años en hogares comunitarios ICBF (2012) incluidos en la propuesta. Allí se vislumbra la carencia de afecto de los infantes por parte de los padres y en algunas situaciones que se describen a continuación: los padres de los niños y las niñas de los hogares comunitarios “Risitas Creativas” Localidad Fontibón y “Mis Pequeños Niños del Futuro” Localidad Barrios Unidos, no dedican tiempo suficiente con sus hijos e hijas, tal vez por motivos económicos o extensas jornadas laborales, que se reflejan más adelante en la personalidad de los infantes (poca afectividad, fácil distracción, dificultades motrices, entre otros factores). Compartir con otros miembros de la familia, así como el ambiente y el mayor tiempo que se les brinde ya que todo esto afecta directamente en el desarrollo cognitivo, afectivo y comportamental de los niños y niñas.

En consecuencia se hace referencia a los diversos procesos que interactúan pensando más en el aprendizaje con una educación integral en los estudiantes entre las edades 4 a 6 años de educación inicial; por lo tanto, se quiere potenciar las dimensiones del desarrollo cognitiva, comunicativa, corporal, socio afectiva y artística, debido a que son parte del ciclo vital donde adquieren todo su conocimiento a través de una formación pedagógica con un aprendizaje significativo, que ayudará al ingreso a la escuela en grados o niveles más altos en conocimientos.

Diagnóstico

Al observar el contexto, donde se desarrolla el aprendizaje de los niños y las niñas de 4 a 6 años de los hogares comunitarios: “Los Principitos”, perteneciente a la localidad Rafael Uribe Uribe; “Risitas Creativas” Localidad Fontibón y “Mis Pequeños Niños del Futuro” Localidad Barrios Unidos, se encuentra que la población hace parte de los estratos 1, 2 y 3, su fuente de ingresos es principalmente el trabajo informal en oficios como celaduría, albañilería, floricultores, servicios generales, desplazados entre otros. La mayoría de la población son madres cabeza de familia con niños y niñas menores y que por necesidad deben trabajar. Para no dejar solos a sus hijos e hijas acuden a los hogares comunitarios.

Son familias con historias de vida vulneradas por la violencia y la pobreza, pero con deseos de superación y de brindarles a sus hijos e hijas mejores oportunidades de vida. Ante la situación se ha detectado la necesidad y el interés por el sentido de la competitividad al aprender a ganar y perder, así como la dificultad al interactuar y para desarrollar la capacidad de adquirir formas de expresión, relación y comunicación, que les permitirá establecer relaciones de reciprocidad y participación de acuerdo con normas de respeto, solidaridad y convivencia.

Por todo lo anteriormente planteado para atender la cobertura este servicio de asistencia al menor, el Instituto Colombiano De Bienestar Familiar (ICBF) creó el programa de hogares comunitarios, proporcionando la atención por personas o madres de la comunidad. El número de hogares comunitarios creció y la atención de niños y niñas también creció en proporción a lo

esperado. El ICBF tiene diferentes programas de ayuda para familias, niñez y adultos: Para niños y niñas desde su gestación hasta los 6 años, para madres lactantes, que apoyan en la realización de actividades que les permiten desarrollar la función socializadora, a través del fortalecimiento del vínculo afectivo entre el padre, la madre, hermanos y otros familiares pertenecientes a los estratos 1, 2 y 3. Pero la gran incógnita es cómo implementar procesos eficaces que permitan generar espacios de aprendizaje en la educación inicial donde se involucren en este proyecto el motivar a la familia y comunidad, para que se apropien de la educación y bienestar para los niños y las niñas, priorizando sus intereses y necesidades, resaltando los derechos de la “Ley 1098 de 2006: Artículo 1 de infancia y adolescencia. Garantizar a los niños, niñas y adolescentes el pleno y armonioso desarrollo dentro de la familia y la comunidad en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. Prevalecerá la Igualdad y Dignidad. 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 Política y en las leyes, así como su restablecimiento. Dicha garantía y protección será obligación de la familia, la sociedad y el Estado.

De igual manera la educación inicial es importante y tiene sentido en sí misma por la capacidad que encierra para potenciar el desarrollo infantil. Así como hay juguetes, ropa, comida y accesorios diseñados solo para los niños y las niñas con la educación también se proponen estrategias que los benefician a nivel de las distintas dimensiones del desarrollo: afectivo, el psicomotor, el

cognoscitivo, el social, comunicativo, el biológico y lo artístico. Se busca un buen desempeño en las actividades didácticas, la identificación de los valores, el fortalecimiento del vocabulario para la buena comunicación y en el que desarrolle y fortalezca sus dimensiones: personal social, corporal, comunicativo, artística, cognitiva.

Pronóstico

Según lo planteado anteriormente los niños o niñas que tengan dificultades al aprender podrán no potencializar sus destrezas y habilidades con cada una de sus dimensiones ya mencionadas. Las destrezas que son afectadas con mayor frecuencia son la lectura, la escritura, la asertividad, la comunicación, relación con sus congéneres y los valores. Los problemas de aprendizaje se hacen evidentes en los primeros años. Al no potencializarles sus habilidades en el periodo escolar pues están directamente relacionados con materias a partir de las cuales se determina el correcto rendimiento académico. Este concepto se aplica principalmente a niños en edad escolar, antes del ingreso a la primaria. Así mismo comprometen el desarrollo de las diferentes dimensiones como son:

1. Dificultad en los procesos de aprendizaje.
2. No se evidenciaran destrezas y debilidades en cada una de las dimensiones por cada uno de los niños y las niñas.
3. Con un aprendizaje regular, se quiere decir que no tenga bases, no podrá tener una participación activa en la sociedad; en que los niños y

las niñas tengan criterio, aprendan a ganar y a perder (con una autoestima de ser importantes frente a los desafíos de la vida).

4. Es necesario un proceso para fortalecer la comunicación, siendo importante la asertividad, (es respetarse a sí mismo, respetar a los demás Ser directo, honesto y apropiado. Mantener el equilibrio emocional. Saber decir y saber escuchar), para las relaciones interpersonales de la misma manera que permita la expresión de sus pensamientos.
5. Presentará dificultades al enfrentar situaciones complejas y reales en los diferentes contextos donde desarrolla su proyecto de vida.

Control del pronóstico

Por lo anterior se puede llegar a preguntar: ¿cómo una maestra puede diseñar estrategias que contemplen las falencias que afectan a los niños y niñas? ¿Con cuáles herramientas y elementos pedagógicos? Es necesario tratar de identificar cada uno de los casos y proponer soluciones para fortalecer y potencializar las dimensiones en la educación inicial. Por otra parte el indicio no sensorial es la falta de interpretación y formación que le permite completar su representación mental del objeto, un conocimiento, un significado. El potenciar las capacidades mediante los elementos pedagógicos como son los juegos de mesa provee de atención, concentración y memoria en las habilidades y destrezas, es la importancia de gestionar eficazmente las habilidades mentales, para un desarrollo integral en los niños y las niñas.

¿Qué estrategias pedagógicas son pertinentes para la promoción y desarrollo de las dimensiones de los estudiantes de los hogares comunitarios “Risitas Creativas” y “Mis Pequeños Niños del Futuro”? el tema que se ha seleccionado está referido al juego considerado como una actividad para disfrutar una forma de adquirir conocimientos significativos, para llegar a tener sentimientos y actitudes positivas tales como, ser más asertivos, tener mayor autoconfianza y tranquilidad, alta autoestima en cuanto a la seguridad del conocimiento, y al integrar algunos elementos pedagógicos, a partir de las estrategias que facilitan el aprendizaje siendo una herramienta didáctica pedagógica.

Como lo propone claramente un especialista e investigador del juego Trigo (2000) afirma que “Nacemos creativos, nacemos juguetones y la vida, las circunstancias, las “normas” nos van imponiendo poco a poco una forma de actuar “normal”, que bloquea ese espíritu lúdico base del desarrollo humano” (p.8). Por esta razón las propuestas pedagógicas de los juegos de mesa que incluyen al juego como instrumento didáctico con fines intrínsecos y objetivos de la educación inicial, siendo un papel muy importante, la exploración y la estimulación en el desarrollo de las actividades propuestas en los cuales se desenvuelven.

La inclusión de los estudiantes que presentan algún grado de dificultad en el aprendizaje es también importante en la representación que pueden ser mediadas por el ofrecimiento de oportunidades cuanto a lo expuesto anteriormente en cada una de las dimensiones socio afectiva, corporal, comunicativa, artística, cognitiva, detectadas durante el proceso de formación.

Lo anterior no puede ser un obstáculo en el desarrollo intelectual, cognitivo y asertivo para el ingreso a la etapa escolar.

Por otro lado, la propuesta pedagógica que aquí se describe busca potenciar las capacidades de los niños y las niñas que le permitan formar una conciencia crítica, valorar su ser y entorno. Así, se sugiere asumir los juegos de mesa y utilizar los materiales educativos desde una postura crítica e innovadora que permita contribuir a la construcción del conocimiento, al desarrollo de las dimensiones del desarrollo en lo personal social, corporal, comunicativo, artístico y cognitivo con los niños y las niñas que asisten a los hogares comunitarios: “Los Principitos”, perteneciente a la localidad Rafael Uribe Uribe; “Risitas Creativas” Localidad Fontibón; “Mis Pequeños Niños del Futuro” localidad Barrios Unidos.

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de las dimensiones cognitiva, corporal, comunicativa, socioafectivo y artística en los niños y niñas de los hogares comunitarios “Risitas Creativas” Localidad Fontibón; “Mis Pequeños Niños del Futuro” localidad Barrios Unidos, a través de los juegos de mesa.

Objetivo Específicos

1. Diseñar y validar cada una de las actividades pertinentes para la promoción y desarrollo de las dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal, socio afectiva y artística en los niños y las niñas, es la estrategia pedagógica de los juegos de mesa para facilitar el aprendizaje en la educación inicial.
2. Favorecer los procesos del aprendizaje en los niños y las niñas basado en la exploración, observación, ensayo y error en los juegos implementados.
3. Identificar las habilidades y potencialidades: cognitivas, comunicativas corporales, socio afectivos y artísticos, en los niños y niñas participantes de la investigación.
4. Evaluar y valorar cada una de las habilidades desde el desarrollo de las dimensiones obtenidos en los niños y las niñas mediante la implementación de las actividades planteadas en los juegos de mesa como estrategias didácticas.

Justificación

Es esencial y funcional la ejecución de esta investigación porque se ve la necesidad y el interés para desarrollar las dimensiones que integran la concepción del ser humano en el que se contemplan: la concentración, la atención y la capacidad de adquirir los conocimientos. Formar niños y niñas autónomos, respetuosos y futuros ciudadanos líderes. Así como se promueve y garantiza la educación en la primera infancia, a partir de las estrategias de cero a siempre, en el ambiente educativo con un aprendizaje significativo se le da énfasis en los movimientos corporales, gestuales y la comunicación e interacción asertiva como también lo socio afectivo y artístico. Así se plantean los lineamientos pedagógicos que contribuyen en la construcción de escenarios y procesos de la participación de niños y niñas.

Es importante resolver en forma pedagógica el problema de los factores que afectan a los niños y niñas de estos hogares comunitarios, como son: ausencia afectiva, situaciones económicas, la falta de calidad de vida, el tiempo para inculcar hábitos educativos y de valores. Por estas razones, la comunidad educativa, mediante los juegos didácticos está presente en lo tecnológico y creativo en el que se resalta la posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos, correspondientes a las edades entre 3 y 6 años de los estudiantes. La contribución a la formación de hábitos y habilidades, accesibilidad al aprender a ser y discutir de una manera amena, interesante y motivadora. De la misma forma que “Los juegos infantiles son los antecesores de los juegos didácticos y surgieron antes que la propia Ciencia Pedagógica.

Esta contribución da sentido a lo fundamentado por los autores Valdés (2002) y Alfaro (1994), donde se desarrollan capacidades mediante la participación activa y afectiva de los estudiantes, por lo que en este sentido el aprendizaje creativo le transforma en una experiencia feliz”.

El objetivo principal del proyecto es fomentar y facilitar estrategias pedagógicas innovadoras diseñadas mediante las actividades de los juegos de mesa. Estos procesos de formación y aprendizaje para los estudiantes que se beneficiarían al aprender a plantear y ejecutar estrategias, que no solo le serán útiles para concluir esta actividad, sino que también impacten sobre la sociedad. Además la posibilidad de encontrar soluciones a las situaciones que se les presentan a diario, puesto que cuando aprenden la metodología del juego que se esté desarrollando, su mente adquiere la agilidad de construir habilidades que les permiten visualizar las posibles estrategias para resolver problemas. Mientras se plantea la mejora de su educación inicial en la realidad está confiando en su potencial para generar progreso social y transformar las dimensiones en lo personal, cultural y tecnológico.

Marco Teórico

Teniendo en cuenta el contexto nacional y mundial las clases de juegos que se trabaja específicamente con los niños y niñas según el desarrollo cognitivo, comunicativo, corporal, socio afectivo y artístico son: el ajedrez, la escalera, el parqués, el dominó, siendo integral con las dimensiones en la educación inicial.

Para la construcción y estructura del proyecto de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial se tuvo en cuenta algunas consultas como fuentes documentales, libros de psicología y psicopedagogía referentes a las teorías de autores representativos como por ejemplo pedagogos, psicólogos, también se resalta el currículo del ministerio de educación y los lineamientos pedagógicos de la educación inicial así: En principio se tiene en cuenta ¿qué es el juego?, ¿Cómo se aplican en la educación?. Con algunos antecedentes nacionales e internacionales. Como autoras del proyecto se diseñó un cuadro referente a cada una de las teorías que hacen parte del juego y los procesos psicopedagógicos en el desarrollo de la infancia.

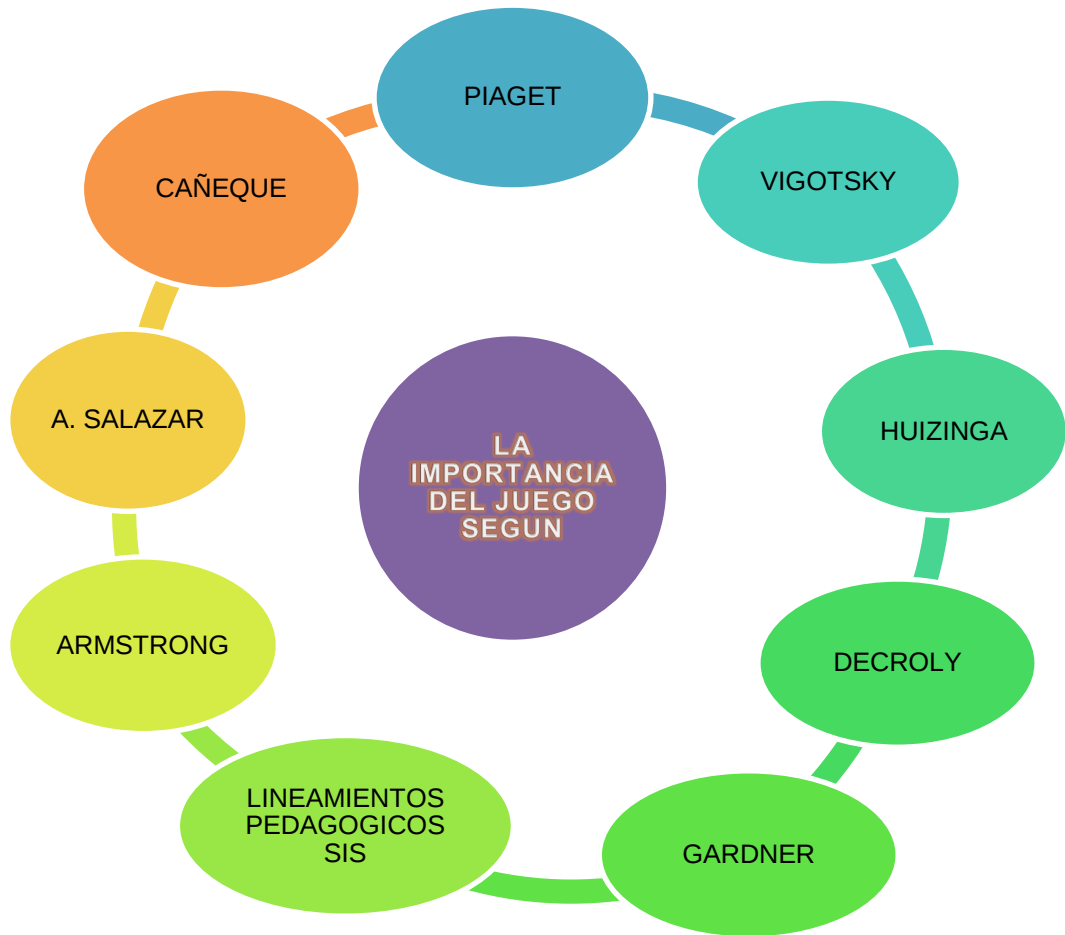


Diagrama de los autores del marco teórico

¿Qué es el Juego?

El juego es un ejercicio recreativo, donde se demuestran las habilidades y astucias, con ejercicio de agilidades y destrezas que se practican mediante reglas; estos juegos pueden ser por parejas, colectivos e individuales. Los juegos son estrategias de exploración, descubrimiento, curiosidad y el medio libre del entorno que lo rodea, en donde se comparte ideas que participan o no de una actividad en forma organizada. También participa en grupos de trabajo y manejo de conflicto inicial con ayuda del otro.

Desde los puntos de vista de los autores Alcantud y Cañeque (1993) Refiere que se fortalece la destreza de sus habilidades para coordinar músculos finos y gruesos que son requeridos en tareas donde se utilice coordinadamente y combinadamente. El juego se clasifica en: juegos de reglas, juegos constructivos, juegos de dramatización, juegos de creación, juegos de roles, juegos de simulación, y juegos didácticos. Cabe destacar, por otra parte, que existe una disciplina de la matemática conocida como teoría de juegos que utiliza modelos para analizar las interacciones en las estructuras formalizadas de incentivos y para llevar a cabo procesos de decisión, según Piaget (1945) Por ejemplo el sudoku, la sopa de números, entre otros.

Otra forma de interpretar el juego, como lo plantea Huizinga (1936 p.71), es que a partir de las experiencias, estudios y teorías del juego, se tiene la convicción de que la cultura humana brota del juego y en él se desarrolla la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar. El instinto inmediato de conservación da un sentido a la ocupación vital. “Todo juego significa algo” dice, Huizinga (1936). La propuesta del docente holandés, inspira al darle un sentido a la vida mediante el juego, es una repetición frecuente de gestos o una formula artística, porque es un modelo de cualidades. La cual es importante para la formación de su teoría, con una atención especial a sus ideas sobre la guerra como juego, que se involucran con acontecimientos, el razonamiento y la interpretación como representación del juego en la cultura y la sociedad.

Qué son los Juegos de Mesa y cómo se aplican en la Educación

Los seres humanos han estado practicando juegos de mesa desde tiempos remotos. Muchos han ido y venido durante nuestra agitada historia, los arqueólogos han encontrado este tipo de juegos entre las ruinas del Antiguo Egipto, Roma y Grecia. Algunos son similares a los que disfrutamos en la actualidad, como las damas y el ajedrez. Aun así, las ideas llevan aquí miles de años por lo que han trascendido entre varias generaciones.

En la vida adulta, en algunas actividades, se hace más fácil su manejo gracias a lo aprendido desde la infancia. Es obvio que los niños que van a jardines o tienen amiguitos de juego desde muy pequeños tienen mayores destrezas y más facilidad en ciertas habilidades motrices y cognitivas. Las personas más exitosas poseen algo en común la habilidad para tratar con la gente y manejar situaciones que requieren tranquilidad pero al mismo tiempo agilidad de acción y reacción. Por esta razón, es bueno como padres, ayudar a sus hijos a desarrollar aquellas habilidades emocionales que necesitarán para enfrentar los problemas de la vida y para que sean exitosos.

¿Qué Desarrollan los Juegos?

Por medio del juego el niño y la niña desarrollan su capacidad intelectual y habilidades, pueden hacerle frente a situaciones difíciles que de otra forma les sería imposible afrontar en el entorno social. Los juegos, fundamentalmente, constituyen una fuente de placer y de disfrute de la vida.

Armstrong (1998) manifiesta habilidades a través de las conductas, imitación, juego simbólico, los dibujos y el lenguaje. El niño y la niña pueden

simbolizar cuando representa un objeto, una reclasificación, y por último darse la elaboración de listas que otro puede interpretar. Sustentado por el autor Cañeque, (1993) “El juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real” (p.344).

Luego, si se relega el juego a un papel secundario y no fundamentado: ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel secundario.

En los juegos de mesa es necesario introducir en el sistema de enseñanza, métodos que respondan a los nuevos objetivos, inquietudes, deseos y tareas de los niños y las niñas. Lo que pone de manifiesto la importancia de la activación de la enseñanza, la cual constituye la vía idónea para elevar la calidad en el aprendizaje y esta actividad se desarrollará en forma individual, en familia, en las instituciones educativas y en los contextos donde se encuentren.

A continuación se describe el desarrollo de capacidades que resalta cada una de las dimensiones: lo cognitivo: de atención y comprensión, analizar y concluir sobre asuntos de su interés, comprensión de las actividades de pensamiento lógico y estratégico. En cuanto a lo comunicativo: formulación de argumentos para la discusión, expresión oral y escrita, expresión verbal,

expresión libre durante los juegos y las actividades. Por consiguiente en lo corporal: experiencias propias de expresión corporal, expresión icónica, juegos que incluyen baile o ejercicios. Además en lo socio afectivo: normas de organización de los juegos, respetar a los demás infantes, juegos de reflexión, seguir instrucciones y reglas. Explicación y definición de las normas y reglas de los juegos. Juegos de imitación de la vida cotidiana. Por último lo artístico: escenificaciones con disfraces, actividades con material audiovisual, juegos de análisis de fotografías, ilustraciones u objetos, explicaciones con láminas didácticas. De expresión musical, juegos con instrumentos, actividades de cantos y ritmos.

Los juegos didácticos deben contemplar la parte científico-pedagógica donde esté la posibilidad de aumentar el nivel de asimilación de los conocimientos; correspondencia con la edad del estudiante; contribución a la formación y desarrollo de hábitos y habilidades.

Fundamentando todo el conocimiento e importancia de los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial en los niños y las niñas. Por lo tanto se dimensiona en la investigación el concepto del juego, y las habilidades producto de su ejercicio; sustentándolo a partir de los siguientes autores nacionales e internacionales:

La Ajedrecista colombiana, campeona nacional de ajedrez y maestra, Salazar Adriana, quien le dio mayor interés pedagógico, a este juego, lo ha utilizado en varios espacios como mediación educativa, quien dirige la escuela de ajedrez “Talento”, destinada a niños y niñas desde los 3 a 6 años de edad.

Esta experiencia es una prueba visible de que el ajedrez, como un juego de mesa, aporta al desarrollo integral del niño y la niña: “descubrir el aprendizaje del ajedrez, dirigido por un maestro para quien lo prioritario es la construcción del mundo interno de los niños planteando que este juego es un recurso pedagógico invaluable para afianzar la autoestima”, como lo cita Salazar (2005) Mostrándoles paso a paso el juego y llevándolos por los procesos de pensamiento gradualmente, lograrán progresos insospechados, pero el mejor será, la convicción de poder hacer, solucionar y pensar, porque se revertirá en autoestima y para crecer en valores.

En Bogotá, y en otras ciudades de la costa caribe, como Sucre y Córdoba, existen otros programas para el fomento del ajedrez, el parqués y el dominó, también la golosa, y el monopolio. En la práctica de las actividades pedagógicas en las aulas de clase de los escolares, aunque de forma extracurricular: “Escuelas deportivas de ajedrez”, y “Ciudad Ajedrez”, lo que buscan, es no solo detectar nuevos talentos, sino también acercar a los niños y jóvenes de diferentes colegios a esta disciplina. “Se crean líderes positivos, aprenden sobre la frustración, el éxito y el trabajo en equipo. Además de mejorar su estado físico y alimenticio”, manifestaron las maestras Agudelo y Buitrago (2013). En Barranquilla, también se tuvo en cuenta el juego como herramienta para fortalecer la dimensión socio-afectiva de los niños de transición de la escuela Normal Superior Del Distrito De Barranquilla, por lo tanto se le da importancia a este proyecto dado que posibilitan a los niños y niñas, espacios de interacción con el mundo cultural y social que los rodea, fortaleciendo la dimensión socio-afectiva: la participación como seres humanos

responsables, capaces de convivir con otras personas, respetuosos, que reconocen y manifiestan sus emociones y sentimientos.

Por lo anterior se justifican los juegos de mesa integrados con algunas de las dimensiones ya expuestas las cuales son promocionadas en el desarrollo infantil asociadas a los conceptos según: Los Lineamientos Pedagógicos Para La Educación Inicial en el Distrito Capital (2010), y de Cero a siempre (2012).

Estos lineamientos pedagógicos para la educación inicial en el distrito capital, en la actualidad es un mundo de saberes por que se tiene en cuenta la diversidad, la interculturalidad que se está viviendo, las culturas, costumbres, religiones hasta se podría hablar de las diferentes gastronomías de cada uno de los niños y las niñas, resaltando quienes tienen habilidades diferentes con sus distintas discapacidades, que están ingresado a cada uno de los jardines ya sean del distrito capital del estado o particulares, entre otras las fundaciones, cuentan con las edades de 0 a 5 años contando con la sala materna, exaltando la sala de lactancia (Gómez et al., 2010)

Habría que decir también que involucra todas las políticas que rigen y defienden sus derechos como sus deberes, dispuestos a florecer los valores, a los niños y las niñas como sujetos principales destinatarios de las políticas sociales, económicas y culturales, porque los factores del aprendizaje pasan a través del patrimonio de las raíces que sembramos y fortalecemos en esta fase en que se forman las capacidades y condiciones esenciales para la vida, la mayor parte del cerebro y sus conexiones, desarrollar la seguridad, el autoestima y la independencia necesarias para su entorno es el contexto de

las condiciones de vida que son fundamentales. Fandiño, et al. (2008). Afirma que el proceso pedagógico atenderá como mínimo los siguientes objetivos:

- a. Reconocimiento de las características y potencialidades de los niños y las niñas.
 - b. Garantía de los derechos de cada uno de los niños y las niñas.
 - c. Cuidado calificado de los niños y las niñas.
 - d. Promoción del desarrollo armónico
 - e. integral de los niños y las niñas, a través de actividades intencionalmente diseñadas para el efecto.
 - f. Orientar, asesorar y formar a los padres y madres de familia en los procesos que contribuyan al desarrollo armónico y adecuado de los niños y las niñas.
- La Educación Inicial es la que se imparte en el primer ciclo vital de los niños y las niñas y busca ante todo su atención integral. Uno de los objetivos es proporcionar experiencias en las que niños y niñas tengan la posibilidad de valorar la cultura en la que viven, sus historias personales, sus estilos de vida e inclinaciones particulares, en el marco de la garantía de los derechos.

Por lo tanto, es fundamental propiciar experiencias pedagógicas que promuevan en los niños y niñas, con un desarrollo armónico e integral en cada una de sus dimensiones: cognitiva, artística, comunicativa, personal social y corporal, en función de sus intereses y el fortalecimiento de sus potencialidades, en el marco de la garantía de sus derechos.

Como lo plantea Decroly (1905) propone una escuela libre, la cual permite una autonomía pedagógica, con el fin de trabajar mediante metodologías particulares con estrategias donde el juego sea el elemento para

facilitar la lectura y escritura en los infantes. Por su parte Freire (1992) defiende la enseñanza social que se aprende de su entorno, sobre todo los referentes a la educación popular y a la necesidad de la esperanza para el quehacer transformador.

Otras propuestas de los psicólogos Vygotsky, Gardner, Goleman y Armstrong dicen que el entorno social, los valores, las emociones y sentimientos de los estudiantes, posibilitan fortalecer la autoestima y manejo de la convivencia. Psicopedagogos como Piaget, en donde se construye el conocimiento significativo del contexto a partir de los descubrimientos y las etapas sensorio motoras, pre-operacional, operaciones concretas y operaciones formales.

Por su parte, Ausubel, destaca los ambientes significativos y propicia espacios de aprendizaje con los previos y nuevos conocimientos potencializando sus dimensiones cognitivas, comunicativas, corporales, personal social y artísticas.

Es importante fundamentar el proceso evolutivo del desarrollo de las dimensiones en los niños y las niñas en el ciclo vital de la educación inicial, docentes en la rama de educación infantil, quienes promueven por ejemplo el ajedrez como Salazar (2005) en el lema método de ajedrez "Juega el Maestro y Ganan los Niños", resalta la importancia de ser libres para pensar por cuenta propia. Se plantea el por qué y el para qué en el desarrollo del pensamiento con la capacidad de potencializarlo paulatina y naturalmente con la maduración.

De esta forma se sustenta la investigación y el diseño de cada una de las estrategias pedagógicas de los juegos de mesa para facilitar el aprendizaje en la educación inicial.

Antecedentes Internacionales

Un estudio y análisis de los juegos de mesa en Chile por los autores Cáceres Cristián, Mazuela América, Prado Constanza, (2009) documentan sobre la importancia de los juegos de mesa en el diseño gráfico y como fortalece en ámbito de la educación, también argumentan que el juego es un instrumento de transformación social, lo definen como el “primer acto creativo del ser humano” y destacan a los juegos de mesa como de habilidad que necesita movimiento, movimiento corporal como en los juegos de movimiento, y movimiento intelectual, como corresponde a los juegos de tablas, que fortalecen las dimensiones comunicativas, corporales, sociales y cognitivas. También, Piaget (1955) plantea, la existencia de juegos de clasificación para los procesos de evolución de estructuras mentales los cuales se componen de los juegos de: ejercicio, simbólicos, y de reglas. Es importante señalar que los juegos de mesa corresponden a la clase de juegos en tableros, de ajedrez, damas, tablero chino y ludo. En cuanto a las gráficas y estadísticas el ludo y ajedrez tienen posiciones de los dos primeros lugares verificando los intereses de la investigación.

Apoyado por la contribución que los niños y las niñas mediante sus hipótesis, planteamientos y liderazgo “ poseen diferentes habilidades para aprender, recordar, actuar y comprender” Gardner (1983 pp.13) Cuando los

niños y las niñas desarrollan actividades de juegos de mesa, aprenden a plantear y ejecutar estrategias, que no solo le serán útiles para concluir esta actividad, sino que también tienen la posibilidad de encontrar soluciones a las situaciones que se les presentan en su diario vivir, puesto que cuando aprender la metodología del juego que se esté desarrollando, su mente adquiere la agilidad de construir habilidades que le permitan visualizar la posible solución a sus problemas.

Igualmente, en el contexto actual de la Educación inicial en algunos países han descrito en los diferentes lineamientos que se construyen en busca de procesos pertinentes, significativos y adecuados para la infancia, como derecho de todos los niños y las niñas para garantizar la realización de ese momento de su ciclo vital y fomentar el desarrollo de sus procesos, al mismo tiempo es una ventana abierta a la inclusión, al ejercicio ciudadano, la participación y la equidad. La educación actualmente busca la formación integral del ser humano; lo que implica un cúmulo de habilidades y destrezas que se deben tener en cuenta para el desarrollo de las dimensiones, personal social, corporal, comunicativa, artística y cognitiva, que deben desarrollarse en procura de ofrecer un alto nivel de competitividad y desempeño de los niños y las niñas frente al contexto en el que este inmerso, Freire (1999)

Para Ausubel, (1963) quien consideraba el aprendizaje como un proceso individual de construcción de nuevos conocimientos cuyo punto de partida es la interacción con la sociedad donde se adquieren los conocimientos previos. Lo fundamental, es conocer las ideas previas de los estudiantes por medio de la

enseñanza comparar las variaciones en las estructuras conceptuales a través de dos procesos diferenciación progresiva y reconciliación integradora. Siendo este el factor más importante para el desarrollo e implementación de la convivencia significativa, de la comunicación gestual, corporal y verbal, de la expresión creativa, y por supuesto, del pensamiento crítico reflexivo. Los estudiantes, por medio de los juegos de mesa, adquieren un proceso mental o reestructuran sus conocimientos. Dentro del proceso se consideran importantes las siguientes condiciones de juego, la participación y espontaneidad que motivan la autonomía provocada, individual y colectiva.

Según Armstrong, (1999), las inteligencias múltiples en el aula, propician espacios para educar a las futuras generaciones en habilidades como la empatía, la resolución de conflictos interpersonales, el manejo de sus sentimientos y emociones, el control de la ansiedad, la toma de perspectiva y estrategias comunicativas, en donde se les prepara y fortalecen los valores de respeto, tolerancia y convivencia los cuales le servirán para el éxito entendido este como un elemento que contribuye a una mayor calidad de vida.

Desde el campo psicológico educativo se está viviendo el interés creciente por la llamada educación emocional. Al respecto pueden mencionarse autores como Gardner (1995) a través de las inteligencias múltiples y Goleman (1996) con su concepto de Inteligencia Emocional, quienes han inclinado sensiblemente la balanza ante los aspectos emocionales del individuo; desde sus planteamientos los valores influyen en el éxito personal ya no depende tanto de nivel de inteligencia lógico-matemática como de las habilidades que el individuo tenga para manejar contextos interpersonales. A esto se le llamaría

una educación integral, que es lo que quiere demostrar este trabajo de grado, al exponer los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial.

Por consiguiente para Piaget (1945): las actividades lúdicas tienen las categorías siguientes: los juegos de ejercicio, los Juegos simbólicos, los juegos de reglas, los juegos de construcción. Según este autor, “El juego es el producto de la asimilación que se disocia de la acomodación antes de reintegrarse a las formas de equilibrio permanente, que harán de él su complementario en el pensamiento operatorio o racional. No obstante el juego de las reglas marca el debilitamiento del juego infantil y el paso propiamente a adulto que no es más que una ficción vital del pensamiento en la medida en que el individuo está socializado.

El juego de reglas, según Piaget, es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes”. (Piaget, 1971. p.197).

Como puede observarse, las reglas son acuerdos entre los jugadores que pueden estar estipuladas por generaciones; infantiles o jóvenes, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos.

El siguiente planteamiento es propuesto por Blanco (1988) por su perspectiva teórica dice: “Una educación que se proponga hacer un aporte para la superación de la violencia entre los seres humanos deberá buscar medios

eficaces para desarrollar en los alumnos la autonomía y la afirmación personal, el sentido de grupo, de cooperación con otros, y la capacidad para asumir y resolver creativamente los múltiples conflictos que se producen entre ellos. Esto no se logra simplemente hablando a los estudiantes sino desde su infancia fortaleciendo sus emociones sociales por medio del juego aprenderán a solucionar conflictos y respetar la opinión de sus congéneres” (p.14)

A partir de las teorías de cada planteamiento y presentando la práctica concreta Vygotsky, (2000) según este autor, “el origen del movimiento y de toda acción voluntaria, no yace ni dentro del organismo, ni en la influencia directa de la experiencia pasada; sino en la historia social del hombre. Así, defiende la idea de que la verdadera fuente de la acción voluntaria, está en el periodo de comunicación entre el adulto y el niño, siendo compartida la función entre dos personas.” Cabe explicar que los juegos de mesa han pasado por generaciones de familias, que eran para distraerse en los momentos de ocio o en reuniones familiares, sin pensar en los beneficios que estos le aportarían a sus conocimientos y habilidades individuales. Con estos espacios los infantes, jóvenes y adultos nunca pretendieron conseguir una sociedad de conocimientos o el significado de adquirir un aprendizaje. (p. 72)

De igual forma no es posible hablar de andamiajes de aprendizajes sin aludir a la noción de zona de desarrollo próximo (ZDP), que se define como el espacio de construcción de conocimientos que está configurado entre el nivel de dificultad de los problemas que el niño puede resolver de manera independiente -nivel de desarrollo real (NDP)-, y el nivel de los problemas que puede resolver con ayuda (andamiaje) de adultos. (Vygotsky, 2009 p. 465)

Desde esta perspectiva el papel del maestro es sólo un orientador y “provocador” de situaciones de aprendizaje, en las que el niño o la niña dude de sus propias ideas y sienta la necesidad de buscar nuevas explicaciones, nuevos caminos que vuelvan a satisfacer esos esquemas mentales, los cuales, han sido configurados por la interacción con su medio natural y social señalaba que aprender es una experiencia social y colaborativa en la que el lenguaje, la sociedad, la cultura y la interacción social juegan un papel fundamental en el proceso de conocimiento. Estas reglas pueden ser implícitas como en los juegos imaginarios como el juego de roles o socio-protagonizado o explícitas como en los juegos con reglas como los deportes o los juegos de mesa, los cuales también contienen una situación imaginaria.

El movimiento humano depende ampliamente del medio socio-cultural donde se desarrolle, se caracteriza por la interacción entre los nuevos conocimientos y aquellos específicamente relevantes ya existentes en la estructura cognitiva del niño y la niña que aprende, que constituyen un cierto grado de claridad y estabilidad, para Vygotsky (1987 p.162),

Sumando esta propuesta que corrobora con la teoría de Wallon, H. (1974) donde considera que el niño se construye a sí mismo a partir del movimiento; o sea que el desarrollo va del acto al pensamiento, de lo concreto a lo abstracto, de la acción a la representación, de lo corporal, a lo cognitivo. Por tanto, el desarrollo, más que psicomotor es motor - psíquico. Se entiende ya que cualquier acto motor tiene origen en el sistema nervioso central, que contribuye para que exista una gran interdependencia entre el desarrollo y la integración de lo motor, psíquico y afectivo, son importantes para el desarrollo

de sus capacidades que intervienen ampliamente en el desarrollo cultural y social en los infantes en todas sus etapas de crecimiento.

Conviene recordar que la meta del desarrollo psicomotor, refieren Palacios, López y Mora J. (1991 p 163164) es el control del propio cuerpo hasta ser capaz de sacar de él todas las posibilidades de acción y expresión que a cada uno le sean posibles. Ese desarrollo implica un componente externo o práxico (la acción), pero también un componente interno o simbólico (la representación del cuerpo y sus posibilidades de acción). El ser humano es una unidad psico-afectivo-motriz y en consecuencia, sería ilógico considerar los diversos aspectos del desarrollo del infante. Se concluye que el valor educativo de la psicomotricidad, forman la base de los movimientos de estabilización, locomoción y manipulación y por consiguiente de las praxias (Habilidad para poner en marcha programas motores de manera voluntaria y, normalmente, aprendidos). Como un proceso de las diferentes dimensiones corporales armónico y global, conecta con las dimensiones cognitiva, afectiva y social.

Huizinga (1987) sugiere que el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida real (Cañeque, 1993 p.3)

Luego, si se relega el juego a un papel secundario ¿Qué pasará con los niños del futuro? ¿Dónde aprenden a acatar y a cumplir normas? ¿Cuándo establecen relaciones con sus homólogos? ¿Qué hacen durante esa etapa tan importante? Desde este punto de vista, el juego no puede tener un papel

secundario, esta importancia radica, así como los adultos tienen unos intereses personales, lo ideal es que los niños y las niñas también conseguirlos mediante los juegos de mesa respetando los parámetros, estimulando el sentido de cooperación y la madurez mental para comprender conceptos lógico de pensamiento y razonamiento.

Desde la perspectiva nace así el juego educativo, aplicado desde preescolar por Decroly, Monchamp, (1998 p.18): y nace también la concepción del material educativo moderno, basados en la inspiración Decrolyana. Los niños y las niñas son los protagonistas de esta etapa educativa y precisan atenciones permanentes para su aprendizaje en todos los ámbitos del desarrollo, psico-emocional, cognitivo y motor. Es necesario contar con espacios abiertos, luminosos y alegres que sea adaptado a su edad en el que los aprendizajes sean significativos de los niños y las niñas que demanda respuesta inmediatas a necesidades afectivas y pautas de conducta para aprender los principios de socialización y para sus inagotables deseos de conocer y aprender de la realidad.

Esta propuesta va con formación de los primeros conocimientos matemáticos en donde se involucran las dimensiones del desarrollo de los estudiantes en la práctica de las estrategias de que refieren, el matemático alemán Zermelo, y Shannon, (1912 p. 164) que los juegos de mesa son estratégicos, la complejidad de los juegos se puede medir dependiendo de la capacidad que tengan los niños y las niñas para desarrollar cada uno de ellos como: La complejidad del estado-espacio de un juego es el número de posiciones accesibles desde la posición inicial del juego con los retos que estas

actividades requieran. En el ajedrez, la complejidad de decisión de un juego es el número de movimientos y decisión que establece el valor de la posición inicial para el jugador que mueve en segundo lugar.

Tomando en cuenta que cada actividad propuesta por cada juego de mesa es esencial para la integración del juego con las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas como Piaget (1947) afirma: A través del juego exploramos nuestro entorno, descubrimos oportunidades, conocemos nuestras limitaciones y potencialidades, creamos, inventamos, en síntesis: crecemos. Al jugar cambiamos, exploramos diversas situaciones, tomamos en serio nuestra participación ya que nos conocemos a nosotros mismos y a los demás. Sabes que existe la posibilidad de jugar durante toda la vida. (p.72)

Por otro lado una propuesta pedagógica para la educación de la primera infancia en 1939, a través del Decreto 2101, por primera vez se define la educación infantil en Bogotá - Colombia, aunque aquí sólo se contemplan los niños de más de 5 años: “Entiéndase por enseñanza infantil, aquella que recibe el niño entre los 5 y 7 años de edad, cuyo objetivo principal es crearle hábitos necesarios para la vida, juntamente con el desarrollo armónico de la personalidad, para la prestación del servicio educativo en primera infancia (1996, p.12), teniendo en cuenta el fortalecimientos de cada una de las dimensiones ya expuestas de una forma integral.

A continuación se presenta una tabla de las diferentes teorías, pedagógicas, psicológicas y sociales el cual es fundamentado y construido por las autoras sobre el tema de los juegos en sus diferentes expresiones y estructuras. Con una posición referente a las diferentes clases de juegos como

se fundamentan a cada autor en las actividades de los juegos de mesa en cuanto al diseño y propuesta de las estrategias en la investigación.

Tabla 1. Clasificación de juegos presentada por autores

Teorías Autores Maestras	Juego como Ejercicio	Juego Simbólico	Juego de Reglas	Juego de Construcción
Salazar (2005) Cáceres Mazuela Prado (2009)	El paso a paso del juego lleva a procesos del pensamiento. La convicción de solucionar problemas y fortalecer autoestima.	Cuando los niños y las niñas , adoptan una posición del juego de ajedrez, coordinador del juego que pretende estar pendiente Imitando los movimientos de cada ficha	Por medio del ajedrez se fomentan los valores y respetando la opinión de los otros. También la disciplina, asume una postura correcta ante la victoria y derrota entre otras virtudes	Creación artística de las características de cada diseño de los diferentes ambientes en la construcción del juego. "primer acto creativo del ser humano" y destacan a los juegos de mesa como de habilidad que necesita movimiento, movimiento corporal como en los juegos de movimiento, y movimiento intelectual, como corresponde a los juegos de tablas, que fortalecen las dimensiones comunicativas, corporales, sociales y cognitivas.
Thomas Armstrong y Howard Gardner	Desarrollo de la atención de la inteligencia con capacidades elevadas ya sea en lo artístico, musical, naturalista, diseñadores, entre otros. Algunos niños y niñas tienen más habilidades y talentos que otros. También afirman que cada uno tiene la capacidad de demostrar su inteligencia que es tan válida como la de cualquier experto. ellos tiene la capacidad de demostrar que su inteligencia es tan válida como la de cualquier experto de su edad que acepte el reto de aprender y jugar en el	Verbalizar las características de afrontar los inconvenientes en el juego, así mismo puede adquirir la capacidad de buscar solución a los inconvenientes que se le presenten en su diario vivir. Si hablamos de nuestros niños-as de la actualidad, podemos denotar específicamente que todos nacen y crecen con un potencial intelectual muy particular en cada uno de ellos-as pero muy fuerte en cuanto a que expresan lo que sienten y quieren hacer, dejando claro cómo les gustaría que se	Los infantes tienen capacidad intelectual pero tienen dificultad para elegir sus amigos, creando lazos de afecto y gratitud. Hay otras que triunfan en su vida personal. De esta manera cuando llegan a ser adultos triunfarán en sus profesiones, deportes, etc.	Expresar sentimientos a través del juego, pueden ser inteligentes pero en diferentes campos ya sea por sus habilidades, agilidades y fortalezas que otros no poseen. Cualquier actividad que se realice saldrá a flote los talentos que se requieren o tienen.

	grupo	hiciese.		
Lev Vygotsky	El juego es de gran importancia vital en las edades tempranas. El juego forma parte esencial del desarrollo ya que amplia continuamente la llamada "zona de desarrollo próximo" Sirve para explorar, interpretar y ensañar diferentes tipos de roles sociales observados	Contribuye a expresar y a regular las emociones. Fomentar el dialogo y la interacción, el juego siempre es interesante y significativo. Hay juegos en los que tiene gran peso la fantasía e imaginación, que los infantes la transforman, imitan y recrean la realidad.	Los juegos de reglas de la educación infantil facilitan la integración social, aceptan normas, que los conducirán al respeto de las normas de la sociedad. La presencia de reglas socialmente establecidas que regulan el comportamiento. La "amplitud" como elemento particular del juego.	Escoger, crear y recrear actividades lúdicas para desarrollar una destreza concreta, para un nivel específico, para un momento determinado es una labor que puede resultar gratificante, porque le permite estimular y movilizar el pensamiento, le da el placer de hacer cosas, de imaginarlas con formas distintas
Jean Piaget	El juego es la actividad fundamental del niño, es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a estas características: la perspectiva sociocultural es la actividad propia de la infancia.	El juego simbólico y el dibujo pueden ser interpretados como lenguajes. El dibujo especialmente constituye una fase importante en los inicios de la lengua escrita, ya que, desde muy temprana edad, producen trazos cuya topografía está dotada de significado	Las reglas de juego solo se encuentran en los juegos colectivos o en los juegos de mesa, pero se ha confirmado que ellas están presentes desde mucho antes que el niño llegue a la etapa de operaciones concretas. Afianzando autoestima.	Una de las matizaciones que se han hecho a la clasificación de juegos de Piaget, es la incorporación a la misma de los denominados juegos de construcción.
Huizinga y Decroly y Monchamp	Fortaleciendo la memoria El juego, como elemento esencial en la vida del ser humano. A la suma de algunas teoría, esto lleva a considerar el gran valor que tiene el juego para la educación, por eso han sido inventados los llamados juegos didácticos o educativos, los cuales están elaborados de tal modo que provocan el ejercicio de funciones mentales en general o de manera particular	Escoger, crear y recrear actividades lúdicas para desarrollar una destreza concreta, para un nivel específico, en el momento de poner en práctica sus actividades en el aula. Es importante aprovechar los recursos para generar juego, diversión y placer.	Realizando diferentes ejercicios, Para Huizinga. el juego es una acción o una actividad voluntaria, realizada en ciertos límites fijos de tiempo y lugar, según una regla libremente consentida pero absolutamente imperiosa, provista de un fin en sí, acompañada de una sensación de tensión y de júbilo, y de la conciencia de ser , de otro modo que en la vida real.	Conocer diferentes técnicas artísticas, es la de proporcionar al estudiante las herramientas necesarias que les permita desenvolverse en situaciones reales y cotidianas. Aquí es donde tienen cabida las actividades comunicativas y, por supuesto el tema que nos ocupa: el juego Incorporando experiencias

Marco Metodológico

El proceso de esta investigación abarca desde un enfoque experimental hasta uno no experimental, así como cualitativo y cuantitativo, también contiene 5 fases desde la concepción de una idea para investigarla, la elaboración del marco teórico y el establecimiento de hipótesis hasta la selección del diseño apropiado de investigación, la recolección de datos y la presentación de los resultados. Para poder realizar este proyecto se necesitó de los instrumentos, ya que ayudaran a tener bases sólidas, confiables y estructuradas, cuando se necesite interpretar la información sea más clara. La validación en función de los objetivos con la recolección de información que se observa en el trabajo en campo, la elaboración de las actividades de las estrategias, al momento de hacer indagación de los indicadores de las dimensiones de forma integral se tendrán en cuenta los indicadores de las dimensiones, que explican cuáles son los logros que se deben cumplir por dimensión, de esta forma se plantea que una investigación explicativa por lo tanto tiene que ver con cada uno de los ítems e indicadores de cada concepto como pertinencia, suficiencia y la redacción (claridad y lenguaje).

La utilización de los métodos de investigación/acción y estudio de casos en educación, es como el proceso de llegar a soluciones fiables, para los problemas planteados, a través de la obtención de análisis e interpretación planificadas y sistemáticas de los datos, en las que se abarcan distintas realidades del estudio en una investigación cualitativa - cuantitativa. Por

ejemplo, la metodología de casos es un modo de enseñanza en el que los estudiantes aprenden sobre la base de experiencias y situaciones de la vida real, permitiéndoles rescatar aspectos específicos de cada realidad educativa, complementando así otros abordajes globales de registro que tienden a uniformizar escenarios, a través de la generalización. Al ver recompensada en su formación, la aceptación pasiva del conocimiento generado por expertos, los futuros maestros y maestras adquieren escasamente experiencia en el pensamiento interpretativo"

Está investigación es un modelo que representa la integración o combinación entre los enfoques cualitativo y cuantitativo. Ambos se entremezclan o dan una serie de estrategias y herramientas de enseñanza tan diversas como creativas que involucran la utilización de diferentes recursos físicos, técnicos y humanos que se realizan en un campo de conocimiento de la educación inicial como los juegos de mesa (ajedrez, parques, dominó y escalera) y pueden incluir los tipos de estudio en las distintas etapas de su desarrollo.

Tipo de Estudio

De acuerdo con Hernández, Fernández y Baptista existen dos tipos de diseños la investigación experimental y la no experimental, cada una de estas se divide en diferentes categorías según Campbell y Stanley (1966). La investigación experimental se divide en pre-experimentos y experimentos puros (verdaderos) y cuasi-experimentos. Mientras que la investigación no experimental se divide en diseños transeccionales o transversales y diseños

longitudinales. Cada una tiene sus características y valor propio, según lo que se haya planteado es decir, los objetivos, la hipótesis y el tipo de estudio.

Este proyecto utiliza un diseño de investigación no experimental porque es transeccional que a su vez se divide en descriptivo y en correlacional. “Es la que se realiza sin manipular deliberadamente las variables”. Una investigación descriptiva: resultante de una descripción rica y densa del fenómeno objeto de estudio, es el trabajo descrito y creativo de las estrategias ya planteadas en los juegos de mesa para facilitar el aprendizaje en la educación inicial fortaleciendo el desarrollo de las dimensiones en los niños y las niñas. Merriam (1990)

Por lo tanto, también explicativa, porque manifiestan los fenómenos físicos y sociales, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se da éste, o por qué dos o más variables están relacionadas pretendiendo evaluarse de forma mixta en la técnica cuantitativa y cualitativa, es un método de recopilación de datos estadísticos de todas las respuestas del grupo observadas. A partir de las actividades planteadas en las estrategias los participantes desarrollaran las dimensiones cognitivas, corporales, comunicativas, socio afectivas y artística, mediante las estrategias planteadas a partir de los juegos de mesa transformándola en conocimientos significativos y efectivos. Se tuvo en cuenta lo descriptivo porque describe situaciones y eventos, es decir buscan especificar las propiedades de un grupo de personas que se someten a un análisis, en la que se mide y evalúa diferentes aspectos o elementos del fenómeno a investigar. Hernández, Fernández y Baptista (2004 capítulo IV pp.58)

Con un enfoque perceptual, control y seguimiento del modelo que aplicase a todas las decisiones dentro de los métodos empíricos resulta el más complejo y eficaz; surge como resultado del desarrollo de la técnica de los juegos de mesa y del conocimiento humano a través de su actividad transformadora con las estrategias pedagógicas la contribución de fortalecer la investigación sustentada por Altuve y Rivas (1998). Ellos aseguran que el diseño de una investigación, "... es una estrategia general que adopta el investigador como forma de abordar un problema determinado, que permite identificar los pasos que deben seguir para efectuar un estudio" (pp. 231).

Fases de la investigación

El proceso de las fases fundamentales que a continuación se exponen le da sentido a la investigación cualitativa y sometida a un proceso de desarrollo cuantitativo en los resultados estadísticos del pilotaje



Diagrama fases de la investigación

1º Fase: Recolección de la información

Se identifica el planteamiento del problema fundamental en favorecer el desarrollo integral de las dimensiones del ser humano y la educación. Se basa en un principio de la integralidad, que considera al niño y la niña como ser único y social, en interdependencia y reciprocidad permanente con su entorno familiar, natural, social, étnico y cultural. Al fortalecer las dimensiones del desarrollo cognitivo, comunicativo, socio afectivo y artístico, a partir de unas preguntas sistémicas para construir un aprendizaje en los niños y las niñas, se debe trascender en la atención individual y activar procesos de colaboración y de corresponsabilidad entre los hogares comunitarios “Risitas Creativas” Localidad Fontibón; “Mis Pequeños Niños del Futuro” localidad Barrios Unidos, y la educación inicial, en el contexto más propicio para generar nuevos ambientes y saberes significativos, cumpliendo los objetivos y procesos con el plan de las estrategias.

2 ºFase: Elaboración de instrumento

Vale la pena señalar que cada una de las estrategias cuenta con actividades de los juegos de mesa: el ajedrez, el parqués, el dominó y las escalera, de forma que se integren las dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal, socio afectiva y artística, con los diferentes indicadores a fortalecer en el proceso y en el desarrollo de la investigación como son: el contenido de la estrategia, los objetivos, la justificación, la actividad metodológica que se compone de una descripción, una motivación, un desarrollo y el cierre de la actividad. Esto con el fin de medir unos indicadores de evaluación, los

materiales y recursos físicos y técnicos utilizados. Por este motivo el diseño es flexible, ya que durante el proceso de argumentar una propuesta para que la maestra tenga en cuenta la construcción del instrumento previamente validado por expertos. El diseñar los instrumentos para la validación de las estrategias de los juegos de mesa de mediación pedagógica, compuesta por un conjunto de acciones e intervenciones de recursos y materiales didácticos, diseñada por las autoras, principal de este proyecto por los criterios de selección de los expertos, quienes poseen experiencia calificada en contexto, metodológico y crítico. Por ende se elabora las validaciones para después ser calificadas por un experto de contexto, un experto metodológico y un experto crítico. De esta forma será validado el programa “los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial”.

La validación del instrumento para implementar el pilotaje, conseguir información de los principales indicadores de las dimensiones del desarrollo cognitivo, comunicativo, socio afectivo y artístico, con cada indicador en el proceso evolutivo de los estudiante de 4 a 6 años, la evaluación en cuanto a tener aprobación, calificación de los expertos que requiere de datos subjetivos para el pre-test, y el pos-test en el desarrollo del pilotaje. Las diez (10) estrategias son validadas y evaluadas por los expertos pedagógico, estadístico y metodológico. Ante algunas falencias como justificaciones y objetivos para ser bien planteados y sugerencias de los expertos, se reevalúan haciendo las respectivas correcciones para llevar a cabo el pilotaje.

3º Fase: Selección de la muestra

En concordancia donde se configura un proceso de interacción con el niño y la niña orientado hacia su desarrollo integral con calidad de los momentos pedagógicos y las estrategias con el enfoque de la investigación descriptiva, para el desarrollo infantil, en el contexto se orienta fundamentalmente a fortalecer las dimensiones en la educación inicial a tenerse en cuenta según los lineamientos. A partir de las etapas de la educación y actividades, se eligieron a los participantes de las localidades Barrios Unidos y Fontibón de los jardines comunitarios ya especificados: es un grupo de 11 estudiantes entre niños y niñas de 4 a 6 años de edad de los hogares comunitarios del Instituto Colombiano De Bienestar Familiar ICBF de los estratos 1,2, 3 en las localidades de Fontibón y Barrios Unidos de la ciudad de Bogotá D. C., siendo una muestra aleatoria. Tabla de validación por experto (Anexo A) En cada uno de estos se tuvo en cuenta los ítems de: justificación, contenido, objetivo, metodología, descripción y evaluación.

4º Fase: Aplicación de instrumento

A continuación se presenta una descripción estadística de los resultados de la validación siendo un registro que pretende medir el desempeño del programa de las estudiantes en formación, donde se tiene en cuenta la calidad, la importancia de los criterios y conceptos de los ítems de 1pertinencia, 2suficiencia, 3redacción, 4claridad y 5lenguaje, los cuales se les dio un valor calificativo de 1 a 5. Siendo 1 y 2 las calificaciones más bajas, 3 bueno, 4 sobresaliente y 5 excelente.

LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL																						
INSTRUMENTO : VALIDACION POR EXPERTOS AL PROGRAMA DE ESTRATEGIAS																						
AUTORAS: Lizet Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos																						
												LENGUAJE										OBSERVA CIONES
	PERTINENCIA					SUFICIENCIA					CLARIDAD					REDACCIÓN						
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
ESTRATEGIAS #1																						
CONTENIDO																						
OBJETIVOS																						
JUSTIFICACION TEORICA																						
METODOLOGIA																						
MATERIALES Y RECURSOS																						
EVALUACION																						

Tabla de validación por experto (Anexo A)

El instrumento previamente validado por expertos explica el paso a paso en las 10 estrategias, el plan de actividades en que se emplearon desde la selección de los expertos y fueron sometidas, validadas a la consideración de los criterios de experiencias, aportes y conocimientos de resultados obtenidos fueron la selección que se emplean para implementar las 10 estrategias sin el conjunto de instrucciones en el pre-test y el pilotaje con el post-test, siguiendo la descripción de resultados con los análisis estadísticos, el nivel descriptivo porque está referido al estudio y análisis de los datos obtenidos, comprobada de la eficacia de la “hipótesis” que argumenta la investigación propuesta .

5ª Fase: El pilotaje en los hogares comunitarios “Risitas Creativas”; “Mis Pequeños Niños del Futuro”:

La aplicación a los estudiantes en las actividades de las estrategias de los juegos de mesa ya expuestos con la evaluación de cada uno de los indicadores por dimensión y especificando cada uno de los logros adquiridos, el cumplir los objetivos y profundizar en la motivación, el interés y evaluando la apropiación de las actividades de los niños y las niñas. Se integraron en los espacios pedagógicos, en el aula de clase donde adquirieron los conocimientos en conceptos, instrucciones, reglas y normas.

Por juego se fomentó la libre expresión a través de los recursos y herramientas pedagógicas para la socialización efectiva, entendiendo las diferencias y asumiendo actitudes, el promover valores en los diferentes momentos planteados de la jornada con los juegos de mesa: el ajedrez, parques, dominó y escalera. Con los talleres que se realizan en el jardín mensualmente, se aclaran dudas y se socializa la visión no tan tradicional que se desarrolla a diario, motivando a la creatividad, la solución de conflictos, desarrollo del pensamiento, el lenguaje, el aprendizaje a través del fortalecimiento de las dimensiones del desarrollo contextualizado para cada grupo de padres y comunidad educativa.

Después de analizar la problemática de la población atendida podemos concluir que es una investigación cualitativa, porque se centra en la calidad para la ejecución del proyecto, ya que contamos con acciones conceptuales, procedimentales y actitudinales. Se conocen las metodologías y estrategias a trabajar, los recursos, el espacio físico, disponibilidad de tiempo, todo esto con el fin de lograr los objetivos propuestos, para el tratamiento de los resultados estadísticos.

Participantes

Se contó con la participación de 11 niños y niñas entre las edades 4 a 6 años, de los hogares comunitarios de ICBF en las localidades de Fontibón “Risitas creativas”, y Barrios unidos “Mis pequeños niños del futuro”, la población se encuentra estratificada en 1, 2, 3. Siendo niños y niñas que presentan un gusto por aprender y explorar en cada una de las actividades pedagógicas de las planeaciones de instituto colombiano de bienestar familiar ICBF a los que propone a través del proyecto pedagógico educativo de investigación.

Entre otras más preguntas y curiosidades, mediante las estrategias ya aplicadas en las actividades se comprueba la facilidad para adquirir conocimientos, favoreciendo la comunicación entre los estudiantes y el cambio de algunos que son distantes o introvertidos.

Registro de evaluación

Se inicia con la organización de tres etapas, en el siguiente protocolo:

Primera etapa se remitió una carta, a cada uno de los expertos, tramitando el formato de consentimiento para aprobar la validación del programa “Los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial”. Se hace entrega de los formatos de registro a cada una de los expertos, para la validación del programa “los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial”.

Segunda etapa el objetivo, es validar la pertinencia, suficiencia, lenguaje con redacción y claridad, y escribir sus observaciones, para el desarrollo de las estrategias pedagógicas en las actividades con los niños y las niñas de primera infancia, consta de 10 estrategias pedagógicas las cuales cuentan con justificación, contenido, metodología, descripción y la evaluación frente a la práctica pedagógica al realizar, el trabajo de grado los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial.

Tercera etapa, formato de validación por expertos a la propuesta “los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial”. (Anexo A)

Criterios para la calificación de los expertos: Los jueces expertos utilizaron los siguientes criterios para calificar cada ítem:

1. Pertinencia: evaluaron la oportunidad y lo adecuado que resulta el uso del reactivo para el constructo a medir.
2. Suficiencia: evaluaron el grado en que a partir de la información proporcionada se puede diligenciar el instrumento sin ambigüedad; es decir que toda la información necesaria es proporcionada en las instrucciones.

3. Lenguaje: evaluaron si la terminología se ajusta a las características de la población. Constituye la claridad y redacción.
4. Claridad: evaluaron la exactitud de las instrucciones para indicar justamente lo que se debe hacer.
5. Redacción: evaluaron que la forma en que están escritas las instrucciones sea lógica, coherente, clara y comprensible
6. Observaciones: los expertos, especificaron sugerencias y comentarios de sobre cada una de las estrategias.

De acuerdo con los criterios anteriores, el juez experto podrá marcar, con una x, en la planilla a la calificación correspondiente para cada criterio en una escala ascendente de 1 a 5, donde 1 significa el menor cumplimiento del requisito y 5 el mayor cumplimiento del requisito.

Los expertos que validaron el programa y las estrategias fueron:

Tabla 2. Nombre de los jueces

PRIMERA ETAPA Jueces que validaron los instrumentos de la investigación	Profesión	Otros estudios	Laboral	SEGUNDA ETAPA Experto
Manuel Francisco Romero Ospina	Licenciado en Matemáticas de la Universidad Pedagógica Nacional	Especialista en estadística aplicada	Profesor de la universidad los libertadores	EXPERTO CRÍTICO
Hilba Milena Jiménez Pulido	Licenciada en Pedagogía Infantil Universidad Pedagógica Nacional	Magister en educación, comunicación y lenguaje	Docente de recursos didácticos y contextos II, IV, V. Consultora	EXPERTO METODOLOGICO

			para el Índice de Educación Inclusiva para la Primera Infancia. PUJ-MEN Profesora de la Universidad Pedagógica Nacional	
Gladis Alejandra Sierra Rodríguez	Licenciada en educación especial de la Corporación Universitaria Iberoamericana	Maestría en Docencia universitaria problemas de aprendizaje Especialista en familia	Docente de la secretaria de integración social Docente en educación especial de la Corporación Universitaria Iberoamericana	EXPERTO de CONTEXTO

Escala de Calificación de los Estrategias y del Registro de Evaluación

LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIA PEDAGOGICA PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL																				
	Estrategia 1 Juego de Ajedrez																			
Dimensiones	Cognitiva				Comunicativa				Corporal				Socioafectiva				Artística			
Indicadores	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Evaluativos	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP	SNEP

Tabla de validación por experto (Anexo B)

Tercera etapa, formato de validación por expertos para evaluación de las dimensiones: cognitiva, comunicativa, corporal, socioafectiva y artística, con cada uno de los indicadores para el pilotaje, “los juegos de mesa como

estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial”.

(Anexo B)

Validar la pertinencia, suficiencia, el lenguaje con redacción, claridad del registro de validación de 10 estrategias planteadas para aplicar el pilotaje en los hogares comunitarios con la evaluación de los 4 indicadores por dimensión: cognitiva, comunicativa, corporal, Socioafectivo y artística.

Indicadores de validación para evaluar el pilotaje según por cada dimensión con sus respectivos ítems:

Dimensión Cognitiva

1. Desarrollar la capacidad humana para relacionarse, actuar y transformar la realidad, es decir, tratar de explicar cómo empieza a conocer, logra un mejor conocimiento e interacción en donde se pone en juego el punto de vista propio y el de los otros, se llega a acuerdos, se adecuan lenguajes y se posibilita el ascenso hacia nuevos saberes.
2. Mediante la observación, exploración, ensayo, error, interacciones y discusiones con pares y adultos, lo cual le permite, resolver dichas situaciones empleando diferentes estrategias.
3. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.

4. Identifica, reconoce algunos conceptos espaciotemporales (arriba, abajo, encima, adelante, atrás entre otros algunos atributos y características físicas de figuras geométricas, objetos, dibujos y/o ensamblajes, para luego realizar construcciones teniendo en cuenta las características propias de los elementos.

Dimensión Comunicativa

1. Utiliza un lenguaje oral para solucionar problemas cotidianos, para hacer acuerdos con sus compañeros y adultos para expresar sus puntos de vista en diversas situaciones de la vida escolar como asambleas, juegos, los mensajes que desea comunicar.
2. El niño y la niña usan el lenguaje para interactuar, jugar, comunicar y expresar deseos, necesidades, opiniones, ideas, preferencias y sentimientos y relatar sus vivencias en las diversas situaciones de interacción presentes en lo cotidiano.
3. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, pueden llegar a hacer promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. También realiza producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.
4. Habla y conversa sobre los juegos simbólicos de imitación en algún personaje propios y de los demás, confrontando las opiniones de los otros y posicionando sus puntos de vista, al preguntar, analizar y

comentar sobre el desarrollo de los juegos y poner en palabras lo que ha sucedido. (Hablar: es consigo mismo o decir una que otra palabra para darse a entender / Conversar: es dialogar entre dos personas o más)

Dimensión Corporal

1. Los niños y las niñas se ubican en su entorno, en un escenario propicio para llevar a cabo desplazamientos con cambios de dirección permitiéndole con ello continuar desarrollando su sentido de orientación y ubicación.
2. Los niños y las niñas se orientan en el espacio distinguiendo nociones como arriba – abajo, delante – atrás, dentro – fuera, a un lado-a otro- en el momento de dirigirse a algún lugar o para indicar algo, identificando lo vertical, horizontal y diagonal.
3. Los niños y las niñas juegan con los movimientos de su cuerpo y se emocionan al imaginar, reproducir, inventar, recrear y crear nuevas formas de comunicación con éste; logrando expresarse con mayor confianza utilizando sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.
4. Los niños y las niñas improvisaron y crearon movimientos al escuchar una melodía, utilizando como principal medio su cuerpo y de este modo muestran paulatinamente interés por incorporar variedad de objetos como: pañoletas, pelotas, bastones, aros, disfraces, entre otros.

Dimensión Socio-Afectiva

1. Los niños y las niñas manifestaron iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.
2. Reconoce las normas y los acuerdos por medio de los cuales se regulan las rutinas cotidianas de la institución educativa.
3. Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto, inicialmente con ayuda de otros.
4. Participa en grupos en los que opine sobre cómo organizar actividades, distribuir funciones y responsabilidades.

Dimensión artística

1. Los niños y las niñas diferencian formas, tamaños, para complejizar las diversas técnicas plásticas como el coloreado, la pintura, las construcciones, el modelado, entre otras. Desarrolla nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad.
2. Los niños y las niñas representan la figura humana, seres, objetos y situaciones de su interés a través de la plástica en sus diversas formas, incluyendo mayores detalles y características de éstos.
3. Realizan representaciones gráfico plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real e imaginaria.
4. Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y

procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.

5. Disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos.

Procedimientos

Etapa cuatro formato de validación por expertos al plan de evaluación de estrategias para el pilotaje, “los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial”.

Ficha de inicial de evaluación

Etapa cuatro, en la evaluación del pretest, las docentes serán quienes tramitaran el formato donde está el listado de estudiantes, los recuadros específicos con cada una de las dimensiones y sus indicadores respectivamente.

Funcionalidad

Conocer y observar la disposición de los niños y las niñas cuando exploraron, descubrieron, ensayo error al utilizar cada uno de los juegos de mesa entre estos el ajedrez, el parqués, los dominós y la escalera, por consiguiente se detectan las habilidades, falencias, necesidades e intereses de cada uno de ellos y ellas a partir de las dimensiones que integramos en cada una de las actividades pedagógicas, propuesta en 8 sesiones de trabajo.

Pertinencia

Este documento es importante porque nos permite observar y recopilar la información de los niños y niñas desde allí plantear el trabajo pedagógico en el aula del cual será avalado para la eficiencia de esta investigación.

Formato pilotaje de evaluación en los jardines comunitarios risitas creativas, mis pequeños niños del futuro pos test. (Anexo C)

Ficha de diagnóstico inicial:

Las docentes son quienes tramitan el formato donde estará el listado de estudiantes, en los recuadros específicos con cada una de las dimensiones y sus indicadores respectivamente.

Funcionalidad

Etapa cinco se utiliza el instrumento como una herramienta que brindar información del pos-test, ya llevando a la práctica las actividades planteadas en cada una de las estrategias, evaluando los niños y las niñas, en cada uno de los indicadores por cada dimensión se reconocer el aprovechamiento de las estrategias propuestas.

Objetivo

Se plantearon 10 estrategias, cada una de las actividades expuestas en didácticas-pedagógicas: secuencia de actividades básicas que expresan los momentos centrales del proceso. El innovar con los juegos de mesa sirve como un aporte didáctico e incorporar nuevas formas de enseñar en la educación inicial, el propósito de este proyecto de grado de las estrategias pedagógicas son alternativas al aprendizaje y elevar el aprovechamiento de motivar la actividad escolar de los estudiantes, cambiando los esquemas en el aula de

clase o los momentos pedagógicos. Primero se investigó cada juego de mesa incorporándolos desde el interés de algunos infantes; segundo se integraban y enfocaban al desarrollo de las dimensiones expuestas en los lineamientos pedagógicos en el nivel inicial de 4 a 6 años; tercero se visualizó que es flexible para adecuarlo en los diferentes métodos y modelos educativos.

Estrategia 1 Explorando y jugando ajedrez

Estrategia 2 Jugando a las matemáticas con el juego de mesa el parqués

Estrategia 3 jugando la escalera con una representación del cuento Hansel y Gretel

Estrategia 4 Juego de escalera con los hábitos de aseo

Estrategia 5 Los niños y las niñas crearan un juego de dominó

Estrategia 6 Propuesta un nuevo juego de ajedrez

Estrategia 7 Escribiendo y creando un mundo a través del ajedrez

Estrategia 8 Jugando matemáticas con el dominó

Estrategia 9 Un cuento con el juego de la escalera

Estrategia 10 El cuento de los gusanos de colores en el juego del parqués

Etapa seis, a través de las estrategias planteadas se evaluarán los procesos de las dimensiones del desarrollo cognitivo, comunicativo, corporal, socio afectivo y artística, a partir de los ítems que se identifican para evaluar proporcionando la información detallada y necesaria para la evidenciar las debilidades y fortalezas que se evaluarán en los niños y niñas, Formato evaluativo SI si cumple con los indicadores de cada dimensión NO logra alcanzar y EP está en proceso de lograr los indicadores. (Anexo B)

En este aspecto se aconseja poner énfasis en la selección y aplicación de estrategias variadas, significativas, creativas, que posibiliten a los niños y las niñas superar las dificultades y mejorar en forma gradual el desarrollo de sus competencias de sus dimensiones: dimensión personal social, dimensión corporal, dimensión comunicativa, dimensión artística, dimensión cognitiva.

Diarios de campo (anexo C)

El diario de campo se implementó durante el proyecto pedagógico por cada estrategia, como el instrumento de programación, se describe a los niños y las niñas durante el desarrollo de las actividades ya planteadas y evaluación semanal y mensual del proceso.

Al plantear esta propuesta a través del juego que es una diversión, se acompaña con el aprendizaje de esta manera se cumplen con los objetivos de la educación inicial, al priorizarlo como una herramienta didáctica-pedagógica, donde se involucran las dimensiones del desarrollo cognitiva, comunicativa, corporal, socio afectiva y artística, se requiere también un método de enseñanza significativa, atractiva, instructiva, activa y creativa. La propuesta de este proyecto se enmarca en 10 estrategias pedagógicas innovadoras que aún no se han expuesto pedagógicamente en ninguna tesis o propuesta de grado, integrándolas para facilitar el aprendizaje por medio de los juegos de mesa, que consta del ajedrez, parkés, dominó y escalera o serpiente.

El potencializar las dimensiones del desarrollo en los niños y niñas entre las edades que oscilan de 4 a 6 años, al complementarlo con la esencia del juego que es divertirse y aprender. La docente, tendrá la oportunidad de

plantear cada una de las actividades expuestas en las estrategias, según el juego de mesa que se desarrolle a nivel aula o clase, practicó que da la posibilidad a la inventiva de otras estrategias unas acciones en donde se involucran un marco de ideas, de valores y objetivos para que los niños y las niñas sean protagonistas del proceso de nuevos juegos de mesa. De esta manera se contribuye a una formación que ayudara para sus próximos niveles como transición, primaria, básica y porque no para orientarlos en una profesión ideal.

Cognitivo:

Por medio de adquisición de experiencias y construcción del aprendizaje implicando conceptualización, atención, memoria, discriminación (Mecanismo sensorial) y solución de problemas, La estructura mental que le permite conocer, conocerse y transformar la realidad.

Comunicativo

El interactuar significativamente e interpretar mensajes con sentido crítico, especialmente las habilidades de lenguaje y literatura, es adquirir los nuevos logros del hablar, el lenguaje, y de oír, está fundido en las experiencias y el ambiente de aprendizaje: Escuchar y entender los cuentos sencillos; también contestar a preguntas sobre los cuentos y libros, iniciar conversaciones y mantener el tema de lo que hablan expresar sus experiencias personales, pronunciar las palabras suficientemente bien para ser entendidos por la mayoría de adultos, aunque todavía pronuncian mal unos sonidos de algunas palabras

que es típico para su edad. Encontrar soluciones a los problemas, planificar, y pensar "*qué pasaría si...*"

Corporal

Es un proceso de formación y desarrollo físico y motriz, de esta manera valorar y expresar armónicamente la corporalidad. En el ámbito sensorial por medio de los sentidos: vestibular equilibrio y coordinación; táctil conciencia corporal y atención; auditivo memoria procesamiento auditivo; visual, olfativo y propioceptivo conciencia del cuerpo en el espacio, concepto de tiempo asociado al desarrollo motor, y gustativo estímulos de la realidad exterior y responden a ellos adaptativamente.

Socio afectivo (personal social):

Es la relación consigo mismo en la comprensión y la expresión de emociones y sentimientos, la relación con los demás los procesos de socialización que se dan en la familia la escuela, el medio social y cultural, con miras a construirse como un ser social. Capaz de amar-se y expresar amabilidad en sus relaciones interpersonales. El proceso de aprendizaje que orienten a tomar decisiones, acciones, con el ejercicio de la voluntad, autonomía y el manejo de los valores.

Artística

También conocida como estética: es desarrollar y expresar creativamente su sensibilidad para apreciar y transformar su entorno, apreciar la belleza, expresar su imaginación, lo que percibe, y que sea capaz de

elaborar y transformar aquello en otra realidad, dándole un toque personal, por otra parte se estimula la formación de hábitos de orden, también se desarrolla el comprender, cuidar, disfrutar y recrear la naturaleza y la producción cultural.

El juego de la escalera comúnmente llamada serpiente: es otra forma divertida de en la que se puede apoyar la educación inicial como una estrategia para facilitar el aprendizaje, tiene la posibilidad de adaptarse en un pliego de cartón o cartulina cuadrada o más grande ajustarlo al tema, se puede dividir en 10 a 100 cuadrados pequeños los cuales siempre van enumerados, se puede fundamentar un tema como los hábitos de aseo, organizador de tareas cumple con la dimensión cognitiva al jugar con un dado el que en la atención, concentración y memoria en el conteo, identifica símbolo, cantidad, en el momento del juego da la oportunidad de ubicarse en el espacio corporalmente, el subir o bajar la escalera o sencillamente salir rodando por el rodadero y dar la posibilidad de ganarle a sus contrincantes. Es un juego de mesa en la que es necesaria la interacción con su entorno y sus compañeros de juego, adquiere la habilidad de la comunicación al ser adaptado a un cuento por cuadros y escenas en donde los niños y las niñas logran plasmar una secuencia de un cuento adaptándolo al juego en forma creativa y pedagógica aumentando el nivel de complejidad, resaltando la dimensión socio afectiva en la participación, liderazgo, respetar el turno y el saber perder y ganar en el juego.

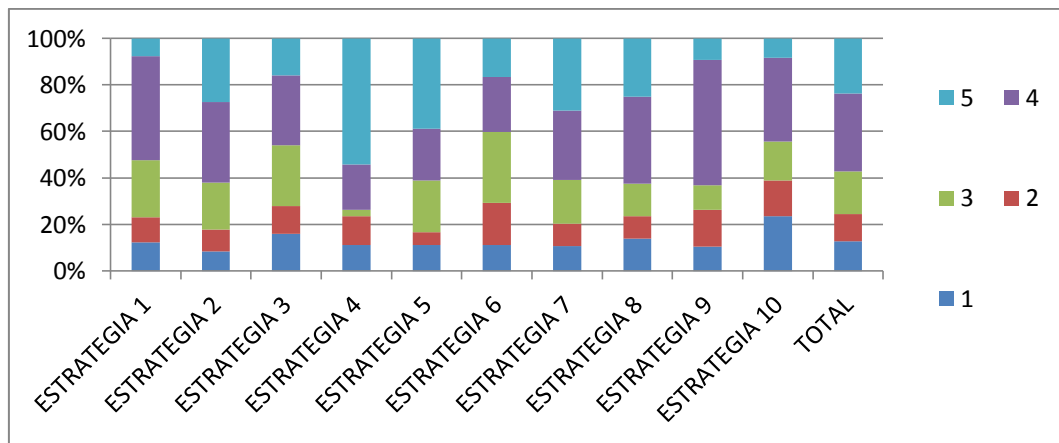
El juego escalera potencializa las habilidades orales, escritas, plásticas, corporal matemática para Decroly este es un juego integral como una pedagogía activa y del interés empleando el método global de los niños y las

niñas. El planteamiento de Decroly (2009) expresa una visión adaptativa y utilitarista frente a la naturaleza, visión que no es ajena, al pensamiento moderno, en el cual la naturaleza provee los recursos para el progreso y la satisfacción de necesidades. (p. 83,87)

Resultados

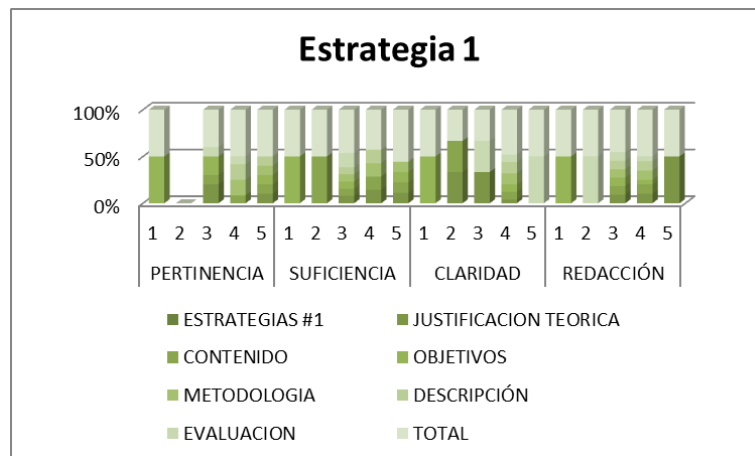
A continuación se dan a conocer los resultados a través de los análisis de datos estadísticos mediante las gráficas, cada cuadro de diferente color da a conocer la validación y evaluación que se obtuvo en la gráfica 1, demuestran cómo fue la calificación por parte de los expertos, con la importancia de los criterios y conceptos de los ítems de pertenencia, suficiencia, redacción, claridad y lenguaje, los cuales se les dio un valor calificativo de 1 a 5. Siendo 1 y 2 las calificaciones más bajas, 3 bueno, 4 sobresaliente y 5 excelente. En cada uno de estos se tuvo en cuenta los ítems de: justificación, contenido, objetivo, metodología, descripción y evaluación, registrados en el formato de la validación por expertos tabla N° 2 para cada una de las estrategias diseñadas con actividades de los juegos de mesa, pruebas de la investigación “los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial” se obtuvieron los siguientes resultados:

Grafica global de las estrategias validadas al programa por expertos



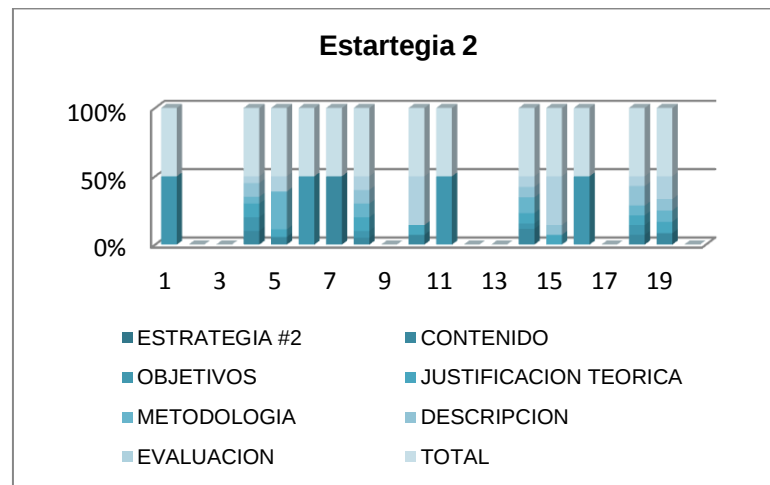
Grafica 1 Validación global de estrategias calificadas por expertos

Lo que se quiere dar a entender en la recopilación de datos, en la gráfica 1 validación global de estrategias, calificadas por expertos, es: que en cuanto a los porcentajes más bajos del 1% al 20% indica que sí, se presentaron algunas falencias en todas las estrategias con respecto a los objetivos, y la descripción. Con los porcentajes 20 % al 40% conviene considerar, la falta que se tuvo en la redacción y la claridad. De estos resultados, desfavorables se corrigieron a tiempo, para el pilotaje. Por otra parte los porcentajes del 40% al 80 % se aumentaron, asumiendo las favorables calificaciones y observaciones de las estrategias. Los porcentajes del 80 % al 100 % por la excelente, mejora en el proceso de la justificación, la evaluación y recursos, siendo favorable los resultados en la calificación al innovar actividades pedagógicas, con los juegos de mesa.



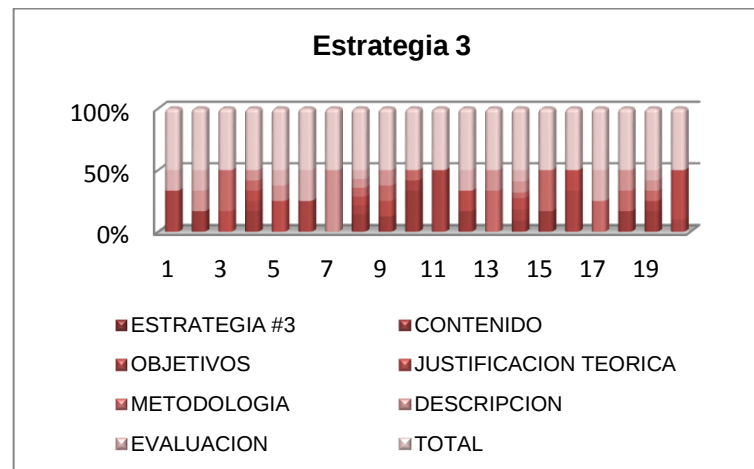
Gráfica 1 Estrategia 1 Explorando y jugando ajedrez

En el proceso de medición la estrategia 1, no es eficiente en sus objetivos. Pero es favorable la suficiencia y la claridad en cuanto a la descripción de las actividades y la metodología en el juego de ajedrez.



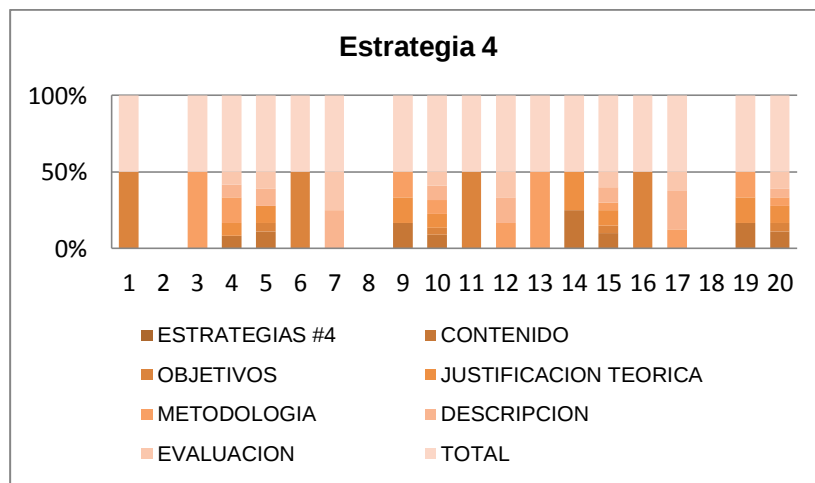
Gráfica 2 Estrategia 2 Jugando a las matemáticas con el juego de mesa el parqués

Lo que corresponde a la estrategia 2, es evidente la falta de redacción y claridad en los objetivos, en cuanto la evaluación falto aclarar algunos ítems. Por otra parte mejora favorablemente: los contenidos, metodología, la justificación y la descripción de las actividades con el juego del parqués.



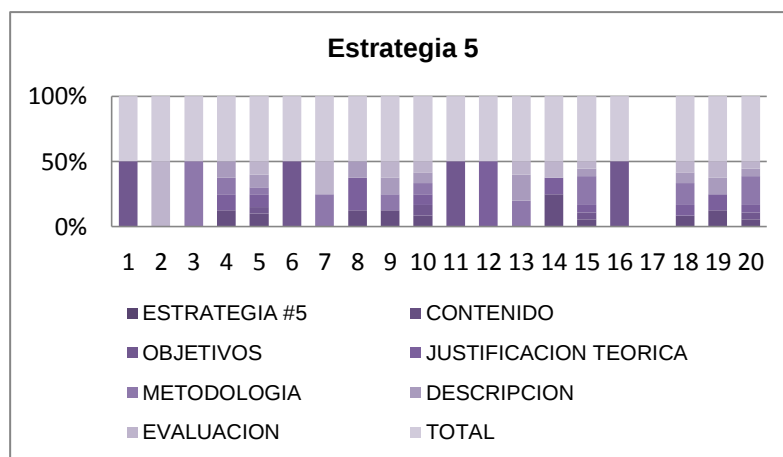
Gráfica 3 Estrategia 3 jugando la escalera con una representación del cuento Hansel y Gretel

La gráfica 3 y resultados de la estrategia 3, aunque también tuvieron falencias en la descripción de los objetivos y evaluación de los ítems, se corrigieron, después del proceso de validación. Siendo favorable por la excelencia en cuanto a la metodología, justificación y lenguaje.



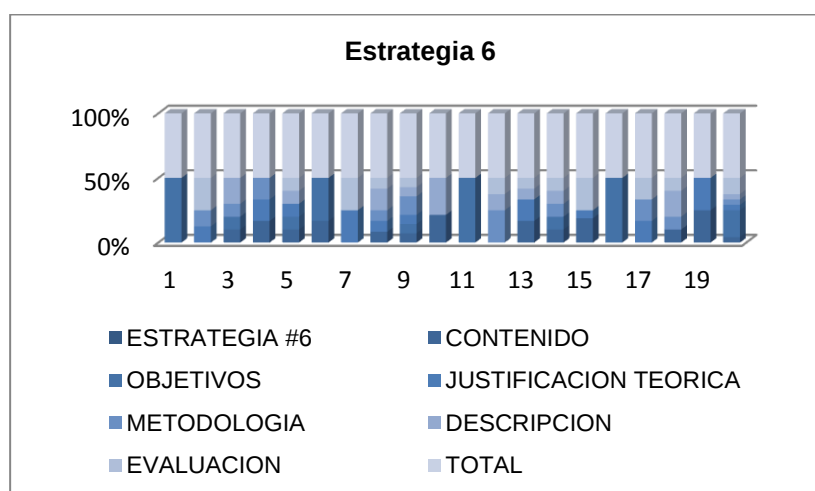
Gráfica 4 Estrategia 4 Juego de escalera con los hábitos de aseo

Los resultados que se interpretan dan a conocer que se tuvo falencia en la metodología, pero fueron favorables los objetivos, con el contenido, la descripción y evaluación en cuanto a su claridad y redacción.



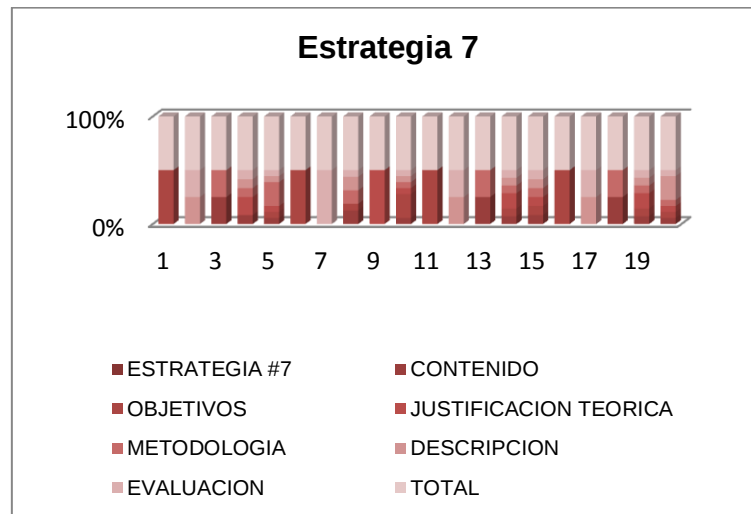
Gráfica 5 Estrategia 5 Los niños y las niñas crearan un juego de dominó

Lo que corresponde a la estrategia 5, es evidente la falta de redacción y claridad en los objetivos, en cuanto la evaluación falto aclarar algunos ítems. Por otra parte mejora favorablemente: los contenidos, metodología, la justificación y la descripción de las actividades con el juego del Domino.



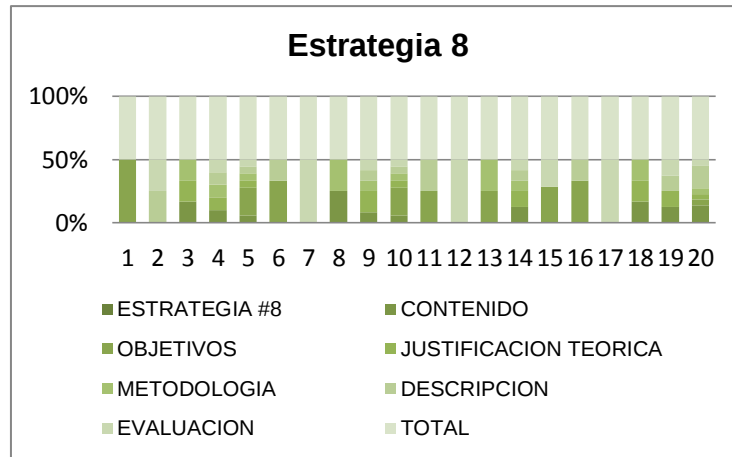
Gráfica 6 Estrategia 6 Propuesta un nuevo juego de ajedrez

En el proceso de medición la estrategia 6, no es eficiente en sus objetivos. Pero mejoro la suficiencia y la claridad en cuanto a la descripción de las actividades, la metodología y la evaluación en el juego de ajedrez.



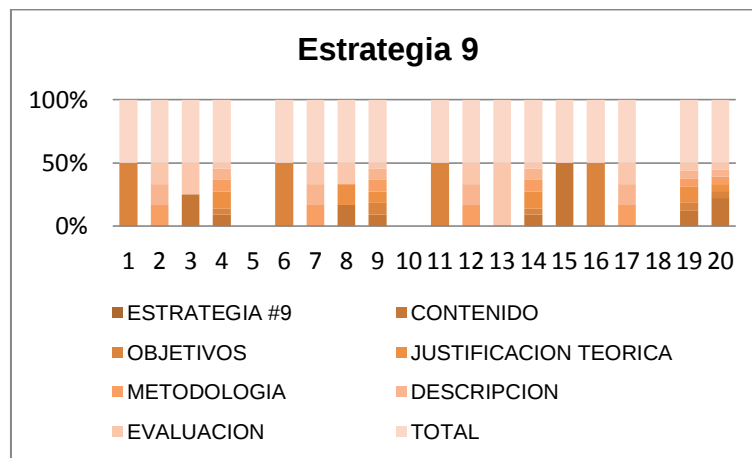
Gráfica 7 Estrategia 7 Escribiendo y creando un mundo a través del ajedrez

Los resultados que se interpretan dan a conocer que se identifican falencias a nivel metodológico, pero fueron favorables los objetivos, con el contenido, la descripción y evaluación en cuanto a su claridad y redacción en el juego de ajedrez.



Gráfica 8 Estrategia 8 Jugando matemáticas con el dominó

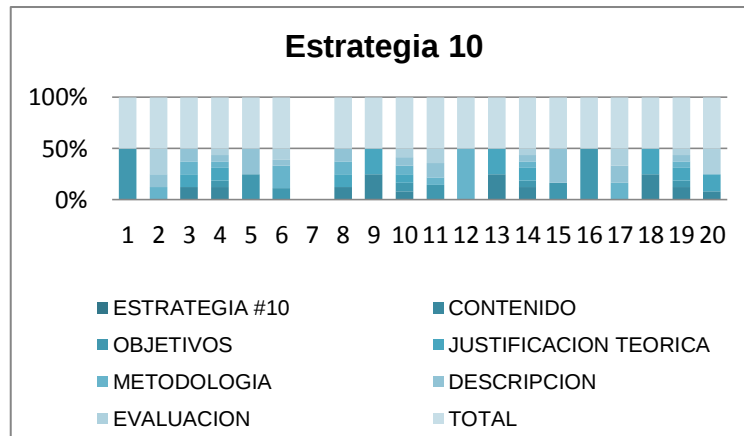
Lo que corresponde a la gráfica 8, estrategia 8, es evidente la falta de redacción y claridad en los objetivos, en cuanto la evaluación falto aclarar algunos ítems. Por otra parte mejora favorablemente: los contenidos, metodología, la justificación y la descripción de las actividades con el juego de dominó



Gráfica 9 Estrategia 9 Un cuento con el juego de la escalera

Los resultados que se interpretan dan a conocer que se tuvo falencia en la metodología, pero fueron favorables los objetivos, con el contenido, la

descripción y evaluación en cuanto a su claridad y redacción en el juego de la escalera.



Gráfica 10 El cuento de los gusanos de colores en el juego del parqués

Lo que corresponde a la estrategia 10, es evidente la falta de redacción y claridad en los objetivos, en cuanto la evaluación falto aclara algunos ítems. Por otra parte mejora favorablemente: los contenidos, metodología, la justificación y la descripción de las actividades con el juego del parqués.

El balance de cada una de las estrategias con el formato de validación del instrumento evaluado y calificado por los expertos en cuanto al porcentaje cumple con un 60%, 80% y 100% demuestra progresos en cada una de las estrategias. Es evidente que hubo falencias en cuanto a la pertinencia de los objetivos porque no estaban muy argumentadas, la claridad en algunas estrategias puesto que no fue eficiente la descripción, por lo tanto se hace correcciones pertinentes en cada una de las estrategias para aplicarlas al pilotaje.

Estrategia 1 Explorando y jugando ajedrez

Estrategia 2 Jugando a las matemáticas con el juego de mesa el parques

Estrategia 3 jugando la escalera con una representación del cuento Hansel y Gretel

Estrategia 4 Juego de escalera con los hábitos de aseo

Estrategia 5 Los niños y las niñas crearan un juego de dominó

Estrategia 6 Propuesta un nuevo juego de ajedrez

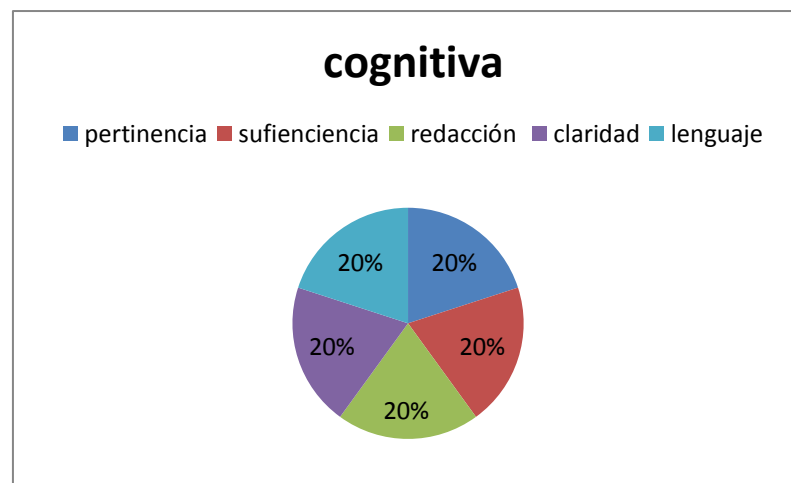
Estrategia 7 Escribiendo y creando un mundo a través del ajedrez

Estrategia 8 Jugando matemáticas con el dominó

Estrategia 9 Un cuento con el juego de la escalera

Estrategia 10 El cuento de los gusanos de colores en el juego del parques

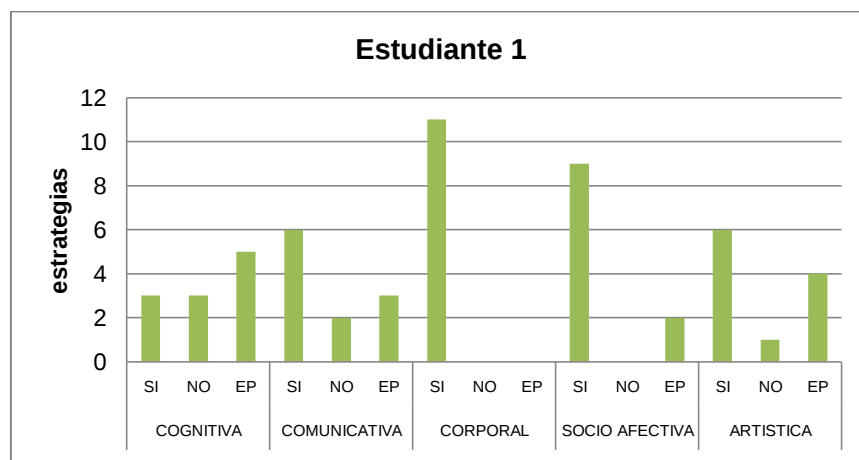
Instrumento de validación por dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas entre las edades de 4 a 6 años.



Gráfica 11 Validación de las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas
La validación calificada por los expertos, en cuanto a los ítems de cada una de las dimensiones del desarrollo cognitivo, evaluaron el proceso de pertinencia, suficiencia, redacción, claridad y lenguaje arrojó 20% por ciento.

A continuación se presenta una recopilación de datos con descripción estadística de los resultados del pre-test el cual se llevó a cabo con 11 niños y niñas entre las edades 4 a 6 años de los jardines Risitas Creativas y Mis pequeños niños del futuro niños de futuro. Donde se evidencia en la actividad de una manera activa habilidades, conocimientos y actitudes que los estudiantes descubrieron y exploraron, con respecto al juego de ajedrez.

Pre- Test



Gráfica 12 pre-test estudiante 1

En el pre-test del estudiante 1 se evidencio que en la dimensión corporal tuvo un mejor rendimiento puesto que coincide con los movimientos propuestos laterales con los movimientos de las fichas del ajedrez, a su vez el niño tenía conocimiento de algunos juegos.

Post-test

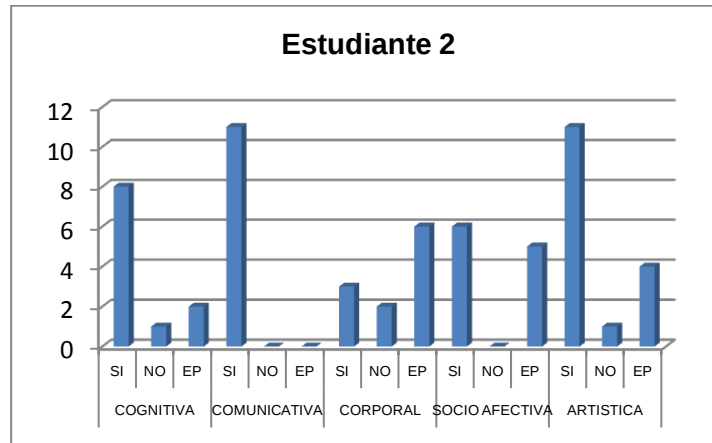


Gráfica 13 pos-test estudiante 1 validado pilotaje con estrategias

En cuanto al pos-test el estudiante 1, observando y evaluando cada uno de los objetivos de las dimensiones cognitiva, corporal y artística, en el desarrollo de las actividades pedagógicas con los juegos de mesa ajedrez, dominó, escalera, parqués, estadísticamente si cumple con el objetivo de los ítems expuestos en cada una de las estrategias, en cuanto al proceso de la adquisición de nuevos conocimientos y prácticos a la hora de exponerlos.

Se tuvo en cuenta los ítems de las dimensiones donde mejoró el conocimiento cognitivo en cuanto comprende las características del juego de cada uno de los juegos, el apropiarse en cada uno de los movimientos el identificarse en el espacio, fortaleció sus habilidades corporales tanto viso manual como gruesas y el fortalecimiento creativo de la imaginación y fantasía.

Pre- test



Gráfica 14 estudiante 2 evaluación pre-test

Teniendo en cuenta los objetivos e ítems de evaluación se observa el estudiante 2 identifica los números del 1 al 10, realiza conteo y un seguimiento en la secuencia presentada para el desarrollo de las respectivas actividades, con algunas fortalezas en las dimensiones cognitiva al separar, distinguir, comunicativa y artística; pero también se evidencia que presenta debilidades en las dimensiones corporal por no tener un conocimiento de ubicación espacial y socio-afectiva, al no seguir las reglas del juego con sus compañeros y hacer partícipes en el juego.

Post-test

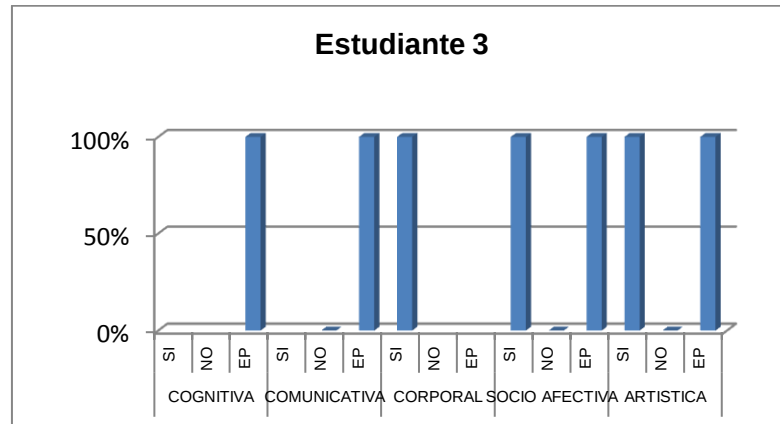


Gráfica 15 Pos-test estudiante 2 evaluación del pilotaje plan de estrategias

Se demuestra un avance significativo en las dimensiones socio-afectiva y corporales, teniendo una mejor integración con el grupo y a su vez autonomía en la organización y planeación del juego, recordando las normas y reglas de cada uno de los juegos de mesa, dando su opinión y sugerencias con liderazgo, favoreciendo la convivencia en el aula.

Le gusta el juego del parques y domino, porque se interesa en las matemáticas los números y cumple con los objetivos planteados en las estrategias resaltando la dimensión cognitiva y comunicativa.

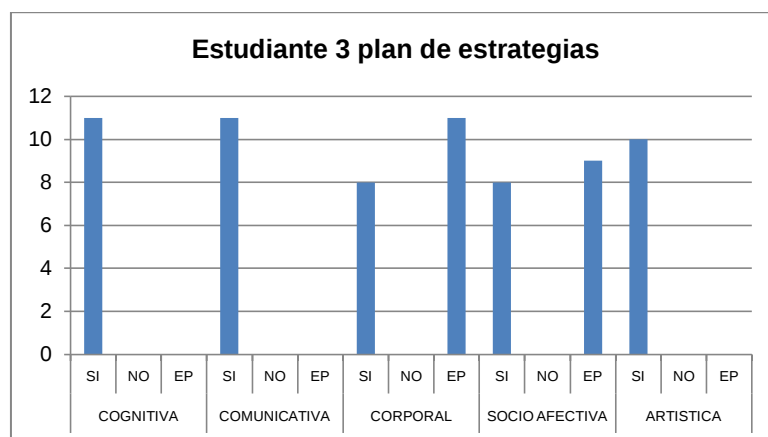
Pre- test



Gráfica 16 pre-test estudiante 3

En el pre-test del estudiante 3 da muestra tiene algunas dificultades en la comunicación al dar su opinión respecto a cada uno de los juegos, en lo afectivo no es muy autónomo, se le dificulta el involucrarse y en la dimensión cognitiva al momento de distinguir y seguir, el explorar manipular cada una de los juegos directamente conectada con lo cognitivo.

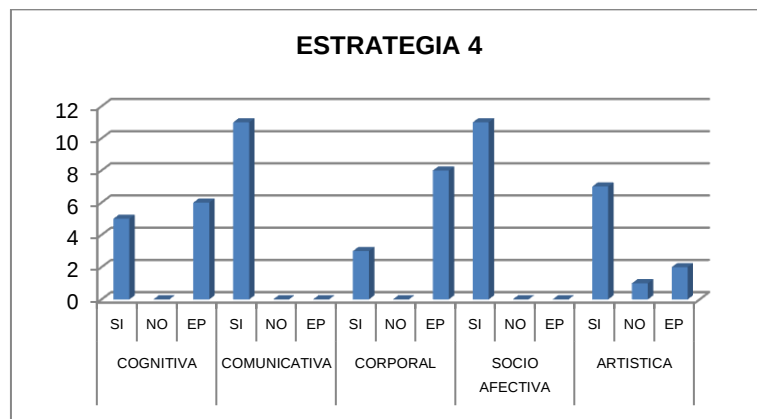
Post-test



Gráfica 17 Pos-test estudiante 3 plan de estrategias

Las actividades propuestas en las estrategias dieron resultados positivos en el estudiante 3 al mejorar los objetivos logrando mayor participación con el grupo al involucrase y dar sus opiniones, en el momento de la aplicación de las actividades hubo gran avance en su desarrollo psicomotriz y dactilografía, siendo elevada la dimensión cognitiva donde desarrolla el pensamiento, el lenguaje y la memoria con el proceso de las instrucciones en cada juego.

Pre-test



Gráfica 18 pre-test estudiante 4

En el pre-test, se evidencia que el estudiante 4 ya tenía algunas nociones básicas en cuanto a los juegos de mesa, por esto se le facilita la organización en el momento de trabajar la dimensión cognitiva con imágenes estuvo acorde a la secuencia del cuento, hace parte de conteo y se interesa por ayudar y colaborar a sus compañeros.

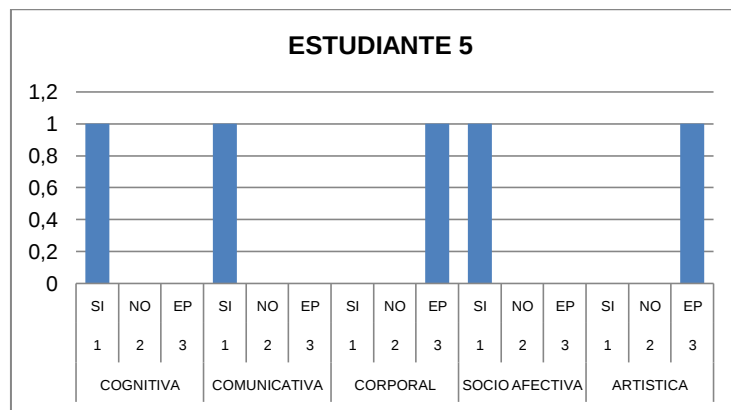
Pos-test



Gráfica 19 Pos-test estudiante 4 pilotaje plan de estrategias

En el pos-test, el estudiante 4, al plasmar sus primeras gráficas en los trabajos con sus respectivos pictogramas y palabras ya constituidas y acorde a la imagen con un grado más complejo con los indicadores propuestos en las dimensiones. Se nota avances en lo corporal y lo artístico en cada una de las actividades.

Pre-test

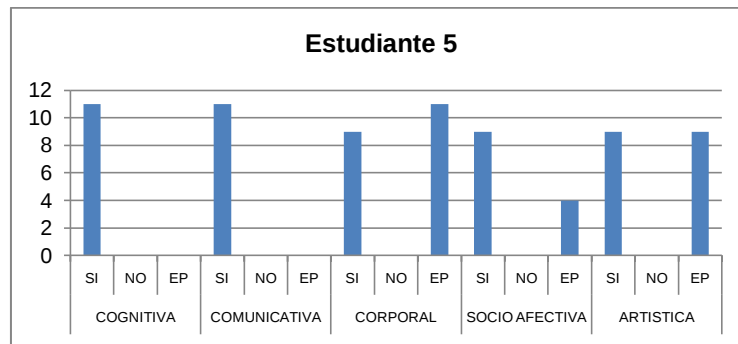


Gráfica 20 pre-test estudiante 5

Se muestra el conocimiento de los juegos de mesa al comprender y dar a conocer el proceso de algunos juegos, aunque se identifican debilidades en la

dimensión corporal para ubicarse en el espacio y seguimiento de lateralidad, en lo artístico presenta una situación molesta para trabajar manualidades por esparcir, pegar, la dactilo pintura y manipular texturas. El estudiante presenta dificultad al discriminar texturas que sean pegajosas, porque siente que tiene las manos sucias.

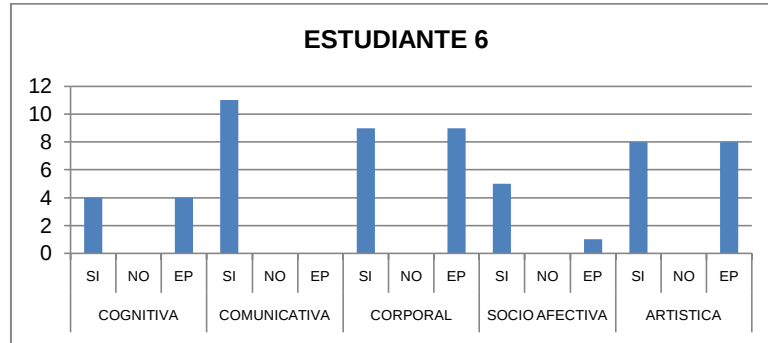
Pos-test



Gráfica 21 Pos-test estudiante 5 plan de estrategias

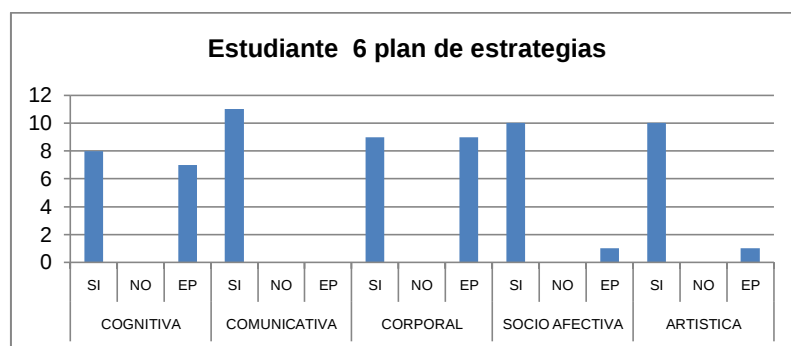
Se ve un balance del estudiante 5 en el desarrollo de las actividades, con la comunicación, los conocimientos previos y con los nuevos conceptos aplicándolas en las diferentes temáticas que se utilizaron, se interesó en la creación del dominó, a la vez lo relaciono con el tema de agrupar (conjuntos) y el manejo del concepto de pares e impares. Por otro lado se fortaleció la dimensión corporal ubicándose en el espacio con manejo de lateralidades y con más destreza en la motriz fina que requieren la coordinación ojo-mano. Aunque venía con un buen proceso en lo socio afectivo al compartir con el grupo tuvo algunos inconvenientes con respecto a respetar el turno y el compartir el recurso didáctico de los juegos de mesa.

Pre-test



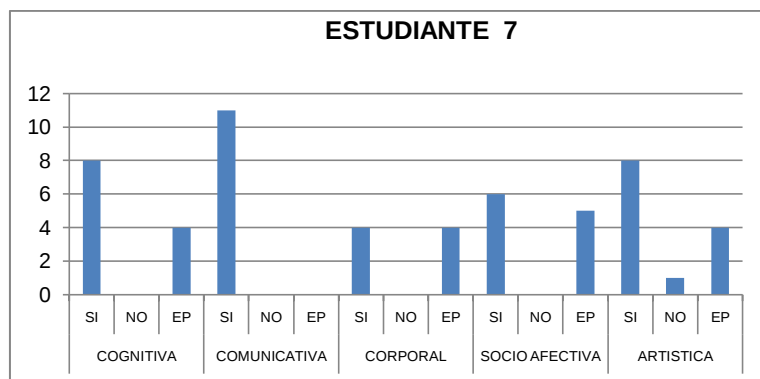
Gráfica 22 Pre-test estudiante 6

Se demuestra las habilidades en las dimensiones comunicativas y artísticas que tiene la estudiante 6, con algunas debilidades en cuanto a la convivencia y autonomía, en lo cognitivo los conocimientos matemáticos y el seguimiento de instrucciones. En la exploración del juego tenía algún conocimiento del juego del ajedrez, al hacer el reconocimiento de cada una de las fichas visualizando los movimientos, participar en un mismo personaje del ajedrez, se dificultó el proceso de la actividad teniendo en cuenta la importancia y característica por cada ficha que compone el juego, al materializarlo en elementos reciclables.

Pos-test

Gráfica 23 estudiante 6 plan de estrategias

En esta propuesta hubo un balance acorde, donde fue mucho más fácil al tener la colaboración de los padres en el desarrollo de las actividades, permitió avanzar en la convivencia con los estudiantes, una mejor interacción siendo líder y autónoma respetando las normas y las reglas que entre ellos mismos propusieron.

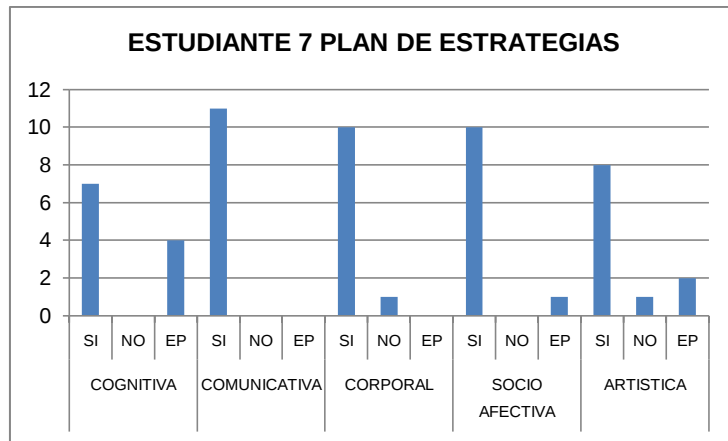
Pre-test

Gráfica 24 Pre-test estudiante 7

La muestra del pre-test del estudiante 7 nos da a conocer que se interesa por los juegos de mesa aunque tiene algunas debilidades con respecto a las dimensiones corporales, artísticas y se debe fortalecer la parte de la dimensión

socioafectivo porque debe saber relacionarse con los congéneres y dar la oportunidad al otro de jugar. Podría ser el egocentrismo la causa.

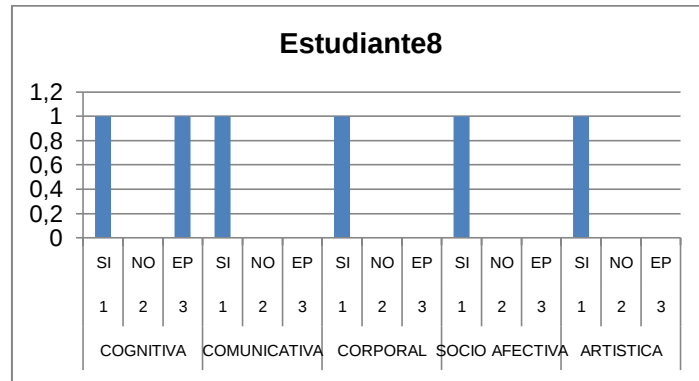
Pos-test



Gráfica 25 Pos-test estudiante 7 plan de estrategias

Se demuestra un mejor conocimiento a partir de las estrategias de los juegos de mesa, su falencias han mejorado en lo corporal ubicándose en espacio siguiendo: las instrucciones de los respectivo movimientos y a sí mismo la motricidad fina, con avances en las manualidades y trabajos a fin. El integrarse al grupo y valorar el proceso autónomo se destaca en lo socio afectivo.

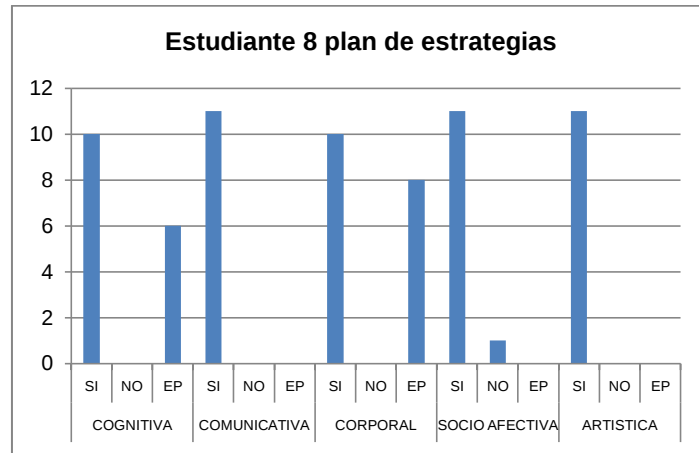
Pre-test



Gráfica 26 Pre-test estudiante 8

De acuerdo al pre-test el estudiante 8 comprende algunos juegos de mesa por lo tanto es importante fortalecer cada una de las dimensiones, se observa que en la dimension cognitiva y corporal, tiene interés hacia la imaginación y fantasía a través de la construcción de un cuento y la imitación de algún personaje. Se analizó el temor es ser criticado y es importante fortalecer su seguridad al escribir e inventar con sus ideas la composición del cuento y poderlo contar.

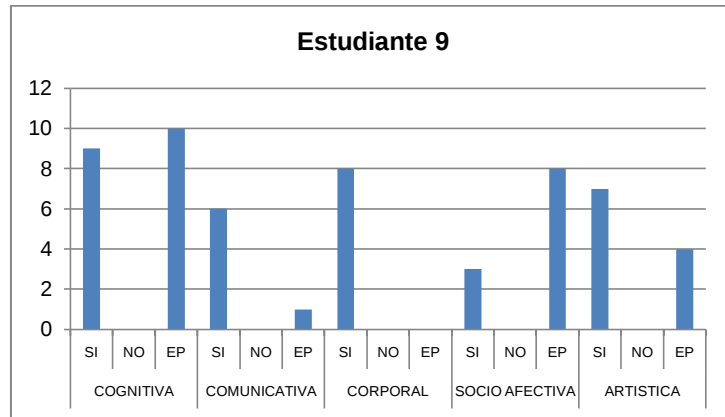
Pos-test



Gráfica 27 Pos-test estudiante 8 plan de estrategias

A partir del pos-test estudiante 8 da muestra de un balance equitativo entre el fortalecimiento de las dimensiones al aplicar las estrategias, teniendo en cuenta el metodo Bandet (son bandas pictograficas que se reflejan la intencionalidad comunicativa, un dibujo que los estudiantes interpretan, más palabras que ellos y ellas ya conocen dandole sentido a una oración, tambien a un cuento corto). Con el conocimiento previo dado por las maestras, los estudiantes, adquieren pautas para escribir, cada una de las palabras, comprendiendo con coherencia en las frases escritas, ayudados por los pictogramas. Esto favorece el desarrollo corporal fino con un mejor ejercicio y ubicación en la hoja, cuaderno o en una cartelera.

Pre-test



Gráfica 28 Pre-test estudiante 9

Se observa que la estudiante 9 en el pre-test tuvo una leve dificultad en la dimensión corporal, se analizó el temor de algunos estudiantes en ser criticados y debemos fortalecer la dimensión socio-afectiva con seguridad y no se inhiba ante sus propios compañeros para que se le tengan en cuenta sus ideas. Se interés por los conocimientos matemáticos conteo, seriación y clasificación en el juego del parqués.

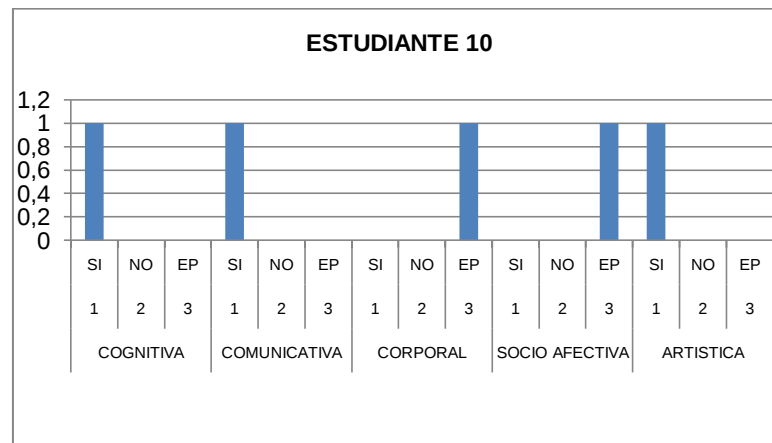
Pos-test



Gráfica 29 Pos-test estudiante 9 plan de estrategias

En el pos-test se muestra que en la dimensión cognitiva hay un avance en cuanto a la construcción del conocimiento matemático del juego con el concepto de conteo, secuencia y seriación al mismo tiempo identificaba cuando era ficha blanca era cero identificando con más facilidad. Mejoró la organización de grupo y liderazgo con una interacción en el aula. En el juego de ajedrez con el conocimiento establecido previamente fue posible ubicarse en la lateralidad arriba-abajo y en el espacio. Al llevar una secuencia de la historia hubo una mejor comprensión sobresaliendo en la interpretación del cuento en el juego.

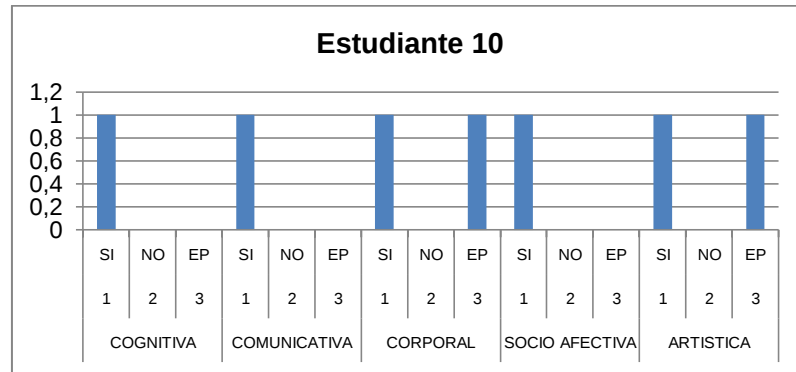
Pre-test



Gráfica 30 Pre-test estudiante 10

Se puede apreciar que la estudiante 10 tiene un conocimiento previo de algunos juegos de mesa, el cual ayudo a que el pre-test sea alto. Sin embargo presenta algunas debilidades en cuanto a la dimensión corporal en ubicación también en lateralidad y por consiguiente en la dimensión socio afectivo, en la interacción hay que fortalecer la importancia de escuchar y la comprensión de las reglas de los juegos. La grafica 30 del pretest da a conocer las dificultades ante la agilidad y habilidad en los movimientos y ubicación en el espacio.

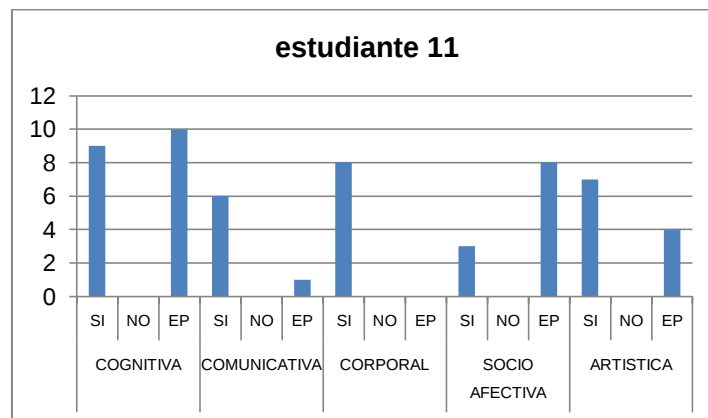
Pos-test



Gráfica 31 Pos-test estudiante 10 plan de estrategias

El estudiante 10 en las actividades con las estrategias cumplió con los objetivos, se fortaleció su corporalidad tanto en lo fino como grueso, y la convivencia del hábito de escuchar y ser escuchado siguiendo las normas e instrucciones de cada juego. En el proceso cognitivo y artístico de organizar imágenes con palabras al plasmarlo en un cuadro y la construcción de un inicio, nudo y desenlace fue muy organizada. Se tuvo en cuenta el proceso de colorear, identificar la imagen encontrándole relación con la historia, en cuanto a lo comunicativo.

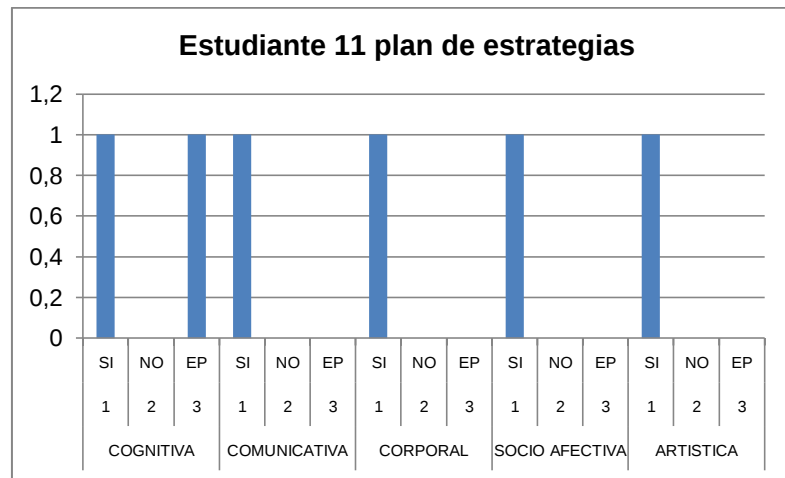
Pre-test



Gráfica 32 pre-test estudiante 11

Como se evidencia en la muestra del estudiante 11 sí hay una interacción con el juego también se debe fortalecer las dimensiones de desarrollo en especial la comunicativa y afectiva para cumplir con los objetivo de fortalecer las dimensiones y potencializando las habilidades corporales y cognitivas del estudiante, fomentando las expectativas de la investigación.

Pos-test



Gráfica 33 pos-test estudiante 11 con plan de estrategias

A partir del pos-test el estudiante 11, mejoró de forma positiva el hablar y exponer sus ideas al interactuar con el grupo, de esta manera cumple con las expectativas de los indicadores de la dimensión socio afectiva al ser más autónomo e independiente en el proceso de las actividades donde después le resultó más fácil tomar el liderazgo de un juego por grupo.

En la muestra del pos-test ya con el plan de estrategias pedagógicas, se inicia la construcción del conocimiento que se refiere a la ejecución de procedimientos, estrategias, técnicas, habilidades, destrezas, puede llegar a ser un modelo constructivista, con recursos variados, funcionales, reales y

suficientes para propiciar el desarrollo de los procesos de aprendizajes ofreciendo un ambiente donde exista el respeto, oportunidad de investigar, descubrir y también dando un sentido del humor.

Por lo tanto, esta teoría enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimiento, basado en este entendimiento significativo, igualmente se facilita el aprendizaje, mediante los detalles que la maestra ha proporcionado con la idea, que previamente se había informado del tema, la motivación, la organización y concentración, que existe entre las partes de información, en donde encaja, la comprensión, al adquirir nuevas formas de conceptos, el poder hacer, para darle sentido y la retro-alimentación en el proceso de las actividades pedagógicas.

Las docentes en formación con los temas de las actividades para el pre-test donde los niños y niñas tuvieron la oportunidad de descubrir, explorar, comprender y analizar, los nuevos recursos didácticos de los juegos de mesa como: dados grandes de icopor con el parqués para cuatro y seis jugadores, una pancarta donde se diseñó el ajedrez, con otros juegos de esté en madera más grandes de los habituales, una pancarta diseñada con el juego de escalera, las fichas de dominó en madera y grandes para facilitar su manipulación y fortalecer las dimensiones.

Con las herramientas pedagógicas ya especificadas para el trabajo de las actividades, sirvieron para identificar, para motivar y estimular las percepciones motoras, al tanteo por ensayo y error, con instrucciones y los

pasos del procedimiento, hasta una ejecución articulada, la representaciones simbólicas, significativa que promueve la interacción con los niños y las niñas.

Se resaltan algunas facultades y conocimientos de los juegos, se identificaron debilidades en la dimensión cognitiva, y socio-afectiva, la mayoría de niños y niñas lograron cumplir objetivos de los indicadores expuestos, además de divertirse, se trabajan conceptos como: delante, atrás, arriba, abajo, dentro, fuera etc. Aunque aún no tenían conocimientos previos con respecto a los juegos de mesa. El hecho de ser algo nuevo algunos niños y niñas fueron poco determinados y otros más osados, para manipularlos u opinar sobre experiencia en primera estancia, en el aspecto socio afectivo aun no fluye el poder tomar iniciativa hacia el juego. El dar su punto de vista, se dificulta, compartir pues todos están en la etapa egocentrista donde habla sólo de sí mismo, se sienten el centro del universo y no muy flexivo con sus congéneres, como un elemento de seguimiento de actividades y un espacio de interacción he ahí la importancia de que las maestras, se involucren en el juego, dando solución a resolver problemas prácticos en el aula.

En el aula de clase se instruye a los niños y niñas, el paso a paso que es un proceso guía para adquirir los nuevos saberes, de esta manera la interacción activa con los juegos de mesa, la socialización y la oportunidad de que cada niño y cada niña ya jugando (con el parqués, el ajedrez, el dominó y la escalera) explore, manipule y transforme progresivamente los conceptos.

Siguiendo las instrucciones dadas por la docentes, quien también participa en las actividades de las estrategias, con la observación, evaluación, fortalecimiento en las capacidades de cada estudiante, detallada por cada una

de las dimensiones a fortalecer a partir de los indicadores de la dimensión cognitiva, dimensión comunicativa, dimensión corporal (motricidad fina y gruesa), dimensión socio afectiva y la dimensión artística (creatividad y estética).

Con el formato (anexos C, D, E, F) se evalúan los esfuerzos al aprendizaje individual y colectivo de todos los participantes, se identifican las fortalezas y debilidades, destacando un mejoramiento en todas las dimensiones, aunque hay algunas debilidades en la concentración y seguimiento algunas instrucciones, es importante resaltar que los estudiantes tienen una buena fluidez al expresar lo que quieren decir, contar un cuento, relaciona palabra con la imagen, así mismo con el conocimiento matemático, al mismo tiempo la dimensión socio afectiva se resalta la colaboración con sus compañeros, el respeto a ceder el turno que es una de las debilidades porque todos quieren participar al mismo tiempo.

Por último en el proceso por actividad se hace una retroalimentación de la actividad en clase para recordar y facilitar lo aprendido como referencia en el desarrollo de las evaluaciones, ubicándolos en su entorno para la vida, en una experiencia significativa y satisfactoria, en proyección para un futuro escolar y también profesional.

Discusión

El mundo vive múltiples cambios resaltando mejorar cada vez más la educación en los infantes, quienes repercuten ante la cultura, la sociedad en nuestras vidas, y por supuesto en las escuelas, que deben dejar de ser tan estructuradas, hay que optar por una educación más libre, en donde los profesores innoven, creen nuevos métodos de enseñanza y que llame la atención de los estudiantes, solo así conservaremos la educación inicial como parte de nuestra sociedad, que próximamente se convertirá en la sociedad del conocimiento siendo este una herramienta principal para el desempeño de cada uno como persona.

La experimentación e innovación educativa para facilitar el aprendizaje, con el conjunto de actividades cercanas a la cotidianidad de los niños y niñas, a sus gustos, entre otras condiciones cercanas a su desarrollo natural.

Así mismo, mostrar la eficiencia y el enriquecimiento en el aula estudiantil al facilitar el aprendizaje con un conjunto de actividades que se plantean en las estrategias de los juegos de mesa, como son el ajedrez, el parqués, el dominó y la escalera.

En cuanto al diseño de instrumentos vale la pena precisar que fue una investigación muy interesante, en la que se discutió ampliamente sobre los ítems e indicadores de cada concepto, su pertinencia, suficiencia y redacción.

Así mismo, se discutieron los documentos de validación del plan de estrategias de evaluación y validación de los indicadores por dimensión y el documento de pre. test y pos- test. Estas discusiones se dieron con base a los

lineamientos pedagógicos diseñados por integración social, para estar acorde con sus prescripciones.

El registro de los contenidos se constituye, para exponer una mayor calidad del aprendizaje, sustentaran así el soporte para el refuerzo de los conceptos que cada una de las actividades propuestas fortalece las actividades de esta manera llevarlas en acción o en escena en cada uno de los ejercicios didácticos de los juegos de mesa.

Luego tienen lo más importante en el aula de clase motivación, intereses y necesidades, fundamentales para que cada niño y niña tenga la iniciativa de participar y logra cumplir con sus objetivos para fortalecer cada una de las dimensiones en el desarrollo de la infancia razón por la cual se mejoraron las prácticas pedagógicas al construir y transmitir nuevos conocimientos, habilidades y experiencia con mayores niveles de complejidad de forma integral, forjando una estructura significativa donde se lograron cimientos en el desarrollo de la personalidad, el valor de convivencia, descubriendo habilidades creativas y artísticas a través de diferentes actividades de los juegos de mesa.

Desde las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas: cognitivo, comunicativo, corporal, socio afectivo y artístico, construyen nuevos conocimientos, en fortalecer habilidades, agilidades y destrezas acorde a cada estudiante, con el método de la exploración y el descubrimiento en cada una de las actividades con el ajedrez, parqués, dominó y escalera los niños y las niñas al potenciar sus habilidades como actividad motriz manipularon, imaginaron y percibieron clara e instantáneamente una idea o situación; de cómo se jugaba, el funcionamiento, expresaban opiniones, las emociones que sentían y algunos

decían algo que reconocían de estos, porque para su entorno familiar no hacía falta el explicarles y ver los conocimientos que podían adquirir con estos juegos o por otra parte no tenían la oportunidad de conocerlos, ni los practicaban, y como dar a entender las normas y reglas que se aplicaban a cada juego. Aunque se tuvieron algunos inconvenientes más en la transcripción de las observaciones en las estadísticas, situaciones del jardín en cuanto a talleres pedagógicos, técnicos y por motivos de salud de la docente, al principio el proceso es un poco lento, ya que procura que el proceso de diversión-aprendizaje facilite el retornar las actividades.

Se utilizaron diferentes tipos de información, estas fuentes fueron primarias, secundarias y terciarias. Como lo mencionan los autores de la metodología de la investigación en diferentes aspectos y profundiza la manera de contextualizar un problema de investigación científica planteando e integrando un marco teórico o de referencia, Hernández Sampieri, R. Collado, L. Lucio, P (1990 p. 105-116)

Se observaron también progresos en la dimensión socio-afectiva tanto en los sentimientos como emociones en algunos niños y niñas que se les presentaba dificultad al interactuar con los juegos y sus compañeros evidenciando que compartieron más tiempo con sus pares. En las diferentes actividades los niños y las niñas tuvieron iniciativa para contarnos que les había gustado de los juegos y actividades ya realizadas.

En el post-tés se identificaron unos resultados favorables por la interacción con las docentes al compartir el juego con ellos y ellas. También motivados por descubrir nuevas experiencias contando con lograr una meta, trabajaron con

interés el paso a paso de algunas actividades, en algunos casos no era muy favorable la situación porque a los niños ni las niñas les gusta perder, esto pasa primero porque son las características propias de un niño y niña entre las edades de 4 a 6 años.

Pocos niños y niñas les gusta perder cuando juegan, se enfadan y suelen saltarse las normas para intentar ganar a toda costa. Por este motivo es importante que los niños y las niñas aprendan a escuchar, interpretar instrucciones y mensajes, actuar conforme a unas normas establecidas de antemano. Este ejercicio ayudó a que los estudiantes actuaran como líderes y les gustara decidir, se soluciona con las normas de convivencia y seguir paso por paso el escuchar, el participar con una formación al asumir los retos en cada situación que se les presente. Siendo uno de los principales objetivos el saber manejar los conflictos y situaciones de sentimientos emocionales de ellos y ellas para desarrollar cualidades en los niños desde la experiencia personal y la participación el superar aprenden a perder y ganar.

Los estudiantes tuvieron la libertad de expresarse tanto verbal y gestual, gozaron de nuevos movimientos y descubrir nuevas formas de jugar y aprender los números, escribir palabras sencillas, no alcanzaron a escribir frases coherentes pero si se esmeraron por tomar el juego y explorarlo, en cuanto a los recursos didácticos y materiales sentirse cómodos y practicarlos con más agilidad.

Al implementar el pilotaje con los diseños de las estrategias pedagógicas, caracterizadas por las actividades recreativas y los procesos de los juegos de mesa didácticos, propiciaron el desarrollo de habilidades, capacidades, valores, por consiguiente aprenden, a partir de la acción tanto sobre contenidos como sobre él, la interacción entre los participantes, integración de las docente en la formación profesional, ha sido una experiencia muy positiva para el grupo al aplicar y llevar a la práctica siendo un proceso que permitió concluir que es una investigación no experimental sino de tipo descriptivo, porque buscan especificar las propiedades importantes de personas o grupos, se analizan causas y efectos en relación entre las variables los juegos de mesa como estrategias pedagógicas y el facilitar el aprendizaje en los niños y niñas, la intención es reflexionar sobre el método empleado porque el mismo puede tener diversidad de aplicaciones que pueden ser de mucha utilidad a los investigadores del campo pedagógico y se puede ampliar por cuanto hay la posibilidad de implementar el proyecto en las instituciones educativas, como: jardines, colegios y de esta manera verificar los avances obtenidos en cada una de las actividades propuestas o proponiendo otras estrategias con nuevas actividades al programa, es la base que genera la perspectiva que es posible hacer e innovar en la educación.

La creación del conocimiento es ahora más que nunca, un desafío compartido entre las instituciones, los docentes y la sociedad. Las actuales investigaciones en el área educativa de la educación inicial, nos arrojan

resultados que nos permiten comprender que sin una unificación de criterios entre los actores (los niños y las niñas) con nuevos métodos y estrategias, es más probable enseñar contenidos con los juegos de mesa, provee de nuevas formas para explorar y cooperar en la realidad, y estrategias con bases teóricas y unidades didácticas para la educación escolar, abordadas desde las actividades, adquiriendo conocimientos para los futuros jóvenes profesionales. La producción compartida del conocimiento, no sólo nos permitirá tener generaciones de ciudadanos mejor preparados para enfrentar el conjunto de momentos y resolución de problemas, sino que también, nos ayudará a que, de forma paulatina, se puedan enriquecer los contenidos educativos que se brindan en las instituciones con una visión innovadora de la gestión educativa del país..

Conclusiones

Al inicio de la investigación, se buscó integrar los enfoques de aprendizaje basado en ser originales y auténticas, para proporcionar entornos de aprendizaje de los juegos de mesa, al enfatizar la importancia, en el desarrollo de las dimensiones en los niños y las niñas de educación inicial como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje. Ha sido educativo en construcción para las estudiantes en formación, porque ha significado mucho el determinar cada uno de los conocimientos, elaborar nuevos conceptos, el interesarse en organizar y analizar cada uno de los problemas en los factores sociales y educativos que identificamos en los ambientes de aprendizaje, para que fuera más flexible y práctico a la hora de explorar y formular con cada uno de los juegos de mesa, del ICBF en las localidades de Fontibón “Risitas creativas”, y Barrios Unidos “Mis pequeños niños del futuro”,

Ahora, ¿Por qué es tan importante para los maestros generar procesos que permiten incentivar saberes, generar conocimiento, crear motivación, descubrimiento y exploración? En la construcción del conocimiento y la vida, el ser maestro, orientador y guía, en el proceso del desarrollo en cada uno de los estudiantes, el forjar la enseñanza para instruir a los niños y niñas, en la reconstrucción y retroalimentación en la formación acorde con los requerimientos de desarrollo de las dimensiones evolutivas en los niños y las niñas de las edades que oscilan entre 4 y 6 años.

En el momento que se empieza a desarrollar la investigación, también se adquirieron experiencias y logros tanto escritos, como en redacción,

argumentación a partir de la base de enseñanzas anteriores, donde se aprende a dar sentido a los procesos de argumentación e interpretación por lo tanto son fundamentales para las metodologías conceptuales rescatarlo con las ideas y mensajes, logrando con esto que el proyecto escrito comunique con cada detalle importante para tener una posición de la realidad empírica positiva, al experimentar el paso a paso en la clasificación de la relaciones de concepto entre las teorías de los autores y lo que se quería dar a entender en el texto, el diseñar las planeaciones, el investigar artículos, documentos, y así descubriendo lo autónomo y estratégico que puede ser, potencializando nuestras habilidades, conocimientos y ejercicio educativo en las aulas de los hogares comunitarios.

De esta forma proyectar el aprendizaje en los niños y niñas potencializando las dimensiones del desarrollo cognitivo, comunicativo, corporal, socio afectivo y artístico, con la construcción de sus conocimientos, teniendo una representación de la realidad, fomentando la reflexión en la experiencia en cada una de las actividades plateadas para la formación integral concebida como un proceso, con una comprobación que cimienta el progreso.

Para concluir como las estrategias pedagógicas, facilitan el aprendizaje en la educación inicial, permitió discernir que entre las principales teorías del desarrollo del juego: considerando las teorías del juego de Huizinga, el juego simbólico la representación imitativa de la realidad Piaget; el juego es básicamente una relación entre el niño y el entorno social Vygotsky; el aprendizaje significativo donde el juego es una actividad necesaria del ser

humano, siendo una herramienta didáctica útil para ayudar al aprendizaje para **Ausubel**; las necesidades e intereses de los niños las niñas se basada en el método global, el creador de la enseñanza intuitiva, la exploración, que demuestra que los estudiantes son seres capaces de adaptarse perfectamente al medio que los rodea y de comprender la realidad: se propone una pedagogía de la esperanza social, la educación para todos, un aporte flexible de los juegos de mesa que contribuye para sociedad educativa y los niveles en la educación inicial, “la educación verdadera es praxis, reflexión y acción del hombre sobre el mundo para transformarlo” Freire.

Se hace una invitación en pro de la educación infantil, el aplicar la investigación de los juegos de mesa como estrategia pedagógica para facilitar el aprendizaje en la educación inicial, siendo estudiadas y analizadas por la investigación aplicada a toda la población estudiantil de Bogotá D.C., como modelo didáctico que favorezca el trabajo pedagógico cooperativo de todos los niños y las niñas, pero luego se puede analizar todas las proyecciones, promoviendo y fortaleciendo también las habilidades motrices básicas tales como: juegos de movimiento, ejercicios de desplazamiento, combinaciones, ejercicios para el desarrollo lógico matemático, el integrarse a la sociedad ajustados a las culturas y características de la comunidad, el ser asertivos ante cualquier situación donde la comunicación fluye en las formas más particulares, el dotarse y expresarlo con toda la libertad, teniendo un punto de partida la utilización de los propios escritos e innovadores de los juegos de mesa para el tercer milenio.

Referencias

- Alcaldía Mayor de Bogotá. (2006) Política Pública por la garantía de los Derechos, el reconocimiento de la diversidad y la democracia en las Familias. 2004 – 2008. (Política que fue ratificada por la administración actual). Bogotá.
- Alfaro, T. R. (1994). *El juego, una necesidad vital* No. 32 En: Educación (La Habana). . Pag.30 – 33
- Aarón, N. My Sistem Desarrollo de la Teoría del Ajedrez Moderno.
- Arango, M. Infante E., (2003) Juegos de Estimulación Temprana para niños. Sexta edición.
- Aramburo R (2012) El juego según Piaget
www.buenastareas.com/ensayos/El-Juego-Según-Piaget/3634878.html
- El juego en el desarrollo infantil – McGraw-Hill
www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf
Formato de archivo: PDF/Adobe Acrobat
- Blanco, L, (2005), colección 0 a 5 “*Leer con placer en la primera Infancia*”
Novedades Educativas
- Bruner, J. (1984) Acción Pensamiento y Lenguaje. Editorial Alianza. Madrid (España).
- Bertolini, P., Frabboni, F. (1889) Nuevas orientaciones para el currículum Educación infantil (3-6 años). Barcelona: Paidós Educador.
- Bogotá. Secretaría Distrital de Integración Social (2009). La participación infantil en el desarrollo de niños y niñas. Bogotá.
- Castro, F. (1988). El Ajedrez debe formar parte del programa Escolar. La Haba

(Cuba).

Chacón P. (2001) *El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula?*

Charbot, M. Inteligencia Emocional, Desarrollo de la Inteligencia, Educación Emocional, Artes y Humanidades.

Colombia. Departamento de Planeación Nacional. (2007) Consejo Nacional de Política Económica y Social. República de Política Pública Nacional de Primera Infancia “Colombia por la Primera Infancia”. Documento Conpes Social. 109. Bogotá, D.C

Collado Fernández C, Sampieri Hernández R (1990) *Metodología de la investigación*

<http://psicologiaexperimental.files.wordpress.com/2010/03/metodologia-de-la-investigacion.pdf> recuperado el 13 de agosto 2012

Cristasanty (2009) *El juego como Estrategia Pedagógica*

Cristalsanty, (2010) *El juego de mesa como estrategia pedagógica para el Desarrollo de habilidades cognitivas. Guayaquil*

Definición.de/juego/-19K Recuperado el 28 de julio de 2012.

Es./107ikipedia.org/wiki/juego-de-mesa-45K recuperado el 25 de agosto de 2012.

Danilov, M.A.(2002), *la Gestión Educativa D Space Universidad*. pp. 8, 9,10

Hernández, Fernández y Baptista (2004), (MacGrawHill, México) / *Metodología de la Investigación, capítulo IV*

I.C.B.F. (2011) *Guía para la Implementación del Proyecto Pedagógico Educativo Comunitario En la Primera Infancia*. Primera Edición.

- ICBF Los Primeros años, Metodología cualitativa Acuerdo 21 de 1989, 4 de Noviembre “por el cual se dictan procedimientos para el desarrollo del programa hogares comunitarios de bienestar”
- IMP Isabel (2011) Slidesha. Universidad de León Desarrollo Evolutivo de Los Niños
- Guilford, J.P. (1976) La Naturaleza de la Inteligencia Humana. New York (EEUU).
- Lucci, M. A. (2006). La Propuesta De Vygotsky: La Psicología socio-histórica. Revista de currículum y formación del profesorado.
- Kurland. D. (2003). *¿Por qué Pensamiento Crítico?* Disponible en: www.eduteka.org/modulos/6/134/184/1.
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (1996). La Construcción de La Lengua Escrita en el Grado Cero. Bogotá: Editorial Cooperativa del Magisterio
- Maier, H (2001) *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Nevado F. CH (2008) El Componente Lúdico en las Clases de ELE Escuela Internacional de Salamanca marcoele.com/descargas/7/nevado_juego.pdf
- Psicologiendo. (2009). Psicológicamente hablando 7 de 04 de. Recuperado el 12 de 06 de 2010, de <http://www.psicologicamentehablando.com/los-fundamentos-de-la-teoria-de-vigotsky/>
- Teorías y Modelos de Aprendizaje. Enfoque Constructivista. Recuperado junio 21/2010/de

<http://micampus.udavinci.edu.mx/mod/resource/view.php?id=126981>

Thomas A. y otros (1999), Cuadernos pedagógicos 3000. SERIE

Inteligencias Múltiples. El libro Pedagogía 3000

Vandenberghe, R. 1989. *Tendencias recientes en la investigación sobre innovaciones educativas. Montevideo: UCUDAL.*

Velasco Espitia, (1997) *Juego como elementos pedagógicos*, Pa.

[Http://es.scribd.com](http://es.scribd.com)

Veraacruz, T. d. (2010). psicopedagogía.com. Recuperado el 9 de 06 de

2010, de psicología de la educación para padres y profesionales:

<http://www.psicopedagogia.com/definicion/teoria%20del%20aprendizaje%20de%20vigotsky>

Vygotsky L.S. (1979) *El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Sociales.*

Barcelona. Crítica 162. *Presentación Lev Vigostky* (12 de junio 2009)

Lev Vigostky y el juego

Anexos

Anexo A

Formato de validación por expertos



LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN INICIAL																								
INSTRUMENTO : VALIDACION POR EXPERTOS AL PROGRAMA DE ESTRATEGIAS																								
AUTORAS: Lizet Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos																								
	PERTINENCIA					SUFICIENCIA					LENGUAJE					OBSERVACIONES								
											CLARIDAD						REDACCIÓN							
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		1	2	3	4	5			
ESTRATEGIAS #1																								
CONTENIDO																								
OBJETIVOS																								
JUSTIFICACION TEORICA																								
METODOLOGIA																								
MATERIALES Y RECURSOS																								
EVALUACION																								
ESTRATEGIA #2																								
CONTENIDO																								
OBJETIVOS																								
JUSTIFICACION TEORICA																								
METODOLOGIA																								
MATERIALES Y RECURSOS																								
EVALUACION																								
ESTRATEGIA #3																								
CONTENIDO																								
OBJETIVOS																								
JUSTIFICACION TEORICA																								
METODOLOGIA																								
MATERIALES Y RECURSOS																								
EVALUACION																								
FIRMA EXPERTO DE VALIDACION																								
CALIFICACION DE EXPERTOS																								

ESTRATEGIAS/ JUEGOS DE MESA: AJEDREZ, PARQUÉS, ESCALERA, DOMÍNIO	PERTINENCIA					SUFICIENCIA					REDACCION					CLARIDAD					LENGUAJE					OBSER VACIO NES
CONTENIDO DE LAS DIMENSIONES	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN COMUNICATIVA																										
1. Utiliza el lenguaje verbal para solucionar problemas cotidianos, para hacer acuerdos con sus compañeros y adultos para expresar sus puntos de vista en diversas situaciones de la vida escolar como asambleas, juegos, los mensajes que desea comunicar.																										
2. El niño y la niña usa el lenguaje para interactuar, jugar, comunicar y expresar deseos, necesidades, opiniones, ideas, preferencias y sentimientos y relatar sus vivencias en las diversas situaciones de interacción presentes en lo cotidiano.																										
3. Usa la expresión gráfica de manera diversificada (pintura, dibujo, garabateo) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. Realice producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.																										
4. Habla y conversa sobre los juegos dramáticos propios y de los demás, confrontando las opiniones de los otros y posicionando sus puntos de vista, al preguntar, analizar y comentar sobre el desarrollo de los juegos y poner en palabras lo que ha sucedido.																										

Nombre Experto:

ESTRATEGIAJUEGOS DE MESA: AJEDREZ, PARQUÉS, DOMINO	PERTINENCIA					SUFICIENCIA					REDACCION					CLARIDAD					LENGUAJE					OBSERVACIONES
CONTENIDO DE LAS DIMENSIONES DIMENSIÓN COGNITIVA	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
1. Los niños y las niñas propone soluciones a problemas cotidianos y del juego mediante la observación, exploración, ensayo, error, interacciones y discusiones con pares y adultos, lo cual le permite resolver dichas situaciones empleando diferentes estrategias.																										
2. Disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos. Diseña y/o construya aparatos que tienen el propósito de suplir alguna necesidad (construye un juego de escalera con las fichas de armo todo y se dispone a jugar con éste)																										
3. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.																										
4. Identifica algunos atributos y características físicas de figuras geométricas, objetos, dibujos y/o ensamblajes, para luego realizar construcciones teniendo en cuenta las características propias de los elementos.																										

AUTORAS: LIZET ALEJANDRA MACÍAS, MÓNICA TORRES CASTELLANOS

Fecha:

ESTRATEGIAS/ JUEGOS DE MESA: AJEDREZ, PARQUÉS, ESCALERA, DOMÍNO	PERTINEN CIA					SUFICIENC IA					REDACCION					CLARIDAD					LENGUAJE					OBSERVA CIONES
CONTENIDO DE LAS DIMENSIONES	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	
DIMENSIÓN SOCIO AFECTIVA																										
1. Manifiesta iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.																										
2. Reconoce las normas y los acuerdos por medio de los cuales se regulan las rutinas cotidianas de la institución educativa.																										
3. Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto,																										

FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL

Nombre Experto:

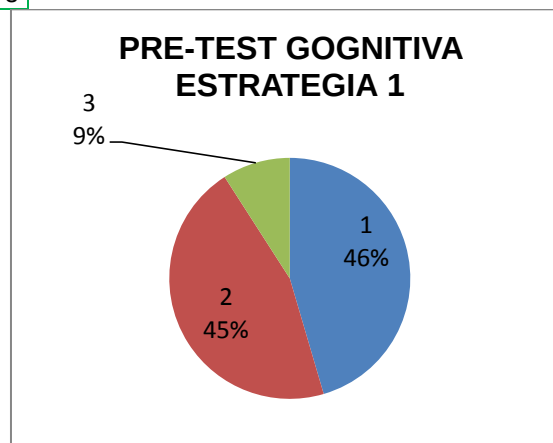
[illegible]

Anexo C

Formato pretest dimensión cognitiva

PRE-TEST ESTRATEGIA 1 EXPLORANDO Y JUGANDO AJEDREZ										
DIMENSIONES	COGNITIVA									
INDICADORES	1			2			3			PROMEDIO
EVALUACIÓN	NO	EP	SI	NO	EP	SI	NO	EP	SI	
Estudiante 1	1				2		1			1
Estudiante 2		2		1				2		2
Estudiante 3	1				2			2		2
Estudiante 4	1			1				2		1
Estudiante 5	1				2		1			1
Estudiante 6	1			1				2		1
Estudiante 7	1			1				2		1
Estudiante 8			3		2				3	3
Estudiante 9		2		1				2		2
Estudiante 10		2		1				2		2
Estudiante 11	1			1				2		2
TOTALES	7	3	1	7	4		2	8	2	34

INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Para	No lo logró	1
Para	EP En Proceso	2
Para	S Sí lo logró	3



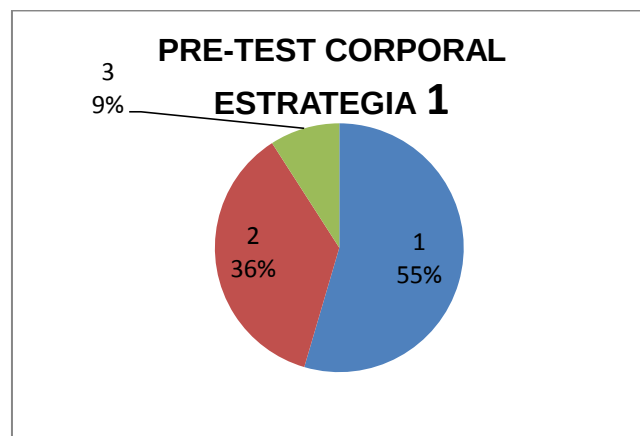
Gráfica 1 Pre-test cognitiva

Anexo D

Formato pretest dimensión corporal

PRE-TEST ESTRATEGIA 1 EXPLORANDO Y JUGANDO AJEDREZ										
DIMENSIONES	CORPORAL									
INDICADORES	1			2			3			PROMEDIO
EVALUACIÓN	NO	EP	SI	NO	EP	SI	NO	EP	SI	
Estudiante 1		2			2			2		2
Estudiante 2		2		1			1			1
Estudiante 3		2			2			2		2
Estudiante 4		2		1			1			1
Estudiante 5	1				2		1			1
Estudiante 6	1			1				2		1
Estudiante 7	1			1				2		1
Estudiante 8			3		2				3	3
Estudiante 9		2		1				2		2
Estudiante 10		2		1				2		1
Estudiante 11		2		1				2		2
TOTALES	3	7	1	7	4		3	7	1	33

INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Para	No lo logró	1
Para	EP En Proceso	2
Para	S Sí lo logró	3



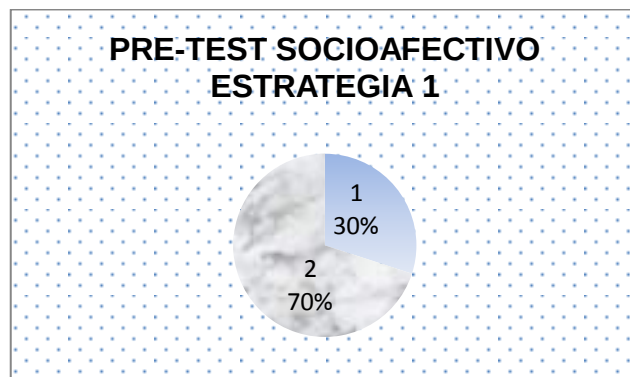
Gráfica 2 pre-test corporal

ANEXO

Formato pretest dimensión socioafectiva

PRE-TEST ESTRATEGIA 1 EXPLORANDO Y JUGANDO AJEDREZ										
DIMENSIONES	SOCIOAFECTIVO									
INDICADORES	1			2			3			PROMEDIO
EVALUACIÓN	NO	EP	SI	NO	EP	SI	NO	EP	SI	
Estudiante 1	1				2		1			1
Estudiante 2		2			2		1			2
Estudiante 3		2			2			2		2
Estudiante 4	1				2		1			1
Estudiante 5		2			2		1			2
Estudiante 6		2				3		2		2
Estudiante 7	1				2			2		2
Estudiante 8	1				2			2		2
Estudiante 9			3		2			2		2
Estudiante 10		2			2		1			2
Estudiante 11	1				2		1			1
TOTALES	5	5	1	0	10	1	6	5	0	33

INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Para	No lo logró	1
Para	EP En Proceso	2
Para	S Sí lo logró	3



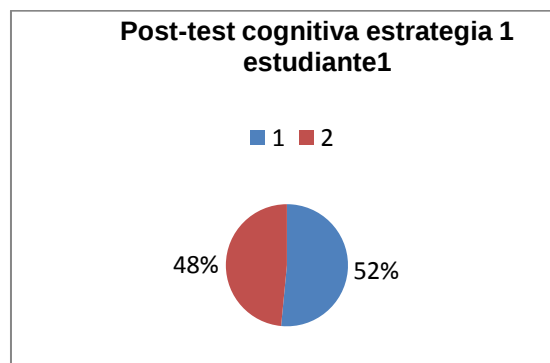
Gráfica 3 Pre-test socioafectivo

ANEXO E

FORMATO POST-TES DIEMNSIÓN COGNITIVA

POST-TEST ESTRATEGIA 1 EXPLORANDO Y JUGANDO AJEDREZ										
DIMENSI ONES	COGNITIVA									
INDICAD ORES	1			2			3			PROME DIO
EVALUAC IÓN	N O	E P	S I	N O	E P	S I	N O	E P	S I	
Estudiante 1		2				3		2		2
Estudiante 2		2				3		2		2
Estudiante 3		2		2				3		2
Estudiante 4		2				3		3		3
Estudiante 5			3	2			2			2
Estudiante 6		2				3		3		3
Estudiante 7		2				3		3		3
Estudiante 8			3			3		3		3
Estudiante 9		2		2			2			2
Estudiante 10		2		2				3		3
Estudiante 11			3			3	2			3
TOTALES		8	3	4	7		5	6		33

INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Para	No lo logró	1
Para	EP En Proceso	2
Para	S Sí lo logró	3

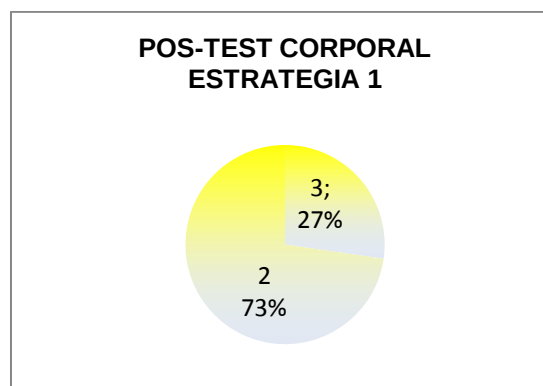


Gráfica 4 Post-test dimensión cognitiva

ANEXO

Formato post-test. Dimensión corporal

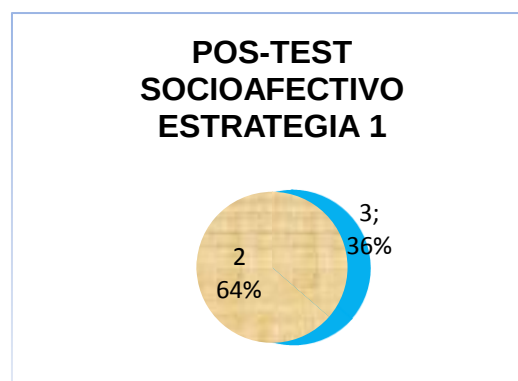
POST-TEST ESTRATEGIA 1 EXPLORANDO Y JUGANDO AJEDREZ										
DIMENSIONES	CORPORAL									
INDICADORES	1			2			3			PROMEDIO
EVALUACIÓN	NO	EP	SI	NO	EP	SI	NO	EP	SI	
Estudiante 1			3			3			3	3
Estudiante 2			3		2			2		2
Estudiante 3			3			3			3	3
Estudiante 4			3		2			2		2
Estudiante 5		2				3		2		2
Estudiante 6		2				3			3	3
Estudiante 7			3		2				3	3
Estudiante 8			3			3			3	3
Estudiante 9			3		2				3	3
Estudiante 10			3			3		2		3
Estudiante 11			3		2				3	3
TOTALES	0	2	9	0	5	6	0	4	7	33



Gráfica 5 Post-test dimensión corporal

Formato post-test. Dimensión corporal

POST-TEST ESTRATEGIA 1 EXPLORANDO Y JUGANDO AJEDREZ										
DIMENSIONES	SOCIOAFECTIVO									
INDICADORES	1			2			3			PROMEDIO
EVALUACIÓN	NO	EP	SI	NO	EP	SI	NO	EP	SI	
Estudiante 1		2				3		2		2
Estudiante 2			3			3			3	3
Estudiante 3			3			3			3	3
Estudiante 4		2				3			3	3
Estudiante 5			3		2			2		2
Estudiante 6		2				3			3	3
Estudiante 7			3			3			3	3
Estudiante 8		2			2				3	2
Estudiante 9			3			3		2		3
Estudiante 10			3			3			3	3
Estudiante 11			3		2			2		2
TOTALES	0	4	7	0	3	8	0	4	7	33



Gráfica 6 Post-test dimensión socioafectivo

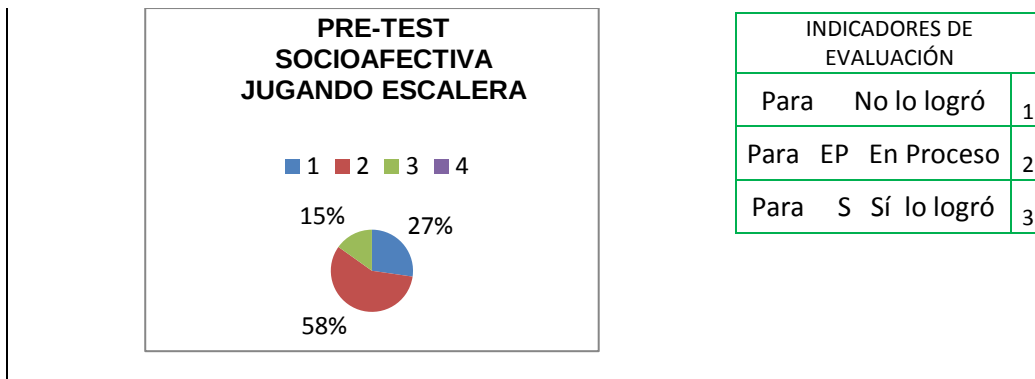
ANEXO F

LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL																													
DOCENTES: MONICA TORRES , ALEJANDRA MACIAS																													
ESTRATEGIA	PRE-TEST Estrategia 3 Jugando escalera con una representación del cuento Hansel y Gretel																												
DIMENSIONES	SOCIOAFECTIVA									COMUNICATIVA									ARTISTICA										
INDICADORES	1			2			3			1			2			3			1			2			3				
ESTADÍSTICAS	N	O	EP	SI	N	O	EP	SI	N	O	EP	SI	N	O	EP	SI	N	O	EP	SI	N	O	EP	SI	N	O	EP	SI	
1			2				2			1	2				2				2			2					2		
2	1					2		1			2		1				1			2				3			2		
3			2			2			2		1				2				2			2					2		
4			2			2			2			2		1					2			2			3			2	
5				3	1				2				3		2		1			2			2			1			
6	1					2		1			2		1					2		1			2			1			
7			2		1				2		1			2				2			2			2			2		
8				3		2				3			3	1					2			2				2			

Matriz de resultados pre-test de la estrategia La escalera

9			3		2			3		2			2		1			2		2			2			
10	1				2		2		1			1		1				2		2			2			
11	1				2		1			2			2				3	1				2		2		
TOTALES	4	4	3	2	9		3	6	2	4	6	2	5	6		4	6	1	2	9			9	2	3	8
Porcentaje de los indicadores	36 %	36 %	27 %	18 %	82 %		27 %	55 %	18 %	36 %	55 %	18 %	45 %	55 %		36 %	55 %	9 %	18 %	82 %			82 %	18 %	27 %	73 %

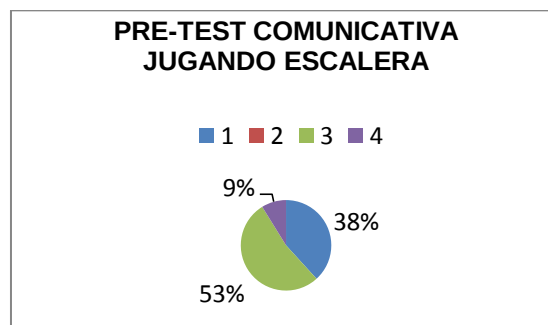
Gráfica 7 Pre-test socio afectiva



0,27272727 0,57575758 0,15151515

Según gráfica 1 jugando escalera con la dimensión socioafectiva nos demuestra: que el 58% del grupo de 11 estudiantes no cumplen con los objetivos evaluados en esta dimensión como: compartir, participar del juego entre grupo competidor y escuchar a sus compañeros. Un 27 % no dan solución a los conflictos. Un 15 % de los estudiantes es solidario.

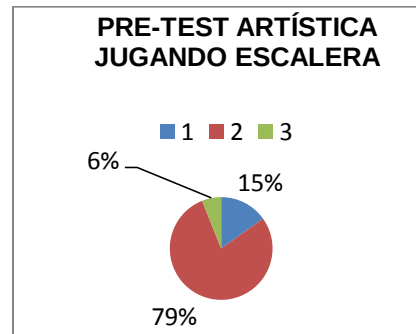
Gráfica 8 Pre-test dimensión comunicativa



0,39393939 0,54545455 0,09090909

El resultado de la gráfica 2 pre-test de la dimensión comunicativa, se muestra un 53% de estudiantes dan su opinión con respecto al juego de escalera, con un 9% no opinan ni tienen conocimiento de este. Un 38% no tienen conocimiento de los símbolos, ni método Bandet del juego. Con un porcentaje mínimo son los estudiantes reconocen parte del juego

Gráfica 9 pre-test dimensión artística



Se evidencia que un 79% de los estudiantes ya tiene nociones del dibujo, pero no identifican el llevar una secuencia del cuento. El 15 % (realiza plásticas) manipulan la plastilina e imitan personajes con sus características, mientras que el 6% expone sus símbolos (garabateos) donde manifiestan sus ideas. Haciendo un análisis del pre-test los estudiantes no tienen las nociones básicas del juego de mesa escalera, en una comparación en cuanto a las dimensiones

se destaca que hay bases en el compartir, en la interacción de dibujar y hacer sus grafías entre los estudiantes y algunos interpretan sus ideas.

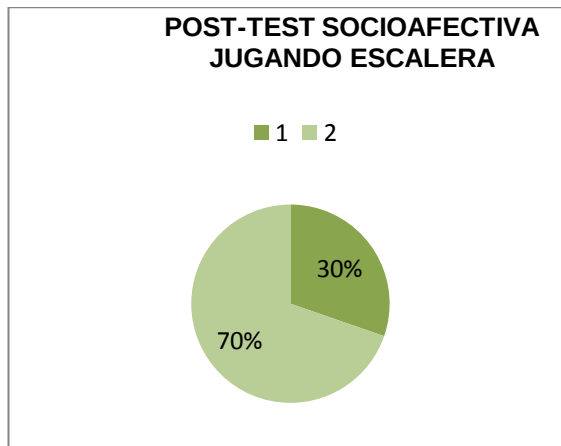
ANEXO G

Matriz de resultados del post-test la estrategia La escalera.

LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGOGICAS PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL																											
DOCENTES: MONICA TORRES , ALEJANDRA MACIAS																											
ESTRATEGIA	POS-TEST Estrategia 3 Jugando la escalera con una representación del cuento Hansel y Gretel																										
DIMENSIONES	SOCIOAFECTIVA									COMUNICATIVA									ARTISTICA								
INDICADORES	1			2			3			1			2			3			1			2			3		
ESTIDIANTES	N O	EP	SI	N O	EP	SI	N O	EP	SI	N O	EP	SI	N O	EP	SI	N O	EP	SI	N O	EP	SI	N O	EP	SI	N O	EP	SI
1			3			3			3			3			3			3		2			3			3	
2		2				3			3			3		2			2			3			3			3	
3			3			3			2			3			3			3			3			3			3
4			3		2				3		2			2				3			3			3		2	
5			3		2				3		2				3		2			3			3		2		
6		2				3		2				3		2				3		2			3		2		
7		2			2				3		2				3			3		2			2			3	
8			3			3			3			3		2				3			3		2			2	

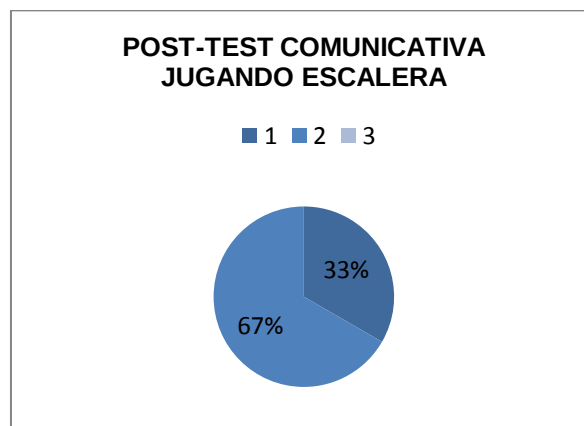
9			3			3			3			3			3			3			3			2			
10			3			3			3		2			3		2			3		2				3		
11			2			3		2			3			3		3			3			3			3		
TOTALES			4	7		3	8		3	8		4	7		4	7		3	8		3	9		3	8	5	6
porcentajes de los indicadores			36%	64%		27%	73%		27%	73%		36%	64%		36%	64%		27%	73%		27%	82%		27%	73%	45%	55%

Gráfica 16 Post-test dimensión socioafectiva

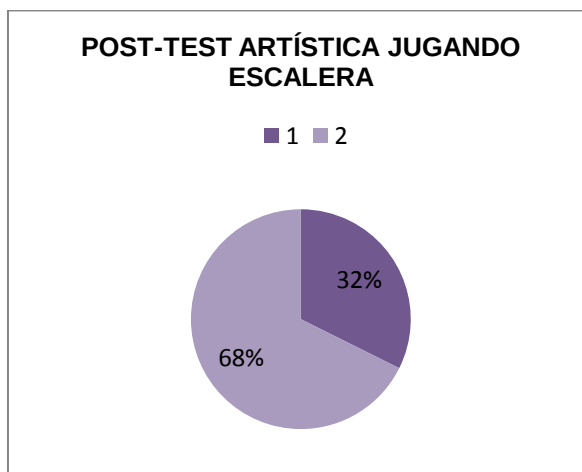


INDICADORES DE EVALUACIÓN		
Para	No lo logró	1
Para	EP En Proceso	2
Para	Sí lo logró	3

Gráfica 17 Post-test dimensión comunicativa



Gráfica 18 Post-test dimensión artística



Los resultados post-test de la aplicación de la estrategia jugando escalera en el desempeño de las dimensiones socioafectiva gráfica 4, comunicativa gráfica 5 y artística gráfica 6, en la serie 1 que representa el indicador EP está en proceso un 33% de los estudiantes se interesaron por lograr los objetivos y la disposición de los niños y niñas ante las actividades de cada una de las dimensiones. Al observar en la serie 2, representa que Si lograron el 70 % cumplir con los objetivos que modificaron las dimensiones así: socioafectiva: el compartir, escuchar a los compañeros, la visión y normas del juego. Comunicativa: ser asertivos en el momento del juego, hacer los gráficos, símbolos interpretando las secuencia de un cuento. Artística: interesados en manipular plastilina y greda, dibujar y pintar, dándole características específicas y detalladas cada personaje, así mismo a la hora de representar un personaje le da vida propia (sin timidez).

Anexo H

Diário de Campo

DIARIO DE CAMPO No. 1.

Fecha: 20 de Mayo de 2013 Lugar: Jardín del ICBF Tema: Visita de reconocimiento a los jardines Propósito: Conocer e interactuar con los niños del jardín	
DESCRIPCION	REFLEXION

Iniciamos con el reconocimiento de las instalaciones del jardín, observando los espacios y las adecuaciones que este tiene. Posteriormente nos presentamos a los niños y a las niñas con los que vamos a desarrollar el pilotaje, por medio de cantos y rondas cada niño nos dijo su nombre. Estas actividades las desarrollamos en 1 hora y media aproximadamente. Para amenizar más la presentación y el reconocimiento compartimos con los niños y las niñas un detalle donde afianzamos más la interacción y la confianza ya adquirida. Aun no se les habla a los niños y a las niñas de las actividades que se van a desarrollar y evaluar. Responsable:	Observamos que los niños y las niñas son muy activos y les gusta explorar todas las cosas nuevas que le presenten a su alrededor, al igual interactuar con personas distintas de su entorno educativo. En el registro pre-test
--	--

DIARIO DE CAMPO No. 2

Fecha: 21 de Mayo 2013 del ICBF Tema: Reconocimiento del Ajedrez		Lugar: Jardín	
DESCRIPCION		REFLEXION	
- Se potencializa las dimensiones comunicativas, cognitiva y corporal. - Apropiación y revisión de los conocimientos previos y propios en el juego del ajedrez. - Tener en cuenta lateralidad con nociones básicas delante, atrás, derecha, izquierda, arriba y abajo.		La primera impresión que tuvieron los niños y las niñas del juego fue explorarlo de forma individual En este momento observamos que algunos niños tienen conocimientos previos del ajedrez, por parte de sus padres y resto de familiares, los cuales sabían algunos movimientos de las fichas. En la actividad los niños y niñas hicieron preguntas acordes al tema, también observamos que algunos niños no tenían ni una idea de dicho juego. Los niños y las niñas hicieron un reconocimiento del juego, observamos que Andrés Felipe estaba reusado en participar en las actividades, preguntamos a la profesora el motivo por el cual el niño era así, a lo cual nos comentaba que a él no le gusta perder en un juego, ni le gusta compartir los juguetes, ya que es el más pequeño en la casa, y a su vez permanece solo, no tiene con quien compartir juegos y juguetes.	
Responsable:			

DIARIO DE CAMPO No. 3

Fecha: 22 de Mayo de 2013 Jardín del ICBF Tema: Reconocimiento del juego de la Escalera		Lugar:	
DESCRIPCION		REFLEXION	
- Potenciar las dimensiones comunicativa, artística y socio afectivo. - Desarrollar en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje y la memoria.		Los niños pueden representar diferentes temáticas como la figura humana, animales (domésticos, salvajes, etc.). A los niños se les facilitaba el conteo en los	

- Responsable:	dados, utilizando los dedos y otros elementos. Los niños y las niñas reconocen y aceptan normas, arreglos y acuerdos en el juego. En este juego ya estuvieron más animados a participar, ya que tenían la confianza al momento de desarrollar las actividades que se propusieron.
------------------------------	--

DIARIO DE CAMPO No. 4

Fecha: 23 de Mayo de 2013 Tema: Reconocimiento del juego del Parques		Lugar: Jardín del ICBF
DESCRIPCION	REFLEXION	
- Potencializar las dimensiones comunicativa, socio afectiva, cognitiva. Responsable:	Los niños y las niñas siguen condiciones del juego en la construcción de nociones y nociones, conceptos como distinguir, desagregar, preparar y conteo pasó a paso, etc. Todos los niños participaron en el juego, aquí vimos que ellos siguieron las instrucciones dadas al principio de la actividad	

DIARIO DE CAMPO No. 6

Fecha: 24 de Mayo 2013 Lugar: Jardín del ICBF Tema: Reconocimiento del juego del Domino.	
DESCRIPCION	REFLEXION
- Potencializar las dimensiones comunicativa, artística y corporal (motricidad fina) - Desarrollar conceptos de verticalidad y horizontalidad con técnicas plásticas y de moldeado Responsable:	Los niños y las niñas descubren secuencias y patrones, teniendo en cuenta forma, conteo, tamaño de objetos. Los niños también trabajaran con material acorde a su edad (Garabateo, dibujo) cada niño llevara una carpeta de trabajo donde se recopilaran las evidencias pertinentes. Preguntamos a los niños y niñas que fue lo que más les gusto de las actividades realizadas en la sesión, ellos estuvieron activos desde el principio, hasta el final de la actividad. Los niños juegan con su cuerpo al imaginar y recrear un personaje utilizando sus gestos, actitudes y movimientos.

DIARIO DE CAMPO No. 7

Fecha: 27 de junio Lugar: Jardín del ICBF Tema: Un cuento en el castillo del ajedrez	
DESCRIPCION	REFLEXION
Los estudiantes con un reconocimiento anticipado de cada ficha del ajedrez le darán una personificación en el cuento donde la docente empieza, por ejemplo: "En un castillo muy lejano llamado ajedrez, iba en el caballo al rey dorado cruzando por el bosque de aquella aldea encontrándose con unos soldados del bando de los plateados". Esto da paso para que otros niños le den otro principio a la historieta o cuento y así sucesivamente se integraran a cada uno de las fichas del ajedrez Responsable:	El niño y la niña utilizan un lenguaje verbal para comunicarse con sus compañeros y adultos expresando sus puntos de vista en diversas situaciones El niño o la niña dialogan sobre los juegos dramáticos propios y de los demás confrontando opiniones e intereses, al preguntar, analizar y poner en palabras todo lo sucedido. Los niños al final de la jornada estaban muy contentos, comentándoles la actividad a sus padres, hermanos y personas cercanas. En esta actividad observamos que los niños y niñas, potencializan el desarrollo de su trabajo armónico y cooperativo con respecto a sus pares

DIARIO DE CAMPO No. 8

Fecha: 28 de junio Lugar: Jardín del ICBF Tema: Jugando matemáticas con el domino	
DESCRIPCION	REFLEXION
Los estudiantes con un reconocimiento anticipado de cada ficha del ajedrez le darán una personificación en el cuento donde la docente empieza, por ejemplo: “En un castillo muy lejano llamado ajedrez, iba en el caballo al rey dorado cruzando por el bosque de aquella aldea encontrándose con unos soldados del bando de los plateados”. Esto da paso para que otros niños le den otro principio a la historieta o cuento y así sucesivamente se integraran a cada uno de las fichas del ajedrez Responsable:	El niño y la niña utilizan un lenguaje verbal para comunicarse con sus compañeros y adultos expresando sus puntos de vista en diversas situaciones El niño o la niña dialogan sobre los juegos dramáticos propios y de los demás confrontando opiniones e intereses, al preguntar, analizar y poner en palabras todo lo sucedido. Los niños al final de la jornada estaban muy contentos, comentándoles la actividad a sus padres, hermanos y personas cercanas. En esta actividad observamos que los niños y niñas, potencializan el desarrollo de su trabajo armónico y cooperativo con respecto a sus pares

DIARIO DE CAMPO No. 9

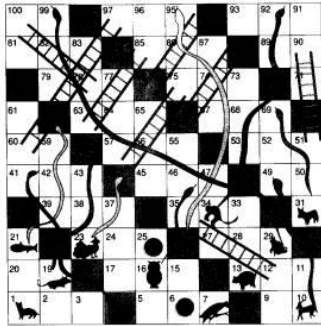
Fecha: 28 de junio Lugar: Jardín del ICBF Tema: Jugando matemáticas con el domino	
DESCRIPCION	REFLEXION
Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente. Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7 fichas). Responsable:	Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus pares. Al relacionarse adecuadamente con otros es aceptado tanto en situaciones individuales como en grupo. Observamos como los niños no les gusta perder en un juego, este caso lo vimos con Andrés Felipe y con David Santiago, al ver que los otros niños iban ganando y ellos perdiendo, preferían irse a realizar otra actividad que terminar el juego. Después de un tiempo les mostrábamos que no pasaba nada si perdían, al contrario al empezar de nuevo el juego tenían más herramientas y estrategias para poder ganar.

DIARIO DE CAMPO No. 10

Fecha: 28 de junio Lugar: Jardín del ICBF Tema: Un cuento con el juego de escalera.	
DESCRIPCION	REFLEXION
Por medio de las bandas de Bandea, la maestra habrá hecho algunas pictografías, les leerá el cuento "Minuto el Bufón y el Castillo desaparecido" y después los escucharán en el video Cuenta Cuentos. Los estudiantes transcribirán cada una de las frases en una hoja con sus respectivos dibujos, oraciones largas y cortas Responsable:	En esta actividad los niños y las niñas tuvieron un poco de dificultad al desarrollarla al principio, puesto que este día no estaban con la disposición; pero al momento de mostrarles el video de los cuenta cuentos empezaron a imaginar nuevas cosas. Por medio de las pictografías que se llevaron, ellos la identificaron y les gustó mucho esta actividad, donde se sintieron muy cómodos al momento de desarrollarla

LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS

Serpientes y escalera

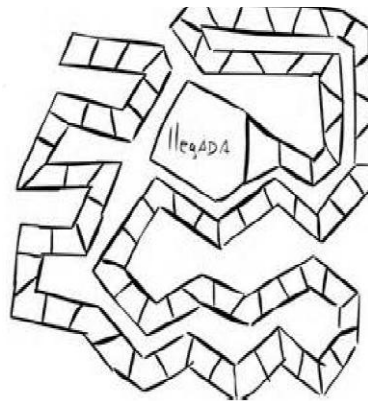


Los incentivos para la creatividad en los niños se tienen que poner en los primeros lugares de prioridad, dentro de la educación inicial. Por tanto si unimos el juego escalera con las dimensiones del desarrollo de los niños y las niñas, se potencializa las habilidades orales, escritas, plásticas, corporal matemáticas. Se da prioridad al conocimiento del medio ambiente y a la experimentación de su entorno e interacción con los compañeros.

Juego Hindú también denominado MOKSHA-PATAMO y su objetivo inicial era transmitir enseñanza religiosa. Este consiste en monjes brahmánicos aseguran que el bien y el mal se encuentran dentro del ser humano (El Pa y el PUNYA), y los actos presentados en la escalera acortan el viaje del alma después de pasar por muchas pruebas, que la llevarán a la perfección.

El juego se inicia con dos rondas de dados y el jugador que obtenga la cantidad más alta inicia el juego; debe llevar el orden preestablecido y se encaminará con las manecillas del reloj. Cada jugador debe avanzar tantas casillas como se lo indique los dados. Cuando el número que arroja el dado es seis el jugador repite turno y vuelve a jugar avanzando el tablero. Gana el que

llegue a la casilla número cien, que debe ser un número exacto de los dados, de lo contrario deberá devolverse.



Dilan Jean Pierre

Dados diseñados en bloque de icopor por Mónica Torres



Juego del Dominó



El dominó es un juego de mesa, que tiene mucho que ver y es considerado como una extensión de los dados. Se cree que su origen es oriental, pero en Europa solo fue conocido hasta mediados del siglo XVIII cuando los itaqlianos lo introdujeron a la cultura europea.

En América latina tiene gran acogida especialmente en el Caribe en países como Puerto Rico, Cuba y otros más.

Objetivo del juego

Para su ejecución se requiere de 28 fichas rectangulares, cada una de las cuales están subdivididas en dos espacios iguales con puntos que representan los números de 0 a 6, cubriendo todas las combinaciones posibles.

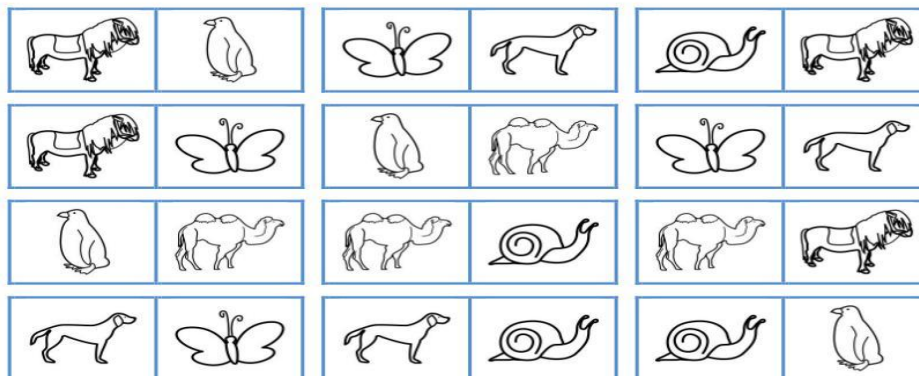
Pueden participar 2,3 o 4 jugadores o también se puede jugar por parejas.

Pedagógicamente se puede rescatar que este juego ayuda a desarrollar la seriación ya que cuando se inicia el juego se colocan todas las fichas sobre la mesa boca abajo y los jugadores las escogen al azar, tomando 7 de ellas. Participan 4 jugadores. En el momento que se inicia la actividad, se coloca la

ficha y el siguiente jugador debe colocar una donde el primer número coincida con el último del jugador anterior, y así sucesivamente



DOMINO DE ANIMALES





Laura Valentina Pérez

El parqués



Parqués es un juego colombiano de mesa derivado del antiguo Pachis de la india. Es un juego para pensar y tener la habilidad en las matemáticas, pensamientos matemáticos (tanto para sumar como para restar y otras clases de operaciones), tiene reglas de juego y existen varias formas para platearlo en diverso juegos como el jugar solo en los seguros y salidas se le llama “policía o de piedra en piedra” es flexible porque se puede jugar con dos o más contrincantes.

Las fichas son similares a los peones del ajedrez y cada jugador posee fichas de un color específico, lo mismo que su cárcel y sus casillas de llegada. Como se juega con dos dados, el menor valor a sacar es 2(1-1) y el máximo 12 (6-6). Cuando se saca el mismo valor en ambos dados se llama presada o pares y tiene un significado especial.

El tablero tiene 96 casillas y las respectivas cárceles (lugar inicial de las fichas de cada uno de los jugadores). Hay 16 casillas especiales: 12 casillas de seguro y 4 de salida. Cada jugador posee 4 fichas, con menos o con más. Hay tableros de parques para 4, 6, 8 y 12 jugadores.

Mecánica del Juego

Se sacan fichas con las presadas o pares, es decir, cuando ambos dados tienen el mismo valor. Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son presadas o pares. Los pares 1-1 o 6-6 sacan todas las fichas de la cárcel; las restantes, como 3-3, sacan sólo dos. Existe una variación a esta regla, que debe ser acordada al comienzo del juego: Si el jugador obtiene 1-1 o 6-6 en los dados, podrá sacar de la cárcel, si quiere, dos fichas y en este caso tendrá de opción de mover una de las fichas el valor que tenga un dado, es decir, mover 1 o mover 6. Sin embargo, esto es una variación poco común del juego.

El objetivo del juego es hacer llegar las 4 fichas desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj (por la derecha), evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr llegar a unas

casillas de finalización que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de sus casillas de salida. Las casillas de finalización conducen al centro del tablero que es la casilla final a la que un jugador debe llevar todas sus fichas para ganar una partida.



El ajedrez



El ajedrez es un juego que gusta a todo el mundo; los jugadores inexpertos o principiantes pueden disfrutar del juego compitiendo con otros jugadores de su mismo nivel, tanto como dos maestros ajedrecistas en un torneo.

Las piezas del ajedrez se han fabricado con materiales muy diversos a lo largo de los siglos, y pueden ser figurativas o abstractas. La madera, la piedra, el marfil, el hueso, la plata, el oro, el bronce, el alabastro, el cristal, el ónix o la porcelana son algunos de los materiales empleados por los maestros artesanos para elaborar sus juegos de ajedrez, de belleza y valor incomparables. El ajedrez moderno es generalmente de madera o plástico, y responde al modelo conocido como Staunton, inventado en Gran Bretaña en el siglo XIX. Ha demostrado, sin embargo, ser más perdurable, a su modo, que los libros o que cualquier otro monumento este juego único, que pertenece a todos los pueblos y a todos los tiempos, y del que nadie sabe cuál de los dioses hizo don a la tierra para matar el tedio, para aguzar el ingenio y estimular el alma."

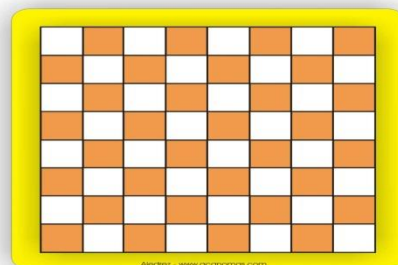
Mecánica del Juego

Juego de ingenio enormemente popular, para dos jugadores, en el que el azar no interviene en absoluto y que requiere un importante esfuerzo intelectual. Cada jugador dispone de dieciséis piezas. Un jugador juega con las piezas blancas y otro con las negras. Cada grupo de piezas consta de un rey, una reina o dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres o roques y ocho peones. Se juega sobre un tablero dividido en 64 casillas o escaques, de colores alternados (normalmente blanco y negro). El tablero se coloca ante los jugadores de tal modo que la casilla de la esquina situada a la derecha de cada jugador sea blanca.

El Objetivo

El juego, que simboliza la guerra, es capturar —dar jaque mate— al rey del adversario. Sin embargo, el rey derrotado jamás se retira del tablero, como el resto de las piezas. Las reglas y principios básicos del ajedrez son fáciles de dominar, pero las sutilezas del juego exigen un estudio con detenimiento y un alto grado de concentración.





Anexo G

Plan del programa metodológico

**LOS JUEGOS DE MESA COMO ESTRATEGIAS PEDAGÓGICAS PARA
FACILITAR EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN INICIAL
TRABAJO DE GRADO**

PLAN DEL PROGRAMA METODOLOGICO

**LIZETH ALEJANDRA MACIAS
MONICA TORRES CASTELLANOS**
Docentes en Formación



**FACULTAD CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
PROGRAMA DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
BOGOTÁ D. C. JUNIO 22 2013**

Plan del Programa Metodológico

Los instrumentos que favorecen la apropiación de conocimientos y aprendizajes:

Los rincones de trabajo: El objetivo de los rincones es lograr que los niños y niñas potencien su desarrollo armónico integral y potencien todas sus dimensiones. Se puede trabajar en un mes, consta de 4 etapas: 1º etapa de sensibilización; 2º etapa de desarrollo; 3º etapa de finalización.

1. Rincones de construcción
2. Rincones de artes (manualidades)
3. Rincones juegos de mesa
4. Rincón de literatura

El método: los espacios lúdicos, didácticos, juegos vivenciales, juego como ejercicio, juego simbólico, juego de reglas, juego de construcción.

Los recursos: profesores, los niños y las niñas y recursos en general. Tablas, fichas, dados grande y medianos, ajedrez grandes y medianos, juego escalera grandes y medianos, dominós grandes, medianos y parques grandes, medianos, material reutilizable, reciclaje, manualidades creadas por los estudiantes: recursos técnicos, humanos, espacio, tiempo, materiales audiovisuales, cámara de video, proyector, videos, cd. etc.

Los rincones se constituye en la estrategia pedagógica primordial para la exploración de su entorno se convierte en premisa máxima de su desarrollo armónico integral. No obstante esta estrategia se implementa en los niños y

niñas entre los 4 y 6 años. La organización por zonas y rincones adecuados para cada uno de los juegos de mesa (ajedrez, domino, parques y escalera) hace posible la participación activa de los niños y niñas en la construcción de sus conocimientos. Allí los niños y niñas aplican y amplían sus conocimientos y técnicas ya adquiridos. Los Rincones nos apoyan en lo que respecta a: resolución de conflictos, aceptación del otro, a ordenar y recoger, a compartir cada una de los juegos de mesa, espacios y tiempos. Todo esto contemplado en ejes de trabajo convivencia significativa, comunicación verbal, gestual y corporal, pensamiento crítico y reflexivo y expresión creativa.

Para las estrategias plateadas se tendrá en cuenta cada una de las dimensiones: cognitiva, corporal, comunicativa, socio afectiva y artística con sus indicadores de evaluación en las que se evaluarán si los niños y niñas cumplen los objetivos expuestos a continuación:

Dimensión cognitiva

1. Los niños y las niñas proponen soluciones a problemas cotidianos y del juego mediante la observación, exploración, ensayo, error, interacciones y discusiones con pares y adultos, lo cual le permite, resolver dichas situaciones empleando diferentes estrategias.
2. Disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos. Diseña y/o construya aparatos que tienen el

propósito de suplir alguna necesidad (construye un juego de escalera con las fichas de armo todo y se dispone a jugar con éste)

3. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.
4. Identifique algunos atributos y características físicas de figuras geométricas, objetos, dibujos y/o ensamblajes, para luego realizar construcciones teniendo en cuenta las características propias de los elementos.

Dimensión comunicativa

1. Utiliza un lenguaje oral para solucionar problemas cotidianos, para hacer acuerdos con sus compañeros y adultos para expresar sus puntos de vista en diversas situaciones de la vida escolar como asambleas, juegos, los mensajes que desea comunicar.
2. El niño y la niña usa el lenguaje para interactuar, jugar, comunicar y expresar deseos, necesidades, opiniones, ideas, preferencias y sentimientos y relatar sus vivencias en las diversas situaciones de interacción presentes en lo cotidiano.
3. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. También realice producciones

gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.

3.4. Habla y conversa sobre los juegos dramáticos propios y de los demás, confrontando las opiniones de los otros y posicionando sus puntos de vista, al preguntar, analizar y comentar sobre el desarrollo de los juegos y poner en palabras lo que ha sucedido. (Hablar: es con sigo mismo o decir una que otra palabra para darse a entender / Conversar: es dialogar entre dos personas o más)

Dimensión corporal

1. Los niños y las niñas se ubican en su entorno, en un escenario propicio para llevar a cabo desplazamientos con cambios de dirección permitiéndole con ello continuar desarrollando su sentido de orientación y ubicación.
2. Los niños y las niñas se orientan en el espacio distinguiendo nociones como arriba – abajo, delante – atrás, dentro – fuera, a un lado-a otro- en el momento de dirigirse a algún lugar o para indicar algo, identificando lo vertical, horizontal y diagonal.
3. Los niños y las niñas juegan con los movimientos de su cuerpo y se emocionan al imaginar, reproducir, inventar, recrear y crear nuevas formas de comunicación con éste; logra expresarse con mayor confianza utilizando sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa
4. Los niños y las niñas improvisan y crean movimientos al escuchar una melodía, utilizando como principal medio su cuerpo y de este modo muestre

paulatinamente interés por incorporar variedad de objetos como: pañoletas, pelotas, bastones, aros, disfraces, entre otro.

Dimensión Socioafectivo

1. Manifiesta iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.
2. Reconoce las normas y los acuerdos por medio de los cuales se regulan las rutinas cotidianas de la institución educativa.
3. Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto, inicialmente con ayuda de otros.
4. Participa en grupos en los que opine sobre cómo organizar actividades, distribuir funciones y responsabilidades.

Dimensión artística

1. los niños y las niñas diferencian formas, tamaños, para complejizar las diversas técnicas plásticas como el coloreado, la pintura, las construcciones, el modelado, entre otras. Desarrolla nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad.
2. Los niños y las niñas representan la figura humana, seres, objetos y situaciones de su interés a través de la plástica en sus diversas formas, incluyendo mayores detalles y características de éstos.
3. Realiza representaciones gráfico plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real e imaginaria.

4. Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.

Participantes

Fueron 11 estudiantes entre los 4 a 6 años de edad, niños y niñas del sector de influencia de las localidades Fontibón, Engativá, de la ciudad de Bogotá, en el que se desarrolla el aprendizaje de los hogares comunitarios de ICBF: “Risitas Creativas” y “Mis Pequeños Niños del Futuro”, la población se encuentra estratificada en 1, 2 y 3.

Quienes fueron participantes y protagonistas del proyecto “Los juegos de mesa como estrategias pedagógicas para facilitar el aprendizaje en la educación inicial”.



ESTRATEGIAS No 1

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Explorando y jugando ajedrez para fortalecer las dimensiones cognitiva, corporal y artística

OBJETIVOS

- Fortalecer el desarrollo de las dimensiones cognitivas, corporal y artística
- Identificar y comprender cada una de las fichas que le componen el juego de ajedrez según las características.
- Identificar nociones y conceptos representada por los estudiantes siguiendo las condiciones del juego en la construcción con los movimientos cada una de las fichas del juego de ajedrez.
- Señalar y demostrar con sus movimientos de motricidad gruesa y fina la lateralidad en un cuadro adelante, hacia la derecha hacia la izquierda
 - Delante, detrás
 - Diagonal derecha, izquierda
 - Arriba, abajo
- Lograr que los niños y las niñas puedan crear un texto haciendo uso de la creatividad e imaginación.

JUSTIFICACIÓN

El juego resulta clave en todos los procesos de aprendizaje además desarrolla

habilidades de tipo cognitivo, comunicativo y social. (Giner, 2010)

Según la pedagogía de Piaget (1999 pág. 109) el juego es de vital importancia en estas edades tan tempranas, pues desde que los niños-as nacen formará parte de sus vidas. También se inicia el desarrollo en educación infantil que va ligada al aprendizaje de cada niño. El juego de reglas, es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras o intelectuales, con competencia de los individuos según Piaget (1945: 196-197)

Para Vygotsky (2008) el juego es la actividad fundamental del niño, es imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades.

METODOLOGÍA

Descripción del juego de ajedrez

1. El ajedrez es uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Se trata de un juego para dos personas que disponen de 16 piezas distribuidas sobre un tablero de 64 casillas. Con los mismos colores que las piezas colocadas alternativamente, 32 blancas y 32 negras.
2. Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8×8 casillas, alternadas en colores blancos y negros, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.
3. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.
4. Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

Un rey: se puede mover en cualquier dirección en su casilla (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el enroque, en el cual se mueve con el cambio de la torre en su posición se intercambian).

Una dama: también conocida popularmente como reina. También se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero. (vertical, horizontal, diagonales)

Dos alfiles: sólo se puede mover en dirección diagonal, ya sea solo blanca y solo negras tantas casillas como se desee hasta topar con otra pieza o el borde.

Dos caballos: según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.

Dos torres: sólo se pueden mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

Ocho peones: por peón se puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

Paso 1: Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Pasó 2: Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "tomar" o "capturar", y es voluntaria, a decisión del jugador.

Paso 3: Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por ésta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquélla.

Paso 4: Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

Paso 5: También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

Actividades a desarrollar mediante el ajedrez

a) Motivación: se les entregara un ajedrez a cada grupo de niños y niñas con su tablero y fichas, también una hoja donde harán sus escrito contando su primera impresión y experiencia con el juego de ajedrez

b) Desarrollo. Ya con la descripción detallada del juego de ajedrez los niños y las niñas, darán caracterización a cada una de las fichas, el orden en el tablero.

Como son los movimientos de cada una de las fichas de ajedrez.

las reglas del juego al mover las fichas blanca de primero y el siguiente turno es para las fichas negras

-Primero seguirán el proceso del juego con la docente

-Luego se hará seguimiento del juego entre los grupos de la clase.

-Los niños y niñas elegirán uno de los personajes del ajedrez para disfrazarse, harán la personificación y después cada uno de los estudiantes escribirá su nombre, el nombre del personaje describiéndolo.

c) Cierre de la actividad: cada estudiante hará una composición escritas de las fichas de ajedrez en un castillo recreando su imaginación y fantasía. Después se verificara cada escrito del estudiante, de los personajes que interpretaron y socializaran oralmente como fue la experiencia.

EVALUACIÓN

1. Los niños y las niñas disfruta de la construcción, desarme y creación de sus juguetes u objetos de su entorno, a través de esta acción descubre cómo funcionan algunos artefactos.
2. Los niños y las niñas se ubican en su entorno, en un escenario propicio para llevar a cabo desplazamientos con cambios de dirección permitiéndole con ello continuar desarrollando su sentido de orientación y ubicación.
3. los niños y las niñas diferencian formas, tamaños, para complejizar las diversas técnicas plásticas como el coloreado, la pintura, las construcciones, el modelado, entre otras. Desarrolla nociones de orientación espacial, así como los conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad.

MATERIALES

- Juegos de ajedrez
- Fichas del ajedrez, dama, rey, alfiles, caballos, torres y peones
- Disfraces para que los niños y niñas elijan el personaje de las fichas
- Cartelera diseñada por la maestra con todos los nombres de las fichas del juego de ajedrez con una pequeña historia
- Carpeta donde se anexaran la composición creada por los niños y las niñas

REFERENCIAS

La pedagogía de Piaget (1999 pág. 109)



ESTRATEGIAS No 2

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Jugando a las matemáticas con el juego de mesa el parqués

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones cognitivas, comunicativas y socio afectivo
- Apropiación y revisión de los conocimientos previos, propios en el juego de mesa el parqués
- Los niños y las niñas alcanzan las condiciones del juego en la construcción de nociones y conceptos
 - Distinguir,
 - Desagregar,
 - Separar
 - Paso a paso conteo
- En la interacción con otros niños y niñas planean la organización del juego
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Respetar el turno por cada uno en el momento de jugar en los grupos o individual

JUSTIFICACIÓN

El juego de reglas, es considerado como “la actividad lúdica del ser socializado. Los

juegos de reglas son juegos de combinaciones sensorio motoras... o intelectuales... con competencia de los individuos (sin lo cual la regla sería inútil) y reguladas por un código transmitido de una generación a otra o por un simple acuerdo entre las partes” Como puede observarse, las reglas son acuerdos entre los jugadores que pueden estar estipuladas por generaciones; infantiles o jóvenes- anteriores, pero con los mismos intereses, expectativas y gustos. Piaget (1945 p. 196-197)

Kurland, (2003 p. 123), quien propone que “pensar críticamente está relacionado con la razón, y con una serie de virtudes o destrezas intelectuales esenciales o tratados de la mente que son parte activa de este proceso y que pueden ser utilizadas en la evaluación del Pensamiento Crítico-reflexivo”. Donde los niños y las niñas proponen ser líderes investigadores, que fortalezcan y potencialicen el liderazgo, la creatividad, la investigación, la espontaneidad, el ser activo y participativo.

Piaget (1977) en su momento, y en otros puntualizan determinadas cuestiones que la investigación ha ido iluminando con el paso de los años. Una de estas matizaciones que se han hecho a la clasificación de juegos de Piaget, es la incorporación a la misma de los denominados juegos de construcción.

METODOLOGÍA

Descripción del juego de parques

1. El objetivo del juego es hacer llegar las 4 fichas desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan
2. Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj (por la derecha), evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr llegar a unas casillas de finalización que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de sus casillas de salida. Las casillas de finalización conducen al centro del tablero que es la casilla final a la que un jugador debe llevar todas sus fichas para ganar una partida.

Paso 1: Todos los jugadores comienzan con sus fichas en las respectivas "cárceles" en este caso con dibujos alusivos a los animales.

Pasó 2: El primer turno se escoge por medio de los dados: el jugador que saque el

mayor número es el que comienza el juego, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y arrastrarlas a la casilla de salida. Se sacan fichas cuando los dos dados coincidan en la cantidad e decir pares, Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son pares.

Paso 3: Si puede sacar alguna ficha se tiene que lanzar de nuevo, mover y pasar el turno. Para mover las fichas sólo hay que arrastrarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover.

Paso 4: A continuación, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es sacando pares. Si se sacan 3 pares, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, que generalmente es la más atrasada.

Paso 5: El turno se pasa al jugador por la derecha, Después de que haya salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En este momento, habrá ganado el juego.

Actividades a desarrollar mediante el parqués

a) Motivación: La maestra les cantara una canción de los colores con las figuras geométricas de los bloques lógicos.

b) Desarrollo de la actividad

Paso 1. Con una hoja guía, en la que está diseñada la tabla del parqués, consta de muchos rectángulos y un cuadro mayor el cual identifica el color del sector como guía para las fichas del mismo color), los estudiantes colorearan los cuadros de las esquinas que son casitas identificada con un color diferente. Después coloreara 16 rectángulos diferenciando salida y entrada acorde con el color de la casita de cada esquina.

Paso 2. Luego se hará seguimiento del juego entre los grupos de la clase.

Paso 3. Los niños y niñas elegirán las fichas por color identificando el cuadro asignado en la tabla del parqués, ya con los dados y las fichas, los niños y niñas se ubicaran por grupos para seguir el proceso del juego del parqués y así mismo entender y tener en cuenta el principio del orden estable para contar correctamente

Paso 3. Harán conteo con la cada una de las casillas del tablero del parques según cantidad que salga lanzar los dados: por ejemplo, si tienen la ficha azul, ubicado en la tabla cuadro de imagen azul, al tirar los dados y salen pares de 4-4 con la ficha azul,

seguirá contando ocho cuadros y pasara los dados al siguiente competidor (se puede jugar con un solo dado o con dos para ir complejizando el juego)

Terminación de la actividad:

Se les presentara a los niños y las niñas una serie de números con opciones A, B, C, se les preguntara cual esta opción completa la serie, ordenado del más chico al más grande. De mayor a menor. Seguir una seriación de las fichas por colores y cantidades en los cuadrados y rectángulos.

Los estudiantes, en sus apoyos didácticos escritos escribirán las palabras (juego de mesa parqués. Fichas de colores amarillas, rojas, azules; según el grupo; Los dados son grandes, mediano y pequeños) resaltando sus primeros garabateos y palabras que ellos escriban muy bien.

EVALUACIÓN

1. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones
2. Los niños y las niñas se orientan en el espacio distinguiendo nociones como arriba – abajo, delante – atrás, dentro – fuera, a un lado-a otro- en el momento de dirigirse a algún lugar o para indicar algo, identificando lo vertical, horizontal y diagonal
3. Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas y maneje el conflicto, inicialmente con ayuda de otros.

MATERIALES

- Juegos de Parqués elaborado en una lámina de cartón, dados, tablero, marcadores y apoyos didácticos
- Fichas del parqués
- Juegos de los bloques lógicos
- Dados
- Colores
- Hojas como apoyo para sus escritos
- Carpetas de archivos de los juegos de mesa

REFERENCIAS

Freinet, (1977, p. 71) La pedagogía de Celestin Freinet , Barcelona: Laia



ESTRATEGIAS No 3

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Jugando la escalera con una representación del cuento Hansel y Gretel

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones comunicativas, artística y socio afectiva
- Apropiación y revisión de los conocimientos previos, propios en el juego de mesa la escalera
- Desarrollar en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego que está directamente conectada con lo cognitivo.
- Planear la organización del juego, la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud en la interacción con otros niños y niñas habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Representar diferentes temáticas a través de intereses de los estudiantes con diversas formas, características y detalles como la figura humana, animales, objetos o situaciones.

JUSTIFICACIÓN

La complejidad del estado-espacio de un juego es el número de posiciones accesibles desde la posición inicial del juego con los retos que estas actividades requieran. Zermelo y Shanno, (1912)

Tratando de comprenderlo, “el niño intenta establecer las distinciones entre dibujo y

escritura así paralelamente entre imagen y texto” (Ferreiro 1979 p. 79).

Partiendo de la idea de la lectura y escritura, tiene como objetivo la comprensión de un texto, incide en la idea de que el código sea de enseñar en marcos significativos, ya que se trata también de enseñar a comprender, Sol, Wells(1987)

El pensamiento, el lenguaje, la memoria y el juego, están directamente conectadas con el desarrollo cognitivo. (Vygotsky 1962 p. 34). A partir de un cuento clásico, desarrollar en los niños y las niñas la creatividad y la expresión verbal inventando un desenlace diferente para la historia. Fortaleciendo la dimensión comunicativa de expresión gestual, verbal y escrita.

METODOLOGÍA

Descripción del juego de escalera

Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. El movimiento se determina en los valores que están comprendidos entre 1 y 6 de un dado.

El juego de mesa escalera puede estar aludido a un tema ya sea de animales, rutinas, ofrece la ayuda del conteo con cada una de las casillas que van con la serie de números ya sea del 1 al 30; del 1 al 100 o así sucesivamente. También identificando algunos temas los cuales llevan a los estudiantes a seguir una temática o proceso el cual le ayudara a tener un criterio, autonomía, motivación, a la hora del jugar. Por ejemplo la secuencia de un cuento, las rutinas en casa, o seguimiento de algunas actividades diarias.

Cuenta con unas escaleras las cuales le indican subida y las serpientes indican bajada. Por consiguiente los jugadores tendrán ventajas al adelantar a sus contrincantes o devolverse quedando atrás, El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio casillero inferior izquierdo hasta el final casillero superior izquierdo, ayudado por las escaleras y evitando las serpientes. En este juego asocia las emociones al subir y bajar dependiendo como juegue, y de perder o ganar. En casos más complejos se puede dar a conocer conceptos de temas ya sean de lenguaje, científicos, sociales e históricos, etc. Siendo una estrategia didáctica para que los estudiantes tengan un conocimiento flexible y significativo.

❖ Reglas para jugar escalera

Paso 1. Los jugadores comienzan con una ficha que representa a cada uno de ellos en el casillero inicial, usualmente el correspondiente al número 1 y se turnan para lanzar un dado numerado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Lanzado los dados y el que saque el número mayor comienza a jugar.

Paso 2. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina.

Paso 3. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cola.

Paso 4. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno

Paso 5. El primero que llegue a la casilla del último número pueden ser 30, 50, 100 o fin gana. Este es el resultado del juego y el aprendizaje o conocimiento del tema alusivo. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador

Paso 6. Existe una variación en la que el jugador, estando a seis o menos casilleros del final, debe obtener exactamente el número que le falta para llegar a éste; dependiendo de la variación, si el número obtenido supera al número de casilleros restante, el jugador no podrá moverse.

El juego de escalera también se puede jugar al aire libre (parque, patio) se adapta el juego como mural extendiéndolo en el piso y fortaleciendo el desarrollo psicomotor ofreciendo mejores condiciones de un espacio más amplio y seguro.

Actividades a desarrollar mediante el juego escalera

a) Motivación Vamos a jugar con la imaginación.

Utilizando un cuento de hadas escogido por ellos, los niños y niñas

b) Desarrollo de la actividad

1. Se reúne a los niños y niñas en círculo sentados cómodamente para oír un cuento.
2. Relazaran la actividad leyendo el cuento Hansel y Gretel de los hermanos Grimm; Este ejercicio puede adaptarse a cualquier cuento.
3. Permitir que los niños y niñas participen haciendo preguntas y comentarios.
4. Se le hace preguntas como: ¿cuál fue la parte de la historia que más les gustó? ¿Qué personaje les gustó más y cuál menos? ¿Por qué?
5. Animarlos para que se hagan preguntas. ¿Qué pasaría si Gretel tuviera súper

poderes? O ¿qué hubiera hecho Hansel si le hubieran dado dulces en vez de pan? ¿Qué parte de la casa se comerían?

6. Se les invita a pensar en un final diferente. Puede ser uno gracioso. Pueden inventarlo entre todos con la docente como orientadora y quien va escribiendo el resultado.

7. De nuevo se lee el cuento, esta vez con el nuevo final.

8. Para terminar, se les entrega unas cartulinas, pinceles y pintura para que cada uno pinte la escena del final como se la imagina.

c) terminación de la actividad creativa: se les hará entrega a los niños de la ayuda didáctica la cual está dividida en dos partes. En la parte izquierda se tendrá un paisaje debajo de cada uno de los dibujos luego deberá asociar el dibujo con el paisaje finalmente los niños y niñas harán una representación del juego de la escalera con toda la experiencia vivida en el bosque por Hansel y Gretel y el final inventado por ellos. Luego la presentaran y jugaran con sus compañeros.

EVALUACIÓN

Dimensión socioafectivo

1. Participa en grupos de trabajo de los juegos de mesa en los que deba compartir objetos e ideas
2. Manejan la solución al conflicto, inicialmente con ayuda de otros.
3. hacer parte del juego el estar motivado, el interés, las intenciones y sus emociones

Dimensión artística

1. Representan la figura humana, seres, mediante gestos y expresiones verbales u onomatopeyas
2. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas,
3. Crean seres u objetos según su interés a través de la plástica en diversas formas, incluyendo mayores detalles y características.

Dimensión comunicativa

1. Comparten ideas con los del grupo sobre la visión y misión del juego
2. Desarrollar en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego que está directamente conectada con lo cognitivo.

3. Realiza producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.

MATERIALES

- Cuentos clásicos de los hermanos Grimm
- Imágenes ya expuestas por la maestra en el ambiente de la literatura
- El ambiente pedagógico aula o rincones ya adaptados para el tema de literatura
- Mural diseñado con título y dibujos alusivos al cuento
- Las bandas de Bandet diseñadas por la maestra, banda de bayetilla roja
- Cada una de las frases en cartulina adherida a la banda. 13 frases con sus imágenes
- Medio técnico de comunicación el televisor y DVD para que vean y escuche los cuentos
- Carpeta donde anexara los escrito de la actividad

REFERENCIAS

http://es.wikipedia.org/wiki/Serpientes_y_escaleras

Ferreiro (1997), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI editores, p 112.



ESTRATEGIAS No 4

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO

Juego de escalera con los hábitos de aseo

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones artísticas, comunicativas y social personal
- Mediante el juego de mesa de la escalera, los niños y las niñas construirán un juego, quienes participaron escribirán sus nombres y como se sintieron al jugar.
- Sigue las condiciones del juego en la construcción de nociones y conceptos hábitos de aseo con las imágenes de: lavado de manos y cara, cepillar los dientes, peinarse, bañarse el cuerpo, vestirse solo, ponerse los zapatos, cortarse las uñas de los pies y manos, lavar las manos antes de comer, lavar las manos después de ir al baño, boto la basura en su lugar, ordeno mis juguetes, etc.
- En la interacción con otros niños y niñas planean la organización del juego
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Respetar el turno por cada uno en el momento de jugar en los grupos o individual

JUSTIFICACIÓN

Según la perspectiva sociocultural de Vygotsky (1934 Pág. 9), el juego simbólico y el dibujo pueden ser interpretados como lenguajes. El dibujo especialmente constituye una fase importante en los inicios de la lengua escrita, ya que, desde muy temprana edad, producen trazos cuya topografía está dotada de significado.

Thomas Armstrong y Gardner (1999) afirma que deberíamos prestar la misma atención a las personas con una capacidad elevada en otras inteligencias: artistas, arquitectos, músicos, naturalistas, diseñadores, bailarines, terapeutas, empresarios y otras muchas personas que enriquecen de diferentes modos el mundo en que vivimos. Cuando hablamos de desarrollo de los niños-as por medio de los juegos de mesa, también

estamos afirmando que cada uno de ellos tiene la capacidad de demostrar que su inteligencia es tan válida como la de cualquier experto de su edad que acepte el reto de aprender y jugar en el grupo y juego que se le asigne.

El lenguaje es el elemento central de la vida humana, el cual le permite relacionarse con el mundo, consigo mismo y con los demás y parte del éxito o fracaso que se tenga depende del desarrollo de las habilidades lingüísticas. La primera habilidad lingüística con que tiene contacto el individuo es la oralidad, como lo afirma Pérez (2009), citado por Bruner.

METODOLOGÍA

Descripción del juego escalera

Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. El movimiento se determina en los valores que están comprendidos entre 1 y 6 de un dado.

El juego de mesa escalera puede estar aludido a un tema ya sea de animales, rutinas, ofrece la ayuda del conteo con cada una de las casillas que van con la serie de números ya sea del 1 al 30; del 1 al 100 o así sucesivamente. También identificando algunos temas los cuales llevan a los estudiantes a seguir una temática o proceso el cual le ayudara a tener un criterio, autonomía, motivación, a la hora del jugar. Por ejemplo la secuencia de un cuento, las rutinas en casa, o seguimiento de algunas actividades diarias.

Cuenta con unas escaleras las cuales le indican subida y las serpientes indican bajada. Por consiguiente los jugadores tendrán ventajas al adelantar a sus contrincantes o devolverse quedando atrás, El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio casillero inferior izquierdo hasta el final casillero superior izquierdo, ayudado por las escaleras y evitando las serpientes. En este juego asocia las emociones al subir y bajar dependiendo como juegue, y de perder o ganar.

En casos más complejos se puede dar a conocer conceptos de temas ya sean de lenguaje, científicos, sociales e históricos, etc. Siendo una estrategia didáctica para que los estudiantes tengan un conocimiento flexible y significativo.

❖ Reglas para jugar escalera

Paso 1. Los jugadores comienzan con una ficha que representa a cada uno de ellos en el casillero inicial, usualmente el correspondiente al número 1 y se turnan para lanzar un dado numerado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Lanzado los dados y el que saque el número mayor comienza a jugar.

Paso 2. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina.

Paso 3. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cola.

Paso 4. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno

Paso 5. El primero que llegue a la casilla del último número pueden ser 30, 50, 100 o fin gana. Este es el resultado del juego y el aprendizaje o conocimiento del tema alusivo. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador

Paso 6. Existe una variación en la que el jugador, estando a seis o menos casilleros del final, debe obtener exactamente el número que le falta para llegar a éste; dependiendo de la variación, si el número obtenido supera al número de casilleros restante, el jugador no podrá moverse.

El juego de escalera también se puede jugar al aire libre (parque, patio) se adapta el juego como mural extendiéndolo en el piso y fortaleciendo el desarrollo psicomotor ofreciendo mejores condiciones de un espacio más amplio y seguro.

Actividades a desarrollar mediante juego escale

a) Motivación A partir de los hábitos de aseo y situaciones cotidianas en dialogo con los niños y las niñas se diseña el plan de hacer un juego escalera, en la que se involucran los hábitos de aseo como el levantarnos, bañarse las manos, la cara y el cuerpo, entre otras.

1. Los niños y las niñas recortaran imágenes alusivas al tema de revistas, periódicos y láminas a su alcance acorde al tema hábitos de aseo
2. Luego en un pliego de cartón o cartulina van pegadas las imágenes en cada casilla las cuales ya van enumeradas hasta 50, en cada una se dibujaran escaleras y serpientes (toboganes) de diferentes tamaños y colores, se ubicara una salida y un final, con unos dados procedemos al juego, a correr casilla por casilla según la cantidad de puntos a sí mismo correrán los participantes.

b)Desarrollo de la actividad

Paso 1: Motivar al niño en la exploración del juego de la escalera en cuanto al aseo personal.

Paso 2: Socializar el conteo de los puntos y las reglas del juego de escalera

Paso 3: Desarrollar las actividades propuestas en el juego, teniendo en cuenta las reglas.

c)Terminación de la actividad Mediante el juego de mesa de la escalera, los niños y las niñas construirán una historieta con un tema de su interés (con los juguetes, de la naturaleza, de los animales domésticos), escribirán sus nombres y socializaran en forma oral como se sintieron al jugar

EVALUACIÓN

1. Realiza representaciones gráfico plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real e imaginaria.
2. Manifiesta iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.
3. Utiliza un lenguaje oral para solucionar problemas cotidianos, para hacer acuerdos con sus compañeros y adultos para expresar sus puntos de vista en diversas situaciones de la vida escolar como asambleas, juegos, los mensajes que desea comunicar.

MATERIALES

- Escalera didáctica con la temática los hábitos de aseo y sus elementos representativos.
- Dados.
- Elaboración de escalera con los materiales con recortes de imágenes según la temática de los juguetes, la naturaleza, los animales domésticos, etc.
- Cartón o cartulina de un metro, o también este juego didáctico se elaborará en cartón paja. Otra opción sería con un cartón reutilizable
- Revistas
- Láminas de imágenes
- Colbón
- Colores

- Hojas par sus escritos
- Carpeta donde anexa todo su trabajo

REFERENCIAS

Armstrong, 2004: p.41 en Educational Leadership , Liderazgo Educacional

Gardner, 2011: p. 131 a 142 del libro de Pedagogooogia 3000 (Cuarta edición).

Ramón de Zubiría *El discurso oral de los niños del grado cero*

Piaget y Vygotsky *Pensamiento y Lenguaje*: more by Claudia Danielle Zegarra Pérez



ESTRATEGIAS No 5

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Los niños y las niñas crearan un juego de domino

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones cognitivas, corporal y artística
- Apropiación y revisión de los conocimientos previos, propios en el juego de mesa el domino
- Sigue las condiciones del juego en la construcción de nociones y conceptos
 - Distinguir,
 - Desagregar,
 - Separar
- Los estudiantes descubren y establecen secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, conteo, tamaños de objetos, para crear posteriormente sus propias secuencias y patrones estableciendo más de dos variables en juegos de domino
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Los niños y las niñas desarrollaran conceptos espaciales de verticalidad y horizontalidad con técnicas plásticas y moldeado.

JUSTIFICACIÓN

Los juegos de mesa son estratégicos, la complejidad de los juegos se puede medir dependiendo de la capacidad que tengan los niños y las niñas para desarrollar cada uno de ellos considerando que la complejidad del estado-espacio de un juego es el número de posiciones accesibles desde la posición inicial del juego con los retos que estas actividades requieran Zermelo y Shanno, (1912). Por consiguiente los niños y las niñas comprenderán y practicarán los conceptos de cantidad, combinación, de

medida entre otro. Aprendiendo gradualmente el lenguaje matemático al relacionar imagen con conteo por ende en el transcurso del tiempo e interactúa con más confianza al comunicarse y expresar como va evolucionando el juego de esta manera desarrolla las habilidades de seriación, clasificación. Adquiriendo las habilidades del pensamiento lógico.

Gardner (1983 pág.2) afirma que deberíamos prestar atención a las personas con una mayor habilidad y capacidad de inteligencias: artistas, arquitectos, músicos, naturalistas, diseñadores, bailarines, que enriquecen de diferentes modos el mundo en que vivimos en este caso las aulas de clase. Es el fortalecer las debilidades en muchos niños que tienen algunos de estos talentos pero no rinden en lengua y razonamiento, deben recibir tanta atención y reforzamiento en las escuelas como los demás.

METODOLOGÍA

Descripción del juego de domino

En el juego de domino emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado de cero a un determinado número de puntos. El juego completo de fichas de dominó consta normalmente de 28 piezas siendo la ficha más grande la de doble seis.

El juego de domino generalmente se juega con cuatro jugadores en solitario. En muchas ocasiones el juego de dominó se puede jugar con 2, 4, 6, 8, 10 o incluso 12 personas y se tienen que dividir las fichas según la cantidad de jugadores. Regularmente se juega de 2 a 5 personas un dominó clásico.

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas. El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana.

La única señal válida en el juego del dominó es la "pensada". Cuando toca el turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacerle entender al compañero que se tienen varias fichas del mismo número que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario, jugar de inmediato, sin pensar, indica que no se

tienen más fichas de ese número.

Desarrollo del juego de domino

Paso 1. Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente.

Paso 2. Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7 fichas).

Paso 3. Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empiece el jugador que tiene el seis doble. En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).

Paso 4. Es costumbre colocar los dobles de forma transversal. Colocar un doble suele llamarse doblarse, o acostarse.

Paso 5. Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador. (ceder turno)

Paso 6. Es frecuente en el juego que alguno de los jugadores lance, por ejemplo, el último de los seis quedando únicamente por tirar el seis doble. En este caso se dice que ha ahorcado o matado el seis doble. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda (a no ser que la gane su compañero).

Paso 7. La mano continúa hasta que se da alguna de las dos situaciones:

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que dominó la partida.
- En caso de cierre, tranca o tranque, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos. Esto solamente sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego, y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas en este caso gana la pareja/jugador que menos puntos tenga en sus fichas, y se le suman los puntos del perdedor al ganador.

La modalidad de juego más común en el Dominó es la de parejas, con cuatro

jugadores, también está la modalidad individual y por equipos (compuestos por dos o tres parejas cada uno). Dependiendo de la región, el Dominó se rige por un conjunto de reglamentos o condiciones de juego.

Actividades a desarrollar mediante el domino

- a) Motivación:** Los estudiantes exploraran mediante el juego del domino, para su ejecución se requiere de 28 fichas rectangulares, cada una de las cuales están subdivididas en dos espacios iguales con puntos que representan los números de 0 a 6, cubriendo todas las combinaciones posibles. Pueden participar 2,3 o 4 jugadores o también se puede jugar por parejas.
- b)** Desarrollo de la actividad ya conociendo el juego del Dominó los niños y las niñas diseñaran y construirán un nuevo juego de domino por grupos de a cuatro estudiantes, al inventar nuevos tema elegido por ellos, como el de las flores, los dibujos animados, la naturaleza, etc. Utilizando diferentes materiales apropiados para su edad.
- c)** Se expone el juego diseñado por cada grupo ante sus compañeros al jugarlo darán a conocer quiénes fueron los ganadores.

Paso1: Los niños y las niñas dan a conocer su juego de domino con cada una de las fichas en diferentes tamaños y formas del domino, haciendo una verificación de cada tema ya sea con dibujo, imágenes recortes (del tema las flores, los dibujos animados, la naturaleza y juguetes) si todas tienen una seriación y la organización de cada grupo, si hay unas fichas vacías. Recordar que son promedio de 28 a 32 fichas.

Paso2: Se inicia el juego al intercambiarlo con otro grupo de estudiantes, con relacionando el tema escogido por el grupo

Paso 3: El líder de cada grupo indicara que cada ficha tiene una pareja la cual debe ser utilizada en el momento que sea necesario.

Paso 4: Los integrantes del grupo deben ir contando la cantidad de fichas utilizadas para en lo posible cerrarle el juego al compañero.

Paso 5: Los grupos de niños y niñas organizaran desde el menor número de puntos hasta el mayor número de puntos harán parejas de cada una de las fichas contando y relacionando si tengo más fichas o más puntos y si tengo menos fichas menos puntos. Así sabrán quien gano.

EVALUACIÓN

1. Los estudiantes trabajaron en equipo y resolviendo problemas de manera colaborativa, a respetar la diversidad de ideas, así como a tomar decisiones grupales para elegir un tema de interés
2. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.
3. Los niños y las niñas juegan con los movimientos de su cuerpo y se emocionan al imaginar, reproducir, inventar, recrear y crear nuevas formas de comunicación con éste; logra expresarse con mayor confianza utilizando sus gestos, actitudes y movimientos con una intención comunicativa y representativa.
4. Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.

MATERIALES

- El ambiente pedagógico aula o rincones ya adaptados para el tema juego de mesa del domino diseñado por la maestra
- Juegos de domino temas propuestos
- Guías de las imágenes del domino
- Fichas de las palabras ya diseñadas
- Carpeta donde anexara los escrito de la actividad
- El dominó
- Juego de fichas elaboradas en madera y/o cartón paja, con temas relacionados a la naturaleza y dibujos aniñados

REFERENCIAS

Ferreiro (1997), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI editores, p 112.



ESTRATEGIAS No 6

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Propuesta un juego nuevo de ajedrez

OBJETIVOS

- Fortalecer las dimensiones artísticas, comunicativa y socio afectiva
- El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella.
- Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar figuras y palabras

JUSTIFICACIÓN

Según la pedagogía de Piaget (1997 p.89) el juego es de vital importancia en estas edades tan tempranas, pues desde que los niños-as nacen formará parte de sus vidas. También se inicia el desarrollo en educación infantil que va ligada al aprendizaje de cada niño.

“Entiéndase por enseñanza infantil, aquella que recibe el niño entre los 5 y 7 años de edad, cuyo objetivo principal es crearle hábitos necesarios para la vida, juntamente con el desarrollo armónico de la personalidad” CERDA, (1996, p.12). *Colombia aprende*

Según Vygostki, (1996 pág.66) El niño tiene la capacidad de asumir un papel decisivo, donde de la misma forma cómo afronta los inconvenientes en el juego, así mismo puede adquirir la capacidad de buscar y encontrar solución a los inconvenientes que se le presenten en su diario vivir.

METODOLOGÍA

Descripción del juego de ajedrez

1. El ajedrez es uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Se trata de un juego para dos personas que disponen de 16 piezas distribuidas sobre un tablero

de 64 casillas. Con los mismos colores que las piezas colocadas alternativamente, 32 blancas y 32 negras.

2. Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8×8 casillas, alternadas en colores blancos y negros, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.
3. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.
4. Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

Un rey: se puede mover en cualquier dirección en su casilla (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el enroque, en el cual se mueve con el cambio de la torre en su posición se intercambian).

Una dama: también conocida popularmente como reina. También se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero. (vertical, horizontal, diagonales)

Dos alfiles: sólo se puede mover en dirección diagonal, ya sea solo blanca y solo negras tantas casillas como se desee hasta topar con otra pieza o el borde.

Dos caballos: según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa, realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.

Dos torres: sólo se pueden mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

Ocho peones: por peón se puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en

su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

Paso 1: Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Paso 2: Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "tomar" o "capturar", y es voluntaria, a decisión del jugador.

Paso 3: Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por ésta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquélla.

Paso 4: Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

Paso 5: También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

Actividades a desarrollar mediante el parqués

a) Motivación mediante el juego de ajedrez, los niños y niñas aprenden a ser

recursivos y proactivos en las actividades que se desarrollaran en forma individual al crear su propio juego con diversos materiales de reciclaje o reutilizables, encontrar soluciones y respuestas a las diferentes situaciones que se les presenten

b) Desarrollo de la actividad La maestra estará guiando a los grupos los niños y las niñas en la construcción de cada uno de las piezas del juego de ajedrez en el manejo de algunos materiales y diseños también los compañeros podrán ayudar y aprender a ser colaborativos y como equipos a esforzarse en hacer las actividades.

c) Terminación de la actividad

Paso1: Se expone cada fichas ya realizada por los niños y niñas

Paso 2: Cada uno indica el nombre y los movimientos de cada ficha de ajedrez

Paso 3: Identifica la ficha del compañero con la cual puede hacer uso de la ficha (reina, rey, peones, alfiles, torres y caballos).

Paso4: Se enseñan las fichas del ajedrez en el tablero para cerrar el juego. Por medio de un escrito con el nombre del juego, nombre completo de cada estudiante y el de las fichas del ajedrez

**Para tener en cuenta está estrategia puede ser seguida o anteceder la estrategia 1*

EVALUACIÓN

1. Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.
2. Manifiesta iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.
3. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. También realice producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.

MATERIALES

- Láminas de las figuras del juego de ajedrez en tamaño grande
- Juego de fichas del ajedrez elaboradas, en cartón de las cajas y otros materiales

reutilizables.

- Tijeras
- Ganchos de cosedora
- Pegante Colbón
- Diversas decoraciones como escarcha, lentejuelas, cintas y otras.

REFERENCIAS

CERDA, (1996, p.12). *Colombia aprende*

Zubiría S. *El discurso oral de los niños del grado cero* Miguel Ediciones 2004 Normas

Piaget y Vygotsky *Pensamiento y Lenguaje*: more by Claudia Danielle Zegarra Pérez



ESTRATEGIAS No 7

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Un cuento en el castillo del ajedrez

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones cognitivas, comunicativas y artísticas
- Los niños y las niñas tengan la posibilidad de dar gusto a la imaginación y fantasía a través de la construcción un cuento
- El niño y la niña usaran un lenguaje para interactuar, jugar, comunicar y expresar sus deseos, necesidades y relatar sus vivencias en las diversas situaciones.
- Los estudiantes por medio del juego simbólico improvise, y cree movimientos al personificar un personaje incorporando, disfraces, bastones, entre otros
- Desarrollar el sentido de responsabilidad.
- Mejorar la toma de decisiones y la creación de un espíritu creativo.
- Incrementar el control de impulsividad.
- Motivar a una actitud positiva en trabajo individual y colectivo

JUSTIFICACIÓN

ZUBIRÍA (1995), Julian dice: “Un aprendizaje es significativo cuando se realiza una creación oral, en la antigüedad la forma de transmitir los cuentos era por vía oral se refiere a ese breve período donde los niños aprendían escuchando a los abuelos.

“La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”, el niño tiene la capacidad de asumir un papel decisivo, donde de la misma forma cómo afronta los inconvenientes en el juego, así mismo puede adquirir la capacidad de buscar y encontrar solución a los inconvenientes que se le presenten en su diario vivir Según Vygotsky, (1986)

La oralidad permite que los niños y las niñas puedan expresar sus ideas mediante el habla al desenvolverse como un personaje del cuento. Dorothy Einon (2001 p.

38,108)

METODOLOGÍA

Descripción del juego de ajedrez

1. El ajedrez es uno de los juegos de mesa más populares del mundo. Se trata de un juego para dos personas que disponen de 16 piezas distribuidas sobre un tablero de 64 casillas. Con los mismos colores que las piezas colocadas alternativamente, 32 blancas y 32 negras.
2. Se juega sobre un tablero cuadrulado de 8×8 casillas, alternadas en colores blancos y negros, que constituyen las 64 posibles posiciones para el desarrollo del juego. Al principio del juego cada jugador tiene dieciséis piezas: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.
3. Se trata de un juego de estrategia en el que el objetivo es «derrocar» al rey del oponente. Esto se hace amenazando la casilla que ocupa el rey con alguna de las piezas propias sin que el otro jugador pueda proteger a su rey interponiendo una pieza entre su rey y la pieza que lo amenaza, mover su rey a un escaque libre o capturar a la pieza que lo está amenazando, lo que trae como resultado el jaque mate y el fin de la partida.
4. Cada tipo de pieza se mueve de una forma diferente, lo que determinará su potencia y su importancia en el desarrollo del juego.

Un rey: se puede mover en cualquier dirección en su casilla (vertical, horizontal y diagonales) avanzando o retrocediendo una sola casilla (excepto en el enroque, en el cual se mueve con el cambio de la torre en su posición se intercambian).

Una dama: también conocida popularmente como reina. También se puede mover en cualquier dirección avanzando o retrocediendo en el tablero el número de casillas que se desee, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero. (vertical, horizontal, diagonales)

Dos alfiles: sólo se puede mover en dirección diagonal, ya sea solo blanca y solo negras tantas casillas como se desee hasta topar con otra pieza o el borde.

Dos caballos: según la definición oficial, se puede mover a la casilla más cercana que no se encuentre en su propia fila, columna o diagonal, aunque para simplificar se dice que se mueve avanzando 2 casillas en vertical y una en horizontal, o viceversa,

realizando un movimiento de 'L', siendo la única pieza que puede saltar por encima de las demás piezas.

Dos torres: sólo se pueden mover en las direcciones verticales y horizontales, no en diagonal, hasta topar con otra pieza o el borde del tablero.

Ocho peones: por peón de puede avanzar una o dos casillas en dirección vertical en su primer movimiento, después de adelantado por primera vez sólo puede avanzar una casilla, a diferencia del resto de piezas no puede ir hacia atrás y no puede capturar las piezas contrarias que se encuentran en la misma dirección en la que se mueve, el peón podrá capturar las piezas que se encuentran a una casilla en diagonal respecto a él, no a las que estén delante de ellos (excepto en la toma de peón al paso). Un peón tiene la capacidad de transformarse en la pieza que su jugador desee (normalmente en dama) si es capaz de alcanzar la última fila del tablero opuesta a la de su bando, por lo que un peón puede adquirir un enorme poder táctico en determinadas posiciones donde no tiene oposición para "coronar" (peón pasado).

Paso 1: Los jugadores mueven por turnos. En cada turno, un jugador sólo puede mover una pieza (con la única excepción de una jugada especial llamada enroque, en la cual el rey mueve dos casillas hacia la derecha o hacia la izquierda y la torre se ubica a su lado opuesto). El jugador que juega con las piezas blancas es siempre el que mueve primero.

Pasó 2: Una pieza no puede ocupar una casilla ocupada por otra pieza del mismo color, pero sí una ocupada por otra del contrario, retirándola del tablero. Esta acción se conoce como "tomar" o "capturar", y es voluntaria, a decisión del jugador.

Paso 3: Las casillas a las cuales puede moverse una pieza, se dice que están controladas por ésta. Si una pieza se encuentra dentro de las casillas controladas por una pieza de color contrario, se encuentra atacada por aquélla.

Paso 4: Una jugada que ataque al rey se conoce como jaque; es obligatorio para el jugador cuyo rey esté atacado salir del jaque. Si no hay defensa posible contra un jaque, el rey está en jaque mate. Ese es el objetivo y quien lo inflige al rey rival, gana.

Paso 5: También la partida termina cuando no es posible la victoria para ninguno de los jugadores, o si ambos acuerdan este resultado, conocido como tablas o empate. Igualmente la partida termina en tablas si se repite tres veces la misma posición sobre

el tablero (por repetición de jugadas), cuando ninguno de los jugadores tiene piezas suficientes para dar jaque mate, o si el jugador que tiene el turno no puede realizar ninguna jugada reglamentaria, situación conocida como ahogado.

Actividades a desarrollar mediante el ajedrez

a) Motivación: la docente organizará a los niños y niñas en el rincón del cuento donde les contara una historia del árbol mágico por Pedro Pablo Sancristan con buenos modales y educación “Por favor y gracias son las palabras mágicas”.

b) Desarrollo de la actividad

Paso 1: Los estudiantes con un reconocimiento anticipado de cada ficha del ajedrez le darán una personificación en el cuento donde la docente empieza, por ejemplo: “En un castillo muy lejano llamado ajedrez, iba en el caballo al rey dorado cruzando por el bosque de aquella aldea encontrándose con unos soldados del bando de los plateados”. Esto da paso para que otros niños le den otro principio a la historieta o cuento y así sucesivamente se integraran a cada uno de las fichas del ajedrez

Paso 2. A los estudiantes se les aclara que el cuento tiene una parte inicial de la historia, otra donde se presenta el conflicto o problema de la historia y el final donde se le da una solución a la historia, siendo esta reflexiva.

Paso 3. Los estudiantes tendrán en cuenta que tanto la historieta como el cuento debe tener alguna enseñanza destacando un valor como el respeto, la solidaridad o por otro lado una moraleja para la reflexión del grupo.

Pasó 4. Los niños y las niñas contarán la historia o cuentos mediante los títeres, disfraces, con imágenes (friso) así nos expresarán también sus deseos, un mensaje de emoción, sentimiento o moraleja mediante el juego de ajedrez

EVALUACIÓN

1. Habla y conversa sobre los juegos dramáticos propios y de los demás, confrontando las opiniones de los otros y posicionando sus puntos de vista, al preguntar, analizar y comentar sobre el desarrollo de los juegos y poner en palabras lo que ha sucedido. (Hablar: es con siglo mismo o decir una que otra palabra para darse a entender / Conversar: es dialogar entre dos personas o más)
2. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores,

tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.

3. Los niños y las niñas exploran su creatividad a través del manejo y experimentación de diversas técnicas, materiales, instrumentos y procedimientos, mejorando progresivamente en el uso de éstos, fortaleciendo el desarrollo de su imaginación en los juegos de mesa.

MATERIALES

- ❖ Cuentos infantiles variados en libros en C.D. y DVD
- ❖ Cartulinas
- ❖ Dibujos y láminas de la fichas de ajedrez en colores: un rey, una dama, dos alfiles, dos caballos, dos torres y 8 peones.
- ❖ Disfraces
- ❖ Títeres
- ❖ Teatro de títeres
- ❖ Hojas
- ❖ Colores
- ❖ Palabras como apoyo didáctico

REFERENCIAS

Ferreiro (1997), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI editores, p 112.

FERREIRO E. y TEBEROSKY A. (1972), *Los sistemas de escritura en el desarrollo del niño*, Siglo XXI, Madrid

Zubiría S. (1995), *"Teoría de las seis lecturas"*



ESTRATEGIAS No 8

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Jugando matemáticas con el domino

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones cognitivas, comunicativas y social personal
- Apropiación y revisión de los conocimientos previos, propios en el juego de mesa el parques
- Sigue las condiciones del juego en la construcción de nociones y conceptos
 - Conteo
 - Seriación
 - clasificación
- En la interacción con otros niños y niñas planean la organización del juego
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Respetar el turno por cada uno en el momento de jugar en los grupos o individual

JUSTIFICACIÓN

Por medio del juego se desarrolla un mejor aprendizaje, para adquirir las habilidades matemáticas. “la forma más fácil y sencilla de adquirir, entender y transformar, donde el estudiante se divierta y al mismo tiempo desarrolle un razonamiento lógico-matemático, realizando actividades de juegos. MORENO,(2000 p. 144)

METODOLOGÍA

Descripción del juego Domino

En el juego de domino emplean unas fichas rectangulares, generalmente blancas por la cara y negras por el envés, divididas en dos cuadrados, cada uno de los cuales lleva marcado de cero a un determinado número de puntos. El juego completo de fichas de dominó consta normalmente de 28 piezas siendo la ficha más grande la de doble seis.

El juego de domino generalmente se juega con cuatro jugadores en solitario. En muchas ocasiones el juego de dominó se puede jugar con 2, 4, 6, 8, 10 o incluso 12 personas y se tienen que dividir las fichas según la cantidad de jugadores. Regularmente se juega de 2 a 5 personas un dominó clásico.

El objetivo del juego es alcanzar una determinada puntuación previamente fijada, jugando para ello las manos o rondas que sean precisas. El jugador que gana una ronda, suma los puntos de las fichas de sus adversarios y/o pareja. El primer jugador o pareja que alcanza la puntuación fijada al principio de la partida, gana.

La única seña válida en el juego del dominó es la "pensada". Cuando toca el turno de jugar, se tiene la opción de pensar durante un tiempo relativamente largo para hacerle entender al compañero que se tienen varias fichas del mismo número que va a tapar o que va a cuadrar. O por el contrario, jugar de inmediato, sin pensar, indica que no se tienen más fichas de ese número.

Desarrollo del juego de domino

Paso 1. Los jugadores de cada pareja se colocan alternativamente alrededor de una mesa quedando en posiciones enfrentadas los miembros de cada pareja respectivamente.

Paso 2. Antes de empezar, las fichas se colocan boca abajo sobre la mesa y se revuelven para que los jugadores las recojan al azar en igual número cada uno (normalmente 7 fichas).

Paso 3. Hay varias maneras de empezar la primera ronda. Una es que empiece el jugador que tiene el seis doble. En su turno cada jugador colocará una de sus piezas con la restricción de que dos piezas sólo pueden colocarse juntas cuando los cuadrados adyacentes sean del mismo valor (ej. el 1 con el 1, el 2 con el 2, etc. hasta el 6).

Paso 4. Es costumbre colocar los dobles de forma transversal. Colocar un doble suele llamarse doblarse, o acostarse.

Paso 5. Si un jugador no puede colocar ninguna ficha en su turno tendrá que pasar el turno al siguiente jugador. (ceder turno)

Paso 6. Es frecuente en el juego que alguno de los jugadores lance, por ejemplo, el último de los seis quedando únicamente por tirar el seis doble. En este caso se dice

que ha ahorcado o matado el seis doble. El jugador que lo tenga no podrá ya ganar la ronda (a no ser que la gane su compañero).

Paso 7. La mano continúa hasta que se da alguna de las dos situaciones:

- Alguno de los jugadores se queda sin fichas por colocar en la mesa. En este caso el jugador se dice que dominó la partida.
- En caso de cierre, tranca o tranque, es decir, cuando a pesar de quedar fichas en juego ninguna pueda colocarse, ganará el jugador o pareja cuyas fichas sumen menos puntos. Esto solamente sucede cuando el mismo número está en ambos extremos del juego, y las siete fichas de ese número ya han sido jugadas en este caso gana la pareja/jugador que menos puntos tenga en sus fichas, y se le suman los puntos del perdedor al ganador.

La modalidad de juego más común en el Dominó es la de parejas, con cuatro jugadores, también está la modalidad individual y por equipos (compuestos por dos o tres parejas cada uno). Dependiendo de la región, el Dominó se rige por un conjunto de reglamentos o condiciones de juego.

Actividades a desarrollar mediante el parqués

a) **Motivación** La docente cantara con los niños y las niñas la canción de los números contando con los dedos de la mano. Se trabajará por medio de actividades lúdicas dentro del salón de clase. Realizaremos actividades de experiencia directa buscando elementos que se encuentran en el entorno para realizar conjuntos.

b) Desarrollo de la actividad

Paso 1. Se entregaran los juegos de domino, constan de 32 fichas a cada uno de los grupos cada niño y niña del grupo recibirá 7 fichas.

Paso 2. En el momento del juego se indica la cantidad de puntos para seguir el turno del otro compañero, teniendo en cuenta la sucesión del conto de puntos y fichas que van a tomar de la mesa, terminando el juego los compañeros comparan los puntajes dando a conocer la cantidad de fichas ya expuestas. de acuerdo a la cantidad que se va nombrando

Paso 3. Los resultados se evidencian cuando el estudiante verifica la cantidad de puntos para que puedan tachar los números que más identifica y quien gano la jugada.

EVALUACIÓN

1. Participa en grupos en los que opine sobre cómo organizar actividades, distribuir funciones y responsabilidades.
2. Los niños y las niñas usan las expresiones gráficas de manera diversificada (pintura, dibujo, promedio 143 garabateos) para manifestar y comunicar sus ideas, intereses, intenciones y emociones. También realice producciones gráficas de manera voluntaria en las que eventualmente use signos no convencionales de la escritura, atribuyéndole sentido a sus productos.
3. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables.

MATERIALES

- ❖ Juegos de Domino
- ❖ Recurso técnico la grabadora y CD
- ❖ El domino numérico con símbolo
- ❖ Juego de fichas elaboradas en madera y/o cartón paja.
- ❖ Construye representación del numero
- ❖ Carpeta donde anexara los escrito de su experiencia en la actividad
- Salón con adecuaciones para el juego del domino
- Láminas de los números y puntos según la cantidad
- Juegos de dominós
- Dados grandes de icopor
- Marcadores

REFERENCIAS

Decroly (1986) dice que el escoger, crear y recrear actividades lúdicas para desarrollar una destreza concreta, para un nivel específico, para un momento determinado es una labor que puede resultar gratificante, ya que verá su recompensa a los esfuerzos empleados en el momento de poner en práctica sus actividades en el aula. Es importante aprovechar los recursos para generar juego, diversión y placer.



ESTRATEGIAS No 9

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

Un cuento con el juego de escalera.

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones cognitivas, corporal y artísticas
- Estimula el deseo de expresarse
- Partir de las situaciones planteadas por los niños y niñas
- En la interacción con otros niños y niñas planean la organización del juego
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- Jugar desplazándose por el juego, corriendo la ficha según cantidad que salga en el dado, contando uno por uno cada cuadro y bajando o subiendo según en la casilla que se encuentre.

JUSTIFICACIÓN

- Saussure, (2005): considera que la comunicación es la parte social del lenguaje, cuya existencia real se deriva de su carácter de contrato o pacto social. Afirma que “el niño va asimilando poco a poco”
- Según Brunner J. (1994): el desarrollo cognitivo y lingüístico como dos procesos que coinciden bajo el influjo que ejerce el medio.
- Vygotsky (1994) considera al desarrollo cognitivo y lingüístico como dos procesos que coinciden bajo el influjo que ejerce el medio.
- Gardner e implementado por Thomas Armstron, (2006) **“La capacidad de resolver problemas o elaborar productos que sean valiosos en una o más culturas”**, el niño tiene la capacidad de asumir un papel decisivo, donde de la misma forma cómo afronta los inconvenientes en el juego, así mismo puede adquirir la capacidad de buscar y encontrar solución a los inconvenientes que se le

presenten en su diario vivir

METODOLOGÍA

Descripción del juego de escalera

Se juega entre dos o más personas en un tablero numerado y dividido en casilleros, que posee además un número determinado de serpientes y escaleras que conectan, cada una, dos casilleros numerados. El movimiento se determina en los valores que están comprendidos entre 1 y 6 de un dado.

El juego de mesa escalera puede estar aludido a un tema ya sea de animales, rutinas, ofrece la ayuda del conteo con cada una de las casillas que van con la serie de números ya sea del 1 al 30; del 1 al 100 o así sucesivamente. También identificando algunos temas los cuales llevan a los estudiantes a seguir una temática o proceso el cual le ayudara a tener un criterio, autonomía, motivación, a la hora del jugar. Por ejemplo la secuencia de un cuento, las rutinas en casa, o seguimiento de algunas actividades diarias.

Cuenta con unas escaleras las cuales le indican subida y las serpientes indican bajada. Por consiguiente los jugadores tendrán ventajas al adelantar a sus contrincantes o devolverse quedando atrás, El objetivo del juego es lograr que la ficha del jugador llegue desde el inicio casillero inferior izquierdo hasta el final casillero superior izquierdo, ayudado por las escaleras y evitando las serpientes. En este juego asocia las emociones al subir y bajar dependiendo como juegue, y de perder o ganar.

En casos más complejos se puede dar a conocer conceptos de temas ya sean de lenguaje, científicos, sociales e históricos, etc. Siendo una estrategia didáctica para que los estudiantes tengan un conocimiento flexible y significativo.

❖ Reglas para jugar escalera

Paso 1. Los jugadores comienzan con una ficha que representa a cada uno de ellos en el casillero inicial, usualmente el correspondiente al número 1 y se turnan para lanzar un dado numerado que les indicará la cantidad de casillas que deben avanzar. Lanzado los dados y el que saque el número mayor comienza a jugar.

Paso 2. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero donde ésta termina.

Paso 3. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una

serpiente, desciende por ésta hasta el casillero donde finaliza su cola.

Paso 4. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno

Paso 5. El primero que llegue a la casilla del último número pueden ser 30, 50, 100 o fin gana. Este es el resultado del juego y el aprendizaje o conocimiento del tema alusivo. El jugador que logra llegar al casillero final es el ganador

Paso 6. Existe una variación en la que el jugador, estando a seis o menos casilleros del final, debe obtener exactamente el número que le falta para llegar a éste; dependiendo de la variación, si el número obtenido supera al número de casilleros restante, el jugador no podrá moverse.

El juego de escalera también se puede jugar al aire libre (parque, patio) se adapta el juego como mural extendiéndolo en el piso y fortaleciendo el desarrollo psicomotor ofreciendo mejores condiciones de un espacio más amplio y seguro.

Actividades a desarrollar mediante el juego de escalera

a) Motivación primero, por medio de las bandas de Bandet, la maestra habrá hecho algunas pictografías, les leerá el cuento “Minuto el Bufón y el Castillo desaparecido” y después los escucharán en el video Cuenta Cuentos. Los estudiantes transcribirán cada una de las frases en una hoja con sus respectivos dibujos, oraciones largas y cortas así:

b) Desarrollo de la actividad

1–Minuto el Bufón y el Castillo desaparecido-

2-Minuto quería entender las reglas del ajedrez-

3- Gran concurso hoy a las seis

4- Quería comprarse una cantidad de libros de aventuras con dos monedas de oro –

5- Miró con gran asombro y no encontró el castillo-

6- Rechinar de las ruedas del viejo aeroplano de su viejo amigo –

7- Viajó en el aeroplano y veía todo más pequeño

8 -El comandante saco viento manejaba el aeroplano-

9- Se estrelló con los árboles y se detuvo en el jardín-

10-Encontraron un castillo pintado de color rojo y banderas blancas

11- Iban volando mientras llovía-

12-Le dieron la sorpresa de que había ganado el premio con el castillo rojo-

13- Minuto escribió una carta de agradecimiento a su amigo Saco viento.

c) Terminación de la actividad: Los estudiantes crearán un juego de escalera por medio del cuento para que la carta llegue a su destino. Siguiendo el protocolo de una carta, (los niños y niñas ya tienen conocimiento de hacer una carta) por último cada uno se aproximará a la escritura y escribirá una carta a quien desee darle agradecimientos después la leerá y entregará al respectivo propietario de ésta.

EVALUACIÓN

1. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables
2. El niño y la niña usa el lenguaje para interactuar, jugar, comunicar y expresar deseos, necesidades, opiniones, ideas, preferencias y sentimientos y relatar sus vivencias en las diversas situaciones de interacción presentes en lo cotidiano.
3. Realiza representaciones gráficas plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real e imaginaria.

MATERIALES

- Cuento “Minuto el Bufón y el Castillo desaparecido ” y DVD
- Juegos de escalera
- Tableros para trabajar
- Dados
- Colores
- Hojas
- Carpeta donde se anexan cada una de las actividades
- Mural diseñado con título y dibujos alusivos al cuento
- Las bandas de Bandet diseñadas por la maestra, banda de bayetilla roja
- Cada una de las frases en cartulina adherida a la banda. 13 frases con sus imágenes

REFERENCIAS

Ferreiro (1997), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI editores, p 112.

Salvat.” <http://www.youtube.com/user/CuentaCuentosSalvat?feature=watch> cuento
“Minuto el Bufón y el Castillo desaparecido”
Armstrong, (2006): *Pedagogía 3000/ pedagogy 3000: guía práctica para docente padres
y uno*



ESTRATEGIAS No 10

Maestra en formación: Lizeth Alejandra Macías Rodríguez, Mónica Torres Castellanos

CONTENIDO:

El cuento de los gusanos de colores en el juego de parques

OBJETIVOS

- Potenciar las dimensiones cognitivas, corporal y artística
- Apropiación y revisión de los conocimientos previos, propios en el juego de mesa el parques
- Sigue las condiciones del juego en la construcción de nociones y conceptos
 - Tamaño
 - color
 - conteo
 - Separar
- En la interacción con otros niños y niñas planean la organización del juego
- Desarrollo de la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud habilidad de llevarse bien con sus congéneres
- La oralidad permite que los niños y la niñas expresen sus ideas mediante el habla al desenvolverse como un personaje del cuento
- Agilizar conteo de elementos y figuras primero pocas y progresivamente, aumentarles

JUSTIFICACIÓN

- ❖ Para Vygotsky (1987 p.49): El proceso de las habilidades artísticas y comunicativas ayuda que el estudiante pueda concebir una orientación hacia la significación como el personificar un personaje y darle sentido a una fábula al interpretarlo. Por esta razón es importante implementar una lectura como un acto de leer, como un proceso de interacción entre un orientador portador de saberes culturales, intereses, gustos y deseos.

- ❖ Decroly (1986 p. 82) dice que el escoger, crear y recrear actividades lúdicas para desarrollar una destreza concreta, para un nivel específico, para un momento determinado es una labor que puede resultar gratificante, ya que verá su recompensa a los esfuerzos empleados en el momento de poner en práctica sus actividades en el aula. Es importante aprovechar los recursos para generar juego, diversión y placer.
- ❖ Indicaba Pavio. (1986): la utilización de doble codificación icónica y verbal a partir de dichas imágenes propuestas dentro del cuento o fabula El juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología.

METODOLOGÍA

Descripción del juego de parqués

El objetivo del juego es hacer llegar las 4 fichas desde la casilla de salida hasta el final, antes de que los oponentes lo hagan

Para cumplir con este objetivo, el jugador debe comenzar por sacar todas sus fichas de la cárcel y luego lograr que todas éstas realicen un recorrido completo del tablero, en el sentido contrario a las manecillas del reloj (por la derecha), evitando que sus fichas sean regresadas a la cárcel por sus oponentes, hasta lograr llegar a unas casillas de finalización que son exclusivas para cada jugador y están localizadas justo antes de sus casillas de salida. Las casillas de finalización conducen al centro del tablero que es la casilla final a la que un jugador debe llevar todas sus fichas para ganar una partida.

Paso 1: Todos los jugadores comienzan con sus fichas en las respectivas "cárceles" en este caso con dibujos alusivos a los animales.

Pasó 2: El primer turno se escoge por medio de los dados: el jugador que saque el mayor número es el que comienza el juego, tiene tres oportunidades para sacar sus fichas de la cárcel y arrastrarlas a la casilla de salida. Se sacan fichas cuando los dos dados coincidan en la cantidad e decir pares, Por ejemplo, 1-1 y 3-3 son pares.

Paso 3: Si puede sacar alguna ficha se tiene que lanzar de nuevo, mover y pasar el turno. Para mover las fichas sólo hay que arrastrarlas a su posición de destino contando las casillas que hay que mover.

Paso 4: A continuación, se pasa el turno. La única forma de obtener un turno extra es

sacando pares. Si se sacan 3 pares, se tiene derecho a sacar una ficha del juego, la que el jugador escoja, que generalmente es la más atrasada.

Paso 5: El turno se pasa al jugador por la derecha, Después de que haya salido de la cárcel, el juego continúa de la manera descrita anteriormente. La mecánica del juego continúa de esta manera hasta que algún jugador lleve todas sus fichas hasta la casilla final. En este momento, habrá ganado el juego.

Actividades a desarrollar mediante el parqués

a) Motivación: 1º-la maestra iniciara con el juego del parqués una fábula "Erase una vez..." tiene efectos mágicos para ambos inicia a contar el cuento

Apoyo didáctico

"Erase una vez una colonia de gusanitos de colores y había uno que le llamaban el gusanito torpecillo. A pesar de las burlas de sus compañeros, Nano mantenía siempre su buen humor. Y se divertía mucho con su torpeza.

Pero un día, llegado el otoño, mientras Nano se daba un paseo por los alrededores, una gran nube cubrió rápidamente todo el cielo, y una gran tormenta se cayó.

Nano, que no tuvo tiempo de llegar a su casa, intentó abrigarse en una hoja, pero de ella se resbaló y acabó cayéndose al suelo, haciéndose mucho daño. Se había roto una de sus patitas, y se había quedado cojo. Pobre gusanito... torpecillo y cojo. Agarrado a una hoja, Nano empezó a llorar. Es que ya no podía jugar, ni irse de paseo, ni caminar... Pero, una noche, cuando Nano estaba casi dormido, una pequeña luz empezó a volar a su alrededor.

Primero, pensó que sería una luciérnaga, pero la luz empezó a crecer y a crecer... y de repente, se transformó en un hada vestida de color verde. Nano, asustado, le preguntó:

- ¿Quién eres tú? Le dijo la mujer:

- Soy un hada y me llamo naturaleza.

- ¿Y porque estás aquí?, preguntó Nano. He venido para decirte que cuando llegue la primavera, ocurrirá un milagro que te hará sentir la criatura más feliz y libre del mundo. Explicó el hada.

-¿qué es un milagro?, continuó Nano.

-Un milagro es algo ¡extraordinario, estupendo, magnífico!..... Explicó el hada y,

enseguida desapareció.

El tiempo pasó y llegó el invierno. Pero Nano no ha dejado de pensar en lo que había dicho el hada. Ansioso por la llegada de la primavera, Nano contaba los días, y así se olvidaba de su problemita.

Con el frío, todos los gusanos empezaron, con un hilillo de seda que salía de sus bocas, a tejer el hilo alrededor de su cuerpo hasta formar un capullo, o sea, una casita en la que estarían encerrados y abrigados del frío, durante parte del invierno. Al cabo de algún tiempo, había llegado la primavera.

El bosque se vistió de verde, las plantas de flores, y finalmente ocurrió lo que el hada había prometido... ¡El gran milagro! Después de haber estado dormido en su capullo durante todo el invierno, Nano se despertó.

Con el calor que hacía, el capullo se derritió y Nano finalmente pudo conocer el milagro. Nano no sólo se dio cuenta de que caminaba bien, sino que también tenía unas alas multicolores que se movían y le hacían volar...

Es que Nano había dejado de ser gusano y se había convertido en una mariposa feliz, y que ya no cojeaba.

FIN Este cuento ha sido escrito por Vilma Medina Zevallos (España)

b) Desarrollo de la actividad: 2º -Los niños y niñas escogerán un personaje le darán una voz, movimiento y color entre otros. Harán una dramatización del cuento en donde se mezclaran las fichas y cada niño y niña lo sacaran al azar y habrán muchos gusanitos de varios colores después la maestra empezara con la historia del cuento mediante una ficha colocada en el tablero identificando el color así sucesivamente cada niño y niña seguirá la historia del cuento con la participación de todos se volverán mariposas

c) Terminación de la actividad: para finalizar los estudiantes con un acercamiento a la escritura escribirán y narraran el cuento dando a conocer su experiencia y moraleja del cuento.

EVALUACIÓN

1. Los niños y las niñas representan la figura humana, seres, objetos y situaciones de su interés a través de la plástica en sus diversas formas, incluyendo mayores detalles y características de éstos.

2. Los niños y las niñas se ubican en su entorno, en un escenario propicio para llevar a cabo desplazamientos con cambios de dirección permitiéndole con ello continuar desarrollando su sentido de orientación y ubicación.
3. Descubre y establece secuencias y patrones teniendo en cuenta formas, colores, tamaños de objetos o imágenes, continuando la serie que se le ha propuesto, para que cree posteriormente sus propias secuencias y patrones empleando diversos objetos y estableciendo más de dos variables

MATERIALES

1. Cuentos los gusanitos de colores
2. Objetos de la caja sorpresa
3. Gusanos ya elaborados con papel seda de colores que representan las fichas del parques
4. Los tableros de juego de parques
5. Imágenes propuestas del texto iconográfico
6. Marcadores
7. Tablero

REFERENCIAS

- Ferreiro (1997), *Nuevas perspectivas sobre los procesos de lectura y escritura*. Siglo XXI editores, p 112.
- Montenegro (2003 p.158) *el juego, procesos de desarrollo y socialización: contribución de la psicología*
- Dorothy (199 p.74) *aprende desde muy pequeños: del nacimiento a los 6 años*