

DIDÁCTICA DEL JUEGO PARA DESARROLLAR LA HABILIDAD MENTAL EN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO SAGRADO CORAZÓN DE JESÚS DEL MUNICIPIO DE GRAMALOTE, NORTE DE SANTANDER

FUTURISTAS

Investigadores:

Neldy Noraida Aldana Pinzon
Dianny Mileyda Peñaranda Corredor
Fanny Esperanza Arias Meza
Claudia Patricia Arias Yañez
Mary Daniela Jaimes Perez
Yenifer Andrea Aldana Bueno
Carlos Omar Balaguera Maldonado
Astrid Dayana Blanco Flores
Yenifer Cristina Blanco Nuncira
Luis Miguel Carrero Nuncira
Jefferson Eduardo Cobos Mora
Wilson Fernando Contreras Sanchez
Diego Fernando Cristancho Ramirez
Andres Felipe Galvis Nuncira
Jaime Alonso Galvis Sandoval
William Orlando Vargas Rivera
Cindy Vanessa Leon Sanchez
Astrid Juliana Lopez Gutierrez
Jhonatan Mauricio Mendez Escalante
Andrea Liliana Meza Becerra
Jeison Fernando Osma Torres
Fabiana Alexandra Peñaranda Caldas
Sandra Milena Piña Higuera
Olivero Fabricio Puerto Rolon
Jose Rolando Quintero Ferrer
Silvia Juliana Rincon Orejuela
Sara Natalia Riscanevo Ramirez
Fabian Arley Rodriguez Gutierrez
Belckis Nayibe Rodriguez Villamizar
Yennifer Marily Tarazona Rodriguez
Emily Viviana Veloza Yanez

Co investigador

Contreras Espitia Juan José

Institución Educativa Colegio Sagrado Corazón De Jesús
Gramalote

RESUMEN

El presente documento, da cuenta del proceso de investigación llevado a cabo con los estudiantes del grado noveno de la Institución Educativa colegio Sagrado Corazón de Jesús del municipio de Gramalote. Estudiantes pilos, motivados por el llamado que hace la gobernación del departamento Norte de Santander, a través del proyecto ENJAMBRE, deciden conformar un equipo de trabajo "FUTURISTAS", orientados por un docente co investigador y por una asesora de la CUN, adelantar el proyecto de investigación.

El proyecto permitió reconocer la importancia de la actividad lúdica como herramienta pedagógica para desarrollar las habilidades mentales fortalecer el aprendizaje en los niños y jóvenes y por ende mejorar el nivel de rendimiento académico del colegio.

Siendo el aprendizaje un proceso en el cual el individuo se apropia del conocimiento en sus diferentes dimensiones, se enfoca la intervención hacia la adquisición de hábitos y desarrollo de actividades motivadoras del aprendizaje. Es por ello que la lúdica no solo es importante para el desarrollo físico y comunicativo, sino que también contribuye a la expansión de necesidades y que además puede ser utilizada como principio de aprendizajes en forma significativa.

Durante el proceso investigativo, se aplicaron técnicas e instrumentos tales como la observación, encuestas formales e informales, indagación documental, diario de campo (en la primera fase); talleres y actividades integradoras para toda la comunidad institucional a través del Proyecto Pedagógico de Aula (para la segunda fase); logrando con ello caracterizar a la comunidad educativa para identificar la problemática presente en la institución, así como lograr un proceso de intervención pedagógica para lograr un cambio de concepción encaminada hacia la utilización de la lúdica, para el desarrollo de competencias y fortalecimiento del aprendizaje en la educación .

INTRODUCCION

ANTECEDENTES

Al parecer se podría decir que el juego es un concepto actual que se está trabajando en la educación como herramienta que encamina el aprendizaje, pero vale la pena mencionar que, el juego desde hace muchos años atrás ya se consideraba una herramienta importante en lo que respecta a los niños y a las niñas y sus aprendizajes.

Las contribuciones y experiencias de diferentes autores, permiten apreciar muchas e innovadoras estrategias que existen hoy en día, dispuestas a dar soluciones a las problemáticas que enfrenta la educación

El primer referente reposa en la Universidad del Tolima, el cual se titula La lúdica como estrategia en el aprendizaje de los niños de preescolar del gimnasio Los arrayanes de la ciudad de Ibagué, escrito por Mora y Rodríguez (2014). El proyecto hace mención al verdadero sentido de la educación proponiendo que el aprendizaje no solo es de información sino también de experiencias. Por ello, se requiere que el docente desarrolle estrategias, comprendidas en la diversidad infantil que promueva agrupamientos de niños respondiendo a una concepción lúdica valorando el conflicto socio cognitivo, las interacciones como generadoras de aprendizajes.

El segundo documento reposa en la Universidad de los Andes, titulado El juego como estrategia de aprendizaje en el aula por Minera y Torres (2007), el cual informa que el juego es la actividad más agradable con la que cuenta el ser humano. Desde que nace hasta que tiene uso de razón el juego ha sido y es el eje que mueve sus expectativas para buscar un rato de descanso y esparcimiento. Por esta razón el juego como lúdica en el aula sirve para fortalecer los valores, honradez, lealtad, fidelidad, cooperación, solidaridad con los amigos y con el grupo respeto por los demás y por sus ideas, amor, tolerancia, también proporciona rasgos como el dominio de sí mismo, la seguridad, la atención.

Otro documento que enriqueció el proyecto de investigación fue Actividades lúdicas en la enseñanza del juego didáctico, desarrollado por la Universidad Politécnica de Valencia - España (1992), el cual habla de la amenidad de las clases es un objetivo docente. Con humor, ingenio y buenas estrategias didácticas

se puede desarrollar y explotar, en papel o en la pantalla del ordenador, una actividad educativa atractiva y eficaz para los estudiantes

MARCO TEORICO

Definición del Juego: se entiende por juego, Rousseau (1762) dice que “el juego es el modo de expresión del niño pequeño y su felicidad. Es autorregulador de su conducta y ejercicio de su libertad” (p.68). Es importante reconocer que el juego es la herramienta con la que los docentes se valen para intervenir en el aula, pero para los niños y las niñas, es la forma de disfrutar y gozar lo placentero de su vida. Además el juego es la manifestación más importante de los niños y las niñas, es su manera natural de aprender, de representar su mundo y de comunicarse con su entorno, manifestando sus deseos, fantasías y emociones.

Pugmire-Stoy (1996) “el juego es tan necesario para el pleno desarrollo del cuerpo, el intelecto y la personalidad del niño como lo son, la comida, la vivienda, el vestido, el aire fresco, el ejercicio, el descanso y la prevención de enfermedades y accidentes para su existencia efectiva y prolongada como ser humano” (p.19).

Aprendizaje significativo. El aprendizaje es el proceso por el cual se adquieren o modifican habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, instrucción, razonamiento y observación, es el proceso mediante el cual se adquiere una determinada habilidad, se asimila una información o se adopta una nueva estrategia de conocimiento y acción por esta razón debe ser significativo.

JUSTIFICACION

Se consideró de suma importancia en esta investigación dar cuenta que el juego como estrategia didáctica persigue fines educativos, que de una u otra forma fomentaran y desarrollaran en los niños , niñas y adolescentes de la educación, aprendizajes derivados de situaciones de juego, donde las prácticas de enseñanza de los docentes apunten a la realización de dichos fines. Como bien lo dice “Sarlé 2006, el hecho de que el juego y la enseñanza constituyen dos fenómenos que al situarse en la escuela construyen un marco contextual en el que se redefinen los rasgos que, separadamente, cada uno de estos procesos suponeEn los sucesivos juegos, los conocimientos nuevos integran efectivamente con los que los niños ya poseen y también se abren a nuevos conocimientos posibles” (Sarlé, 2006, p.188). Con lo que refiere entonces al considerar al juego como una estrategia didáctica

es importante comprender, que “se establece una red de relaciones entre los participantes de la EL JUEGO COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA

CONFORMACIÓN DEL GRUPO DE INVESTIGACIÓN:

Presentación de los integrantes del semillero de investigación, edades, grado que cursan, nombre del semillero (fotografía del grupo, emblema, logo).

A. INTEGRANTES DEL GRUPO

Nombre	Edad	Grado	Sexo	Documento	Email
Emily Viviana	14	Noveno	Femenino	1007958240	emilyvivianaveloza@gmail.com
Yennifer Marily	14	Noveno	Femenino	1007552613	yennifermarilytarazona@gmail.com
Jose Rolando	18	Noveno	Masculino	1092156480	joseronaldoquintero@gmail.com
Fabiana Alexandra	14	Noveno	Femenino	1004897074	fabianaalexandrapenaranda@gmail.com
Jhonatan Mauricio	14	Noveno	Masculino	1005029753	jhonatanmauricio@gmail.com
Astrid Juliana	14	Noveno	Femenino	1005026137	astridjulianalopez@hotmail.com
William Orlando	16	Noveno	Masculino	1193542242	williamorlandovargas@hotmail.com
Diego Fernando	15	Noveno	Masculino	1193510636	diegofernandocristancho@hotmail.com
Carlos	15	Noveno	Masculino	10048968	carlosomarbalaguera@hotmail.com

Nombre	Edad	Grado	Sexo	Documento	Email
Omar		no	ino	29	com
Dianny Mileyda	15	Nove no	Femenino	1004846243	DiannyMileyda27@gmail.com
Fabian Arley	15	Nove no	Masculino	1193520690	fabian04@gmail.com
Belkis Nayibe	14	Nove no	Femenino	1004897073	Belckisna29@gmail.com
Fanny Esperanza	15	Nove no	Femenino	1193170295	ariasmezafannyesperanza@gmail.com
Neldy Noraida	17	Nove no	Femenino	98111059950	neldynoraida10@hotmail.com
Yennifer Cristina	16	Nove no	Femenino	99110811299	yenniblan_nuncira@hotmail.com
Miguel	16	Nove no	Masculino	99100205145	luismig1999@gmail.com
Jefferson Eduardo	14	Nove no	Masculino	1004896997	cobosjefferson@gmail.com
Jennifer Andrea	13	Nove no	Femenino	1193511616	j-andrea@gmail.com
Claudia Patricia	15	Nove no	Femenino	1004896994	clau200pati@gmail.com
Mary Daniela	14	Nove no	Femenino	1007958273	Jaimessandovalj@gmail.com
Jeison Fernando	14	Nove no	Masculino	104897079	jeisonfernandoosmatorres10@hotmail.com

Nombre	Edad	Grado	Sexo	Documento	Email
Sara Natalia	14	Noveno	Femenino	1005052743	sararira100@gmail.com
Sandra Milena	16	Noveno	Femenino	99090309796	sandramelo677@hotmail.com
Olivert Fabricio.	14	Noveno	Masculino	1004897082	puertico10@outlook.com
Cindy vanessa	1990	Noveno	Femenino	1007958282	vanesa12leon@gmail.com
Astrid Dayana	14	Noveno	Femenino	1007958225	astridblanco75@gmail.com
Silvia Juliana	14	Noveno	Femenino	1007958312	julianarincon03@gmail.com
Wilson Fernando	14	Noveno	Masculino	100489650	wilsonfernando1001@gmail.com
Total Estudiantes:	28				

NOMBRE DEL SEMILLERO
Logo



FUTURISTAS

FOTOGRAFIA DEL GRUPO:

FUTURISTAS



I.E. Colegio Sagrado
Corazón de Jesús
Gramalote, N. de S.



LA PREGUNTA COMO PUNTO DE PARTIDA

Como una mirada, hacia la transformación del proceso de enseñanza y de aprendizaje es indispensable tomar el juego como estrategia pedagógica, que genere aprendizajes significativos, partiendo de las necesidades, intereses de los estudiantes.

Tomando como referencia las experiencias en el aula, que se llevan a cabo en la Institución Educativa Colegio Sagrado Corazón de Jesús del municipio de Gramalote será importante realizar una investigación - acción que nos lleve a plantear la siguiente pregunta: ¿ Qué incidencia tiene el juego dentro de la didáctica para desarrollar habilidades mentales? De qué manera la actividad lúdica como estrategia pedagógica contribuye a fortalecer el aprendizaje de los estudiantes de la Institución Educativa y por ende mejorar el rendimiento académico.

EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

los estudiantes observando la importancia que tiene la agilidad mental dentro del proceso enseñanza aprendizaje describieron este problema:

Los jóvenes de grado noveno de La Institución Educativa Colegio Sagrado Corazón de Jesús del Municipio De Gramalote ven con preocupación que el nivel académico y los resultados de las prueba saber en los anteriores años ya que en estas pruebas se evalúa el razonamiento lógico, por eso es la importancia de nuestro proyecto resaltar y dar a conocer la agilidad mental y el razonamiento lógico en todas las áreas de formación.

Con los bajos niveles académicos que se presenta en los niños y jóvenes de La Institución, se pretende dar a conocer la manera de ejercitar la agilidad mental desarrollando las capacidades del cerebro mejora la memoria, mejora las habilidades para resolver problemas y mejora concentración, después del entrenamiento tienden más o menos a contrarrestar el deterioro cognitivo de las personas mayores.

Se puede realizar actividades que nos estimulen el cerebro como leer, aprender un idioma, tocar un instrumento, desarrollar relaciones personales sanas con amigos y familiares, estos son factores vitales para mantener nuestra memoria y nuestra agilidad mental desarrollada. Debemos hacer práctica de la misma puesto que es una falencia en nuestros jóvenes.

TRAYECTORIA DE LA INDAGACIÓN:



El grupo de investigación FUTURISTAS al investigar sobre la problemática que se presenta en la institución definió las siguientes etapas para cumplir con los objetivos planteados:

- búsqueda de la información
- Salida de campo
- Organización de la información
- Propagación de los resultados

La población objeto de investigación fueron los estudiantes de básica secundaria, tomándose una muestra de 10 estudiantes por grado de sexto a once y se aplicó una encuesta como herramienta.

RECORRIDO DE LAS TRAYECTORIAS DE INDAGACIÓN:



➤ **Búsqueda de información:**

Tabulación y descripción de los resultados obtenidos

Observación: Esta técnica se empleó a 51 estudiantes, se aplicó a estudiantes de cada grado de sexto a once de la I.E Colegio Sagrado Corazón de Jesús.

Encuesta: El objetivo de esta es analizar que opinan los estudiantes del Colegio Sagrado Corazón de Jesús acerca de los juegos de habilidad mental que se les han implementado.

De los 51 estudiantes encuestados un 63% que equivale a 32 estudiantes contestaron que muy pocas veces realizan prácticas de juegos de habilidad mental en su tiempo libre y un 24% afirmo que con regularidad frecuenta juegos de habilidad mental.

Se evidencia que un 96% de los estudiantes les gustaría que en el colegio se abriera un espacio para desarrollar juegos de habilidad mental.

La mayoría de los estudiantes creen que las actividades lúdicas ayudarían a mejorar su nivel de aprendizaje y por ende su rendimiento académico dando un porcentaje de un 90% que equivale a 46 estudiantes.

La mayoría de los estudiantes afirma un 90% que les gustaría que los docentes utilizaran la pedagogía de la didáctica del juego en sus clases correspondiente a cada área.

La mayoría de los estudiantes les gustaría participar de un festival recreativo para medir su capacidad y habilidad mental dando un porcentaje de un 78% que equivale a 40 estudiantes, por otra parte el 22% de los estudiantes responden que no les gustaría.</p>

Les indicamos revisar la carpeta de archivos allí se encuentra el contenido con la información.

- Salida de campo: el grupo de investigación Futuristas realizó su salida de grado sexto a once que consistió en la previa socialización de los juegos lúdicos de habilidad mental creados por ellos mismos. Arrojando así muy buenos resultados, al ver como los estudiantes interactúan y crean nuevos juegos de habilidad mental logrando así que su capacidad mental se amplíe mucho más. Más adelante se consigna las evidencias recogidas por el grupo de investigación.
- Organización de la información:
A través de la aplicación de encuestas, tabulación y análisis de resultados observamos junto con el equipo de investigación que los jóvenes carecen del deseo de practicar juegos de habilidad mental ya que la gran mayoría esto es el 63% de los estudiantes afirma que muy pocas veces practican de estos juegos de habilidad mental, aun así los estudiantes están dispuestos a que se abra un espacio especialmente para desarrollar dichos juegos ya que ellos creen que estos le ayudarían a mejorar su nivel de aprendizaje y por ende su rendimiento académico para así destacar en cada una de las áreas de aprendizaje dictadas por los docentes y hacerse partícipes de estos juegos con más regularidad para que su habilidad mental se vuelva más amplia a la hora de cumplir con sus responsabilidades académicas tales como: tareas, evaluaciones, exposiciones.
- Propagación de la información: se realizaron unos conversatorios y se publicaron a través de unos carteles los resultados de la información.



REFLEXIÓN/ANÁLISIS DE RESULTADOS:

Resultados obtenidos:

- ❖ Cambio de mentalidad de los estudiantes investigadores, que en un principio se observaba la negligencia y apatía a involucrarse al desarrollo del proyecto de investigación.
- ❖ Conciencia del trabajo en equipo para el logro de los resultados.
- ❖ Fortalecimiento del espíritu investigador de los estudiantes.
- ❖ Se involucró de manera activa y participativa al estudiante dentro de la tarea investigativa y hacer que su trabajo y aporte al proyecto fuesen de mucha importancia para el grupo.

LOGROS Y DIFICULTADES:

- ❖ Capacidad de liderazgo
- ❖ Sentido investigativo de algunos integrantes
- ❖ Interés y compromiso
- ❖ Capacidad de organización
- ❖ Cumplimiento de compromisos adquiridos y terminación del proyecto.

Dificultades:

- ❖ Desinterés de parte de algunos estudiantes
- ❖ la conectividad fue nuestra principal dificultad por estar en zona rural y el internet es nulo
- ❖ Disponibilidad de tiempo de los integrantes
- ❖ Dispersión de los estudiantes para programar jornadas de trabajo.

La realización del proyecto marco un impacto social en la medida en que posibilito la visualización de los cambios que se produjeron en los aprendizajes colectivos. Se observó la identificación de las potencialidades y limitaciones de los integrantes del equipo investigador en las acciones encomendadas, así como la utilización de aprendizajes anteriores, los cuales pueden ser positivos o negativos para la introducción de correcciones. También el impacto educativo fue extremadamente positivo porque nos permitió aportar una experiencia pedagógica dentro de las actividades escolares para contribuir a mejorar los ambientes escolares.

CONCLUSIONES

A lo largo de esta investigación del juego como estrategia didáctica se lograron aprendizajes tan importantes que ayudaron al equipo investigador a terminar su proceso con nuevas experiencias y aportes educativos

. Por un lado se evidenció todo el largo proceso que una investigación implica, sus características, sus ventajas, y lo más importante aprender nuevos conocimientos.

. Comprender todo este proceso investigativo permitió al equipo investigador entender la complejidad de dicho proceso, aprender a utilizar los medios y herramientas adecuadas para su investigación, establecer instrumentos pertinentes para la recolección de datos, que le generen a su vez resultados apropiados para la respuesta final a su pregunta investigativa, y por último aprender a relacionarse con la población en la cual va desarrollar su investigación.

El trabajo en equipo y haber superado las diferencias fue un logro importante al final del proyecto.

BIBLIOGRAFÍA

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

Torres C. & Torres M. (2007). El juego como estrategia de aprendizaje en el aula 1-91.

Recuperado de

http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16668/1/juego_aprendizaje.pdf

Garaigordobil, M. (1995). Comunicación, lenguaje y educación. Una metodología para la Utilización didáctica del juego en contextos educativos 25, 91-106. Recuperado de

<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2941504>

AGRADECIMIENTOS.

El equipo investigador "FUTURISTAS" agradece a los señores gobernadores Edgar Díaz Contreras y William Villamizar Laguado por haber pensado en la gestación de este hermoso proyecto educativo a nivel departamental.

Mención especial a la CUN, a la U.F.P.S a la I.E.Colegio Sagrado Corazón de Jesús del municipio de Gramalote; instituciones que han puesto su mayor esfuerzo para la realización de este gran proyecto ENJAMBRE.

También es importante resaltar a los padres de familia, los directivos y docentes de nuestra institución educativa por haber permitido los espacios y equipos para la investigación.

Agradecemos a la profesora María Teresa Tejada por su amplia dedicación y asesoría oportuna y eficaz a la solución de las dificultades a lo largo y ancho del proyecto.

ANEXOS:



Conformación del grupo



Diseño del logo del grupo futurista



Mapa conceptual de los instrumentos y herramientas utilizadas en el proyecto



Trayectoria de indagación



Exposición sobre personajes históricos que ayudaron en el desarrollo de la agilidad mental



Trabajo en clase sobre la comunidad virtual









Aplicación de los juegos de agilidad mental



