

PROYECTO

“Aprendizaje de diferentes dimensiones a través del juego en el grado 0 de la
Institución Educativa San Josemaría Escrivá de Balaguer”

JESSIKA NATALIA CHIBUQUE MOLANO

DANIELA MARIA QUINTERO VALERO

FRANCISCO HERRERA PINZON

1102

IED SAN JOSEMARIA ESCRIVA DE BALAGUER

CHIA-CUNDINAMARCA

TECNOLOGIA E INFORMATICA

ABRIL 2014

RESUMEN

Este trabajo tiene como fin buscar, dar a conocer y entender las posibles y factibles estrategias de aprendizaje que se emplean en un videojuego. También con este trabajo se demostrará la importancia que tienen dichos videojuegos en la sociedad principalmente en la primera infancia, pues se está defendiendo lo que otras personas piensan y con solo aplicar esta técnica poder encontrar un conocimiento mejor y que a futuro dará mejores resultados.

PALABRAS CLAVE

- Aprendizaje
- Conocimiento
- Avances tecnológicos
- Aprendizaje didáctico
- Comunicación
- Beneficios
- Primera infancia
- Herramienta
- Fortaleza

INTRODUCCION

El presente trabajo nos enseña las ventajas que se pueden evidenciar a la hora de realizar un aprendizaje didáctico, de manera que las personas apliquen sus conocimientos por medios más comunes y que los manejen a diario como lo son los videojuegos en caso de los niños.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

A partir de las diferentes dimensiones sabremos cómo el juego beneficia al estudiante, además de unos cuantos objetos virtuales adecuados para sus diferentes etapas, podrán asegurar que el estudiante se desarrolle y se convierta en un individuo equilibrado, pues aparte de formarse intelectualmente se formara como persona, dado que el juego es fundamental para el desarrollo, ya que contribuye al bienestar cognoscitivo, físico y emocional de niños y jóvenes.

El desarrollo social-emocional de un niño es igual de importante que su cerebro y su desarrollo físico, desde lo que es la etapa sensorio-motriz, donde el niño va experimentando acciones y desarrollando conductas, en base a la experiencia de los sentidos y su destreza motriz. Los primeros años de aprendizaje y juego para ellos son esenciales para el buen desarrollo en el colegio.

Las agradables experiencias de juego en los primeros años les dan a los niños la motivación por trabajar hacia el aprendizaje de la lectura y la escritura. Desde el ABC hasta la lectura, desde la enumeración hasta el contar cosas. Con estos juegos los niños desarrollan una mayor capacidad de atención para participar activamente en clase.

El juego de imaginar ser o hacer algo más, con la guía y el apoyo de los adultos, florece en los primeros años del preescolar y permite a los niños alcanzar un gran número de logros cognoscitivos a medida que prueban nuevas ideas y habilidades, permitiéndoles la solución de problemas aprovechando al máximo la imaginación de ellos, para afrontar magníficos retos mentales.

A través del juego, los niños aprenden sobre ellos mismos y sobre los demás, así como sobre cómo funcionan las cosas y sobre el mundo que los rodea. Cada experiencia de juego los prepara para la escuela, para tener un razonamiento, como en conceptos básicos, y poder desarrollar habilidades para socializar y capacidad de resolución de problemas de manera pacífica.

Durante décadas, se ha documentado investigación sobre el papel fundamental que representa el juego para el crecimiento, aprendizaje y desarrollo óptimo de los niños desde su infancia hasta su adolescencia, como el sentido de pertenencia, en cuanto a emociones, valores y un equilibrio mental.

JUSTIFICACION

El juego se desarrollara para conocer las capacidades y falencias que tienen los niños en las principalmente dimensiones que se aplican en el grado transición, para así poder utilizar esto como estrategia de aprendizaje, dándole importancia o ayuda a este para un mejor rendimiento del estudiante, y mostrar la facilidad de manejar un sistema didáctico y divertido.

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar un juego mediante el cual los estudiantes de grado 0 evalúen sus aprendizajes.
- Aplicar lo aprendido en Tecnología e informática

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Detectar las falencias que se encuentren en las distintas áreas que se ven en grado 0
- Ayudar a los estudiantes a reforzar sus conocimientos.
- Utilizar el juego como método de aprendizaje
- Preparar y poner en práctica los recursos informáticos necesarios para poder utilizar los juegos educativos
- Aplicar en el aula los juegos educativos.
- Realizar un trabajo colaborativo y constructivo con todos los participantes de esta actividad de formación.

MARCO REFERENCIAL

La importancia del juego en el desarrollo del niño

El juego constituye un elemento básico en la vida de un niño, que además de divertido resulta necesario para su desarrollo. Pero ¿por qué es importante y qué les aporta? Los niños necesitan estar activos para crecer y desarrollar sus capacidades, el juego es importante para el aprendizaje y desarrollo integral de los niños puesto que aprenden a conocer la vida jugando.

Los niños tienen que hacer las cosas una y otra vez antes de aprenderlas por lo que los juegos tienen carácter formativo al hacerlos enfrentar una y otra vez, situaciones las cuales podrán dominarlas o adaptarse a ellas. A través del juego los niños buscan, exploran, prueban y descubren el mundo por sí mismos, siendo un instrumento eficaz para la educación.

El juego es un ejercicio que realiza el niño para desarrollar diferentes capacidades:

- **Físicas:** para jugar los niños se mueven, ejercitándose casi sin darse cuenta, con lo cual desarrollan su coordinación psicomotriz y la motricidad gruesa y fina; además de ser saludable para todo su cuerpo, músculos, huesos, pulmones, corazón, etc., por el ejercicio que realizan, además de permitirles dormir bien durante la noche.
- **Desarrollo sensorial y mental:** mediante la discriminación de formas, tamaños, colores, texturas, etc.
- **Afectivas:** al experimentar emociones como sorpresa, expectación o alegría; y también como solución de conflictos emocionales al satisfacer sus

necesidades y deseos que en la vida real no podrán darse ayudándolos a enfrentar situaciones cotidianas.

- Creatividad e imaginación: el juego las despierta y las desarrolla.
- Forma hábitos de cooperación, para poder jugar se necesita de un compañero.
- El juego hace que los bebés y niños pequeños aprendan a conocer su cuerpo, los límites de él y su entorno

A partir de los dos años de edad, el niño comienza una nueva etapa de juego utilizando su experiencia anterior para conseguir nuevos aprendizajes más elaborados debido a que la naturaleza de sus juegos cambiará porque está desarrollando su capacidad para pensar en sus nuevos descubrimientos, comienza a comunicarse fluidamente, amplía su vocabulario y cuenta con un mejor dominio de su cuerpo (motricidad gruesa y fina), haciendo que busque nuevas experiencias, compañeros de juego para desenvolver su imaginación participando más en el mundo de los adultos.

La etapa escolar significa otro escalón en el progreso de sus juegos, ahora juegan en el colegio y al llegar a casa siguen jugando y poniendo en práctica lo que han vivido y aprendido en el colegio, imitando la realidad, representando por medio del juego simbólico todo lo que han vivido o quieren vivir, permitiéndoles exteriorizar sus emociones: alegrías, sentimientos, momentos difíciles, frustraciones, etc.

El juego está lleno de vida y entusiasmo y es tonificante. Sólo piense en lo bien que se siente participar en algo que realmente disfruta. Diversión: de eso se trata el juego. Cuando uno juega, se divierte; cuando uno se divierte, se ríe. En una investigación reciente, se determinó que la risa es un medio poderoso, accesible y gratuito de elevar el estado de ánimo y el bienestar psicológico. El cuerpo libera endorfinas y mitiga la tensión como una respuesta fisiológica natural a la acción física de reírnos. Jugar vale la pena porque eleva el estado de ánimo. El juego es el factor central que lo ayuda a mantener la estabilidad.

El mundo, aparte de ser un lugar entretenido para los niños, también puede ser un lugar perturbador. Los padres se preocupan por el bienestar y la seguridad de sus hijos, pero ahora que contamos con noticiarios las 24 horas del día, con frecuencia los niños se ven expuestos a una violencia gráfica o a historias sobre secuestros infantiles, terrorismo y guerra. Aunque el juego solitario es importante, jugando en grupo es como aprenden a llevarse bien con los demás y a manejar los conflictos. Al jugar en grupo, experimentan procesos de pensamiento grupales, más el "toma y dame" que requieren los acuerdos mutuos. En ese sentido, el juego es un aprendizaje de la vida real. Los ayuda a prepararse para la experiencia diaria de interactuar con los demás.

Así como es importante hallar tiempo para jugar, también es importante tener suficiente tiempo para ello. Toma tiempo montar el escenario de juego, repartir los papeles, preparar la utilería, decidir con los demás cómo proceder, etc. Por medio del juego, los niños desarrollan su personalidad. Sus destrezas cognoscitivas, lingüísticas y físicas se desarrollan con las experiencias de juego, y así también la imaginación, la concentración, la confianza en sí mismos y las destrezas de sociabilidad.

DISEÑO METODOLÓGICO

Generalmente los niños entre los 0 y 5 años logran desarrollar habilidades cognitivas, sociales, físicas y emocionales, es por ello implementaremos el juego para que puedan adquirir y afianzar sus conocimientos con mayor facilidad y la vez aprender.

Indicadores:

1. Alcanzar el objetivo propuesto de ayudar a estudiantes de esta edad
2. Aprender a ser persona
3. Desarrollar habilidades sociales y emociones
4. Utilizar el juego como metodo de aprendizaje
5. Dar un reconocimiento en honor a su avance en cuanto a su aprendizaje

POBLACION

El juego va dirigido a los alumnos del grado 0, de la institución educativa San Josémaría Escrivá de Balaguer, la cual representa el 6,4% de la población estudiantil.

ESQUEMA TEMÁTICO (CAPÍTULOS PROVISIONALES)

CAPITULO I

Empezaremos seleccionando el curso el cual aplicaremos este juego, para poder desarrollarlo en su totalidad guiándonos con la ayuda que los docentes de cierto grado nos brinde, dando un mejor aprendizaje y enseñanza para el estudiante.

CAPITULO II

Conociendo el debido procedimiento, buscaremos la manera de aclarar las dudas del estudiante, para así ir a un cambio en la medida en que crecemos y se modifica nuestro entorno físico y social. A lo largo de la historia, tanto hombres y mujeres como niños y niñas han jugado con los materiales que han encontrado a su alrededor.

CAPITULO III

Para nuestros niños es muy importante tener presente cuáles son sus gustos e intereses, pero también qué dice el etiquetado del videojuego sobre su contenido. No todos son adecuados para todas las edades. Las dificultades del juego también varían dependiendo de cada producto y hay tanto para adultos como para menores.

CAPITULO IV

Una manera de trabajar valores positivos con el videojuego es aprender a hacer un uso responsable, sin excesos, disfrutando mientras se juegue. Para conseguirlo, se necesita que los adultos gestionen el tiempo de juego. Una buena manera es pactarlo con los niños.

CAPITULO V

Los mejores espacios para poder jugar a los videojuegos son los que favorecen la relación entre personas y donde hay una distancia adecuada entre el jugador y la pantalla.

CAPITULO VII

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

CAPITULO VIII

Normalmente a los juegos se les identifica con diversión, satisfacción y ocio, con la actividad contraria a la actividad laboral, que normalmente es evaluada positivamente por quien la realiza. Pero su trascendencia es mucho mayor, ya que a través del juego las culturas transmiten valores, normas de conducta, resuelven conflictos, educan a sus miembros jóvenes y desarrollan múltiples facetas de su personalidad.

CAPITULO IX

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital. Sin embargo, en muchas de nuestras escuelas se prepondera el valor del aprendizaje pasivo, domesticador y alienante; no se da la importancia del caso a la educación integral y permanente.

CAPITULO X

Como conclusión, los videojuegos son herramientas educativas si se hace un buen uso y si los responsables de los usuarios tienen el control. Hay que hacer una buena selección, pactar los ratos de juego, buscar el sitio más indicado para jugar, compartir ratos de juego con los niños y tener claro cuáles son los valores positivos que queremos transmitir mediante el juego

PERSONAS QUE PARTICIPEN EN EL PROYECTO

Estudiantes de grado undécimo de la institución educativa San Josémaría Escrivá de Balaguer (Jessika Chibuque – Daniela Quintero), docente del área (Tecnología e informática), docentes del grado en el cual se aplicará el juego.

RECURSOS DISPONIBLES (MATERIALES, INSTITUCIONALES Y FINANCIEROS)

Los recursos que se utilizarán en este proyecto, en cuanto a la infraestructura serán las salas de informática disponibles en la institución, los equipos. El recurso humano es fundamental para llevar a cabo este proyecto, para esto estudiantes del grado undécimo, el docente del área y del grado en que se presentará el juego, finalmente no utilizaremos recursos financieros debido a que es un proyecto institucional y no hay necesidad de invertir para llevarlo a cabo.

BIBLIOGRAFIA

- Nagode C. Maestría en Educación, Investigación en niños, Fisher-Price. Extraído en abril de 2014 desde http://www.fisher-price.com/es_US/playtime/joyoflearning/index.html
- Academia Norteamericana de Pediatría, extraído en abril de 2014, desde <http://www.hacerfamilia.com/educacion/noticia-importancia-juego-desarrollo-nino-20130516073341.html>