

**REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBOY  
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN EN PLANIFICACIÓN EDUCACIONAL**



**COMBINACIÓN DE TELAS PARA LA ELABORACIÓN DE ZAPATERAS  
COMO ACCIÓN QUE FORTALEZCA EL APRENDIZAJE EN LA  
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
“NICOLAS SILVA CASTILLO”**

**Autor: Profa. Yaseny Dum.  
Tutor: Dr. Jesús Simancas**

**VALERA, MAYO 2021**



**UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBOY**  
**DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO**

**VEREDICTO**

Nosotros, Profa. Marilyn Briceño, Prof. Jesús Simancas, Profa. Zaida Kassar Mora, designados como miembros del Jurado examinador del Trabajo Especial de Grado titulado: "COMBINANDO TELAS PARA LA ELABORACIÓN DE ZAPATERAS COMO ACCIÓN QUE FORTALEZCA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ NICOLÁS SILVA CASTILLO", que presenta el(la): Licenciada Dum Suarez Yaseny Coromoto, titular de la Cédula de Identidad N° V-14.810.744, nos hemos reunido para revisar dicho Trabajo y después de la presentación, e interrogatorio correspondiente, lo hemos calificado con VEINTE ( 20 ) puntos, de acuerdo con las normas vigentes dictadas por el Consejo Universitario de la Universidad Valle de Mombuy, referente a la evaluación de los Trabajos Especiales de Grado para optar al título de Especialista en Planificación Educacional.

En fe de lo cual firmamos en Carvajal estado Trujillo, a los veintiocho (28) días del mes junio de dos mil veintiuno (2021).

**Profa. Marilyn Briceño**  
C.I. V- 13.205.436  
JURADO

**Prof. Jesús Simancas**  
C.I. V- 5.507.920  
TUTOR

**Profa. Zaida Kassar Mora**  
C.I. V-9.175.011  
PRESIDENTE DEL JURADO



**Profa. Zaida Kassar Mora**  
C.I. 9.175.011  
DECANA

**Profa. Ana Linares**  
C.I. 9.013.217  
VICERRECTORA



**REPUBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBOY  
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN EN PLANIFICACIÓN EDUCACIONAL**



**COMBINACIÓN DE TELAS PARA LA ELABORACIÓN DE ZAPATERAS  
COMO ACCIÓN QUE FORTALEZCA EL APRENDIZAJE EN LA  
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
“NICOLAS SILVA CASTILLO”**

Trabajo Especial de Grado presentado como requisito para optar al Grado  
Académico de Especialista en Planificación Educativa

**Autora: Profa. Yaseny Dum.**

**Tutor. Dr. Jesús Simancas**

**VALERA, MAYO 2021**

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBOY  
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**



**ACEPTACIÓN DEL TUTOR**

Por medio de la presente hago constar que he leído el Trabajo Especial de Grado, presentado por el (la) ciudadana Profa. **Yaseny Dum. CI: 14.810.744** para optar al Grado de: **Especialista en Planificación Educacional**, intitulada: **COMBINACIÓN DE TELAS PARA LA ELABORACIÓN DE ZAPATERAS COMO ACCIÓN QUE FORTALEZCA EL APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NICOLAS SILVA CASTILLO”** . De destaca que la investigación está aprobada para su presentación pública y evaluación por parte de los jurados que la Universidad designe.

En la Ciudad de Valera, estado Trujillo a los 25 días del mes de Febrero de 2020.

**Dr. Jesús Simancas**

**CI: 5.807.920**

## **DEDICATORIA**

A Jehová por estar a mi lado en todo momento, por darme la capacidad, sabiduría y el entendimiento para descubrir cosas nuevas.

También le dedico este logro a mi mamá Hilda, mi hermana Hildimarys y a mi esposo Juan, a mis queridos hijos.

A los niños y niñas que días a días son partes de mi vida, razón por la que este logro es para esforzarme más para ayudarlos a ello.

**Los quiero mucho y Gracias a Todos**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco primeramente a Jehová, por ser mi mejor amigo, por estar siempre a mi lado, por darme cada día lo que tengo.

A mi madre, ni amado esposo y mis hijos que siempre me han apoyado incondicionalmente por estar siempre cuando los necesito. A ellos les dedico este logro.

A mí querido cuñado Arquímedes por contribuir a mi empeño y darme su apoyo.

A mis queridas y bellas amigas Wuilyurbeth y Rosa

A todas mis compañeras que son muy especiales e importantes para mí, como Marbelis, Karla, Rosa, Carelis, Yannarelis y Rafaela. A todas muchas gracias.

A todos mis compañeros de la sección de la Sección “Z” que juntos compartimos maravillosos momentos y nos ayudamos mutuamente en nuestro aprendizaje.

A todos los profesores por sus asesorías y orientaciones.

**Gracias a todos...**

## INDICE

	<b>P.p</b>
<b>ACEPTACION DEL TUTOR</b>	iii
<b>DEDICATORIA</b>	iv
<b>AGRADECIMIENTO</b>	v
<b>INDICE</b>	vii
<b>ÍNDICE DE CUADROS</b>	viii
<b>ÍNDICE DE DIAGRAMAS</b>	ix
<b>ÍNDICE DE FOTOGRAFÍAS</b>	x
<b>RESUMEN</b>	xi
<b>INTRODUCCION</b>	01
<b>I FASE DE PLANIFICACIÓN</b> .....	03
La Propuesta del Trabajo.....	03
1.1.- Justificación.....	03
1.2.- Objetivos.....	05
1.3.- Metodología Propuesta.....	05
1.4.- Cronograma de Ejecución Propuesta.....	07
<b>II FASE DE EJECUCIÓN</b> .....	08
Marco Teórico Referencial.....	08
2.1.- Fundamentos Conceptuales.....	08
2.2.- Revisión Documental.....	12
2.3.- Referencias Teóricas.....	19
<b>III MARCO ORGANIZACIONAL</b> .....	20
3.1.- Génesis.....	20
3.2.- Misión y Objetivos.....	22
3.3.- Estructura Organizacional.....	20
3.4.- Problemática.....	23
<b>IV EL DIAGNÓSTICO</b> .....	28
4.1.- Propósito del Diagnóstico.....	28
4.2.- Planificación del Diagnóstico.....	29
4.3.- Proceso del Diagnóstico.....	31
4.4.- Resultado del Diagnóstico.....	33
<b>V DISEÑO</b> .....	37
5.1.- Proceso del Diseño.....	37
5.2.- La Propuesta.....	38

5.2.1.- Justificación.....	38
5.2.2.- Propósitos y Objetivos.....	40
5.2.3.- Especificación de la Propuesta.....	40
5.2.4.- Criterios para la Implementación.....	41
<b>VI EJECUCIÓN O IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.....</b>	<b>42</b>
6.1.- El Proceso.....	42
6.2.- Resultados.....	50
<b>VII FASE DE EVALUACIÓN DEL PROYECTO.....</b>	<b>51</b>
7.1.-Evaluacion del Proceso General.....	51
7.2.- Relación entre los planificado y lo Ejecutado.....	52
7.3.- Logros de los Objetivos planificados en la propuesta...	53
<b>VIII CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>55</b>
8.1.- Conclusiones Finales.....	55
8.2.- Recomendaciones.....	56
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>57</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>61</b>
A Acta 1.....	63
B Acta 2.....	65
C Dinámica “La Papa Caliente”.....	67
D Dinámica “El Lazo” ,,,.....	69
E Juego “La Pelota mas Preguntona”.....	71

## INDICE DE CUADROS

<b>Cuadro</b>		<b>Pp.</b>
1	Cronograma de Ejecución de la Propuesta.....	07
2	Plan de Acción.....	32
3	Relación entre lo planificado y Ejecutado.....	53

## INDICE DE DIAGRAMAS

<b>Diagrama</b>		<b>P.p</b>
1	Organigrama de la Institución.....	22
2	Proceso del Diseño.....	37

## INDICE DE FOTOGRAFIAS

<b>FOTOGRAFÍA</b>		<b>P.p</b>
1 y 2	Niños, padres, representantes asistentes a la actividad de sensibilización.....	44
3 y 4	Niños participando en la dinámica la papa se quema.....	44
5 y 6	Los niños rrealizando la dinámica El Lazo.....	45
7 y 8	Los niños jugando Conga y recortando y armando.....	46
9	Las madres escuchando la explicación de la investigadora.....	46
10 y 11	Reunión con los participantes para conocer las necesidades.....	47
12 y 13	La investigadora demostrándoles a los participantes los pasos para la construcción de la zapatera.....	48
14 y 15	Las Madres con sus hijos construyendo la zapatera	48
16 y 17	Los niños y niñas durante la elaboración de la zapatera.....	49
18, 19 y 20	Elaboración de zapateras por madres y niños .....	49
21 22 y 23	Exposición de las Zapateras Terminadas.....	49

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA  
UNIVERSIDAD VALLE DEL MOMBOY  
DECANATO DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO  
ESPECIALIZACIÓN EN PLANIFICACIÓN EDUCACIONAL



COMBINACIÓN DE TELAS PARA LA ELABORACIÓN DE ZAPATERAS  
COMO ACCIÓN QUE FORTALEZCA EL APRENDIZAJE EN LA  
EDUCACIÓN PRIMARIA DE LA UNIDAD EDUCATIVA  
“NICOLAS SILVA CASTILLO”

**Autora:** Yaseny Dum  
**Tutor:** Jesús Simancas  
**Fecha:** Mayo 2021

## RESUMEN

La presente investigación, tuvo como objetivo general implementar un plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca en aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”. En la metodología siguió los pasos del Proyecto de Aplicación de acuerdo a Álvarez (2000), cumpliendo las fases de: Diagnóstico, planificación, ejecución y la evaluación, cada uno de ellas permito obtener diversa información de los participantes y su sensibilización ante el desarrollo de las mismas. En función de obtener la información se emplearon las técnicas de la observación y la entrevista, como instrumento el cuaderno de anotación y la lluvia de idea. Por medio de ellas se obtuvo que exista la necesidad de ejecutar actividades como el juego como estrategia donde los niños se motiven al trabajo colectivo de manera armónica y así participan en la construcción de las zapatera. Dentro de las conclusiones se tiene que: Los niños, padres y representantes estuvieron dispuesto, alegres y participativos, lo más relevante fue la elaboración de las zapateras,, logrando un producto de calidad, esto les puede permitir se realizados en sus hogares para obtener un beneficio económico, además, partiendo de allí poder construir otros objetos. Como recomendación proponer a la dirección del plantel, la incorporación de actividades donde se prepare a los estudiantes de 6to grado en un oficio manual para que puedan ir perfilando su área de trabajo desde la escuela.

**Descriptores:** Jugando, Combinado telas, zapateras, aprendizaje.

## INTRODUCCIÓN

El juego es el primer acto creativo del ser humano, se inicia desde el mismo momento que el niño entra en contacto con su entorno inmediato y posteriormente se va desarrollando como parte de su propia vida. Por consiguiente por medio de la lúdica los infantes van explorando y aprenden partiendo de una variedad de experiencias en diferentes situaciones con distintos propósitos.

En tal sentido, el juego como estrategia permite la ejecución de diversas actividades importantes dinamizadora para el desarrollo de los individuos, puesto que no solo se lo realiza por diversión o distracción, sino también para enseñar y aprender de manera agradable y significativa, por ello cuando se incluye el juego, inmediatamente los niños (as) se interesan por lo que se está haciendo, se ve en sus rostros el gusto por participar, se logra la atención e integración de todos los participantes, la dinámica cambia; hay una mayor espontaneidad, son más receptivos, no les da miedo intentarlo o equivocarse, ayudan en la construcción de las reglas.

De allí que por medio del juego desarrolla actividades motoras, cognitivas, socio emocionales, teniendo en cuenta ciertos criterios para el logro de aprendizajes esperados, por ello es una alternativa para la construcción de manualidades, porque esto facilita la formación y aprendizaje porque se sigue una secuencia lógica, basada en la orientación, percepción, y coordinación, fortaleciendo sus habilidades y destrezas al desarrollar este tipo de materiales como las telas para la construcción de diversas zapateras.

En tal sentido, se plantea como objetivo general implementar un plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca en el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección "A" Unidad Educativa "José Nicolás Silva Castillo".

Desarrollándose en el tipo de investigación de aplicación, de acuerdo a cuatro fases. La primera fase planificación, se describe la justificación, los

objetivos, la metodología y el cronograma de la ejecución. En la segunda fase de ejecución, se presenta el marco teórico referencial, que sustentan el proyecto.

En la tercera fase se describe el marco organizacional de la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”, además está el diagnóstico de la situación, planificado con la finalidad de detectar la problemática, considerando para ello, sus necesidades, fortalezas y debilidades presentes en la escuela y la comunidad. Esto permite diseñar el plan de acción que se llevó a cabo para lograr los propósitos establecidos en el proyecto. En el diseño de la propuesta, propósitos, objetivos, especificaciones de la propuesta. Así como los recursos humanos y materiales., Además de los criterios para la implantación de la propuesta.

En la fase implantación se describen cada una de las actividades a desarrollar para lograr los objetivos planteados. Por último se describe la fase de evaluación, donde se exponen cada una de las actividades realizadas, los logros alcanzados. Aunado a ello se ubican las conclusiones y recomendaciones surgidas mediante la ejecución del proyecto. Igualmente se encuentra las referencias y los anexos respectivos.

## **FASE I: PLANIFICACIÓN**

### **LA PROPUESTA DE TRABAJO**

#### **1.1.- Justificación**

El juego por ser la expresión más clara del comportamiento humano, le permite a los sujetos expresarse como resultado de sus emociones, sus sentidos, y pensamientos, mediante esta actividad lúdica el niño(a) se ven reflejados todo lo que desea y que posiblemente proyecta en su futuro, por ello es un medio de aprendizaje por excelencia que debería ser empleado por los docentes, sin verlo como algo sin sentido, que genera pérdida de tiempo y en ocasiones es vetado en las aulas de clases, limitándolo solo a el espacio del recreo.

Al contrario el juego transmiten conocimientos que le permiten al escolar entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, y así mismo ir tomando conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Por lo cual, a través del juego los escolares pueden combinar telas que le permitirán la construcción de diversos artículos entre ellos las zapateras, además de fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas desde la educación primaria.

En este sentido, esta investigación es importante y se justifica porque busca promover cambios en la conducta, motivándolos para mejorar el aprendizaje en los estudiantes la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo” aplicando juegos donde se combinen las telas, en la elaboración de zapateras, lo que les permitirá ver a la escuela como un espacio para la producción de aspectos tangible que más adelante lo llevara a obtener ingresos económicos tanto al estudiante como a su familia.

Desde el punto de vista teórico, esta investigación tiene su base en la teoría cognitiva, de Piaget el cual sostiene que el aprendizaje empieza con las primeras experiencias sensoriales-motoras, formadas con el desarrollo cognitivo, luego continua con la construcción de estructuras mentales, basada en la integración de los procesos propios de la persona, construyendo conocimientos durante la interacción continua con el entorno, interiorizando modelos de pensamientos, que se desarrollaran durante la infancia y la adolescencia, y se verán reflejadas en estructuras intelectuales que caracterizarán su vida adulta.

En relación al aspecto práctico se justifica porque el estudiante al realizar las zapateras jugara con la selección de colores de las telas para la construcción de zapateras, se tomara en cuenta la creatividad, espontaneidad de los estudiantes, el compromiso, la responsabilidad en el trabajo que está realizando. En lo social es relevante porque aportara a la comunidad de Guajirita un conjunto de conocimientos prácticos que ejecutaran los niños (as), padres, representantes, cuando estén realizando las zapateras, además, tendrán un gran impacto en el mejoramiento de los niveles económicos y financieros de los entes involucrados, es decir, escuela-comunidad.

Desde lo educativo, se justifica porque al ejecutar el juego y la combinación de telas en la elaboración de zapateras permitirá fortalecer el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección "A" Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo". Año 2018-2019, es importante destacar que las estrategias están diseñadas y empleadas para que los procesos de enseñanza-aprendizaje produzcan cambios en el sujeto de estudio, y que los recursos y materiales utilizados en la construcción de las zapateras, son del uso cotidiano.

En lo económico, este estudio permitirá ver la importancia que tiene promover el desarrollo endógeno como estrategia motivadora que fortalezca la educación para el trabajo logrando que todos los estudiantes del sexto grado de la sección "A" de la Unidad Educativa Media Jornada

“José Nicolás Silva Castillo”, queden motivados la construcción de zapateras y posteriormente hacia la comercialización de las mismas.

## **1.2.- Objetivos:**

### **Objetivo General:**

Implementar un plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

### **Objetivo Específico:**

Diagnosticar la necesidad de un plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

Diseñar un plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

Ejecutar el plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

Evaluar el impacto del plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

## **1.3.- Metodología Propuesta**

En esta investigación, para cumplir el proceso metodológico, se orienta bajo la metodología del proyecto de aplicación, desde el punto de vista de

Álvarez (2000), es una actividad de síntesis y aplicación para realizar un proyecto que busca optimizar una situación en el ámbito específico de formación. Además busca solucionar necesidades sentidas por las personas en el campo de la salud, educación, administración, empleo, vivienda, entre otros.

En función de lo expuesto esta investigación, se tomo como centro la Comunidad de "Guajirita", donde se encuentra establecida Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo", se recolectaron diversos datos referidos al contexto histórico de la comunidad, aspectos: Sociales, políticos, religiosa, culturales, familiares, educativos entre otros que se consideran relevantes para el proceso investigativo que se está desarrollando. Igualmente, se obtuvieron informaciones sobre la institución educativa y la problemática que los está afectando que limita en buen desempeño del proceso de enseñanza aprendizaje.

De allí que se detectaron las necesidades, habilidades, fortalezas de los estudiantes, docentes, padres, representantes, como parte de los actores sociales que hacen vida activa en el proceso educativos de los niños, niñas y adolescentes. Estando claro que en esta etapa de su vida una de las actividades que mayor les causa interés es el juego, porque se divierten comparten, se siente con mayor libertad al mismo tiempo que se convierte en una estrategia para el aprendizaje. Por consiguiente, el juego es una estrategia que puede permitirle al escolar desarrollar su creatividad, tener más iniciativa, entre otros aspectos.

En tal sentido, por medio del juego se puede enseñar a los estudiantes a construir zapateras con diversas telas, donde capten los colores, las sensaciones táctiles, además de desarrollar habilidades y destrezas manuales que fortalezcan todo el proceso de aprendizaje de manera integral.

## 1.4.- Cronograma de Ejecución Propuesto

**Cuadro 1.Cronograma**

Fases	Actividades	Tiempo Estimado	Fecha
I Planificación:	Entrevistas. Reunión Revisión documental. Organización de las referencias	1 mes	05/11/2020 05/12/2020
II Ejecución	*Ejecutar un plan para la combinación de telas para la elaboración de zapateras como acción que fortalezca el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección "A" Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo". *Criterios de implementación.	1 meses	08/12/2020 09/01/2021
III Evaluación	Análisis de resultados Comparación Planificado - ejecutado Satisfacción Conclusiones, recomendaciones	Durante el desarrollo de todo el proceso de ejecución	Durante el desarrollo de todo el proceso de ejecución

**Nota:** Dum (2021)

## **FASE II: EJECUCIÓN**

### **MARCO TEÓRICO REFERENCIAL**

#### **2.1.- Fundamentos Conceptuales (Bases Teóricas)**

El juego tiene su importancia en el proceso de aprendizaje de los niños, niñas y adolescentes desde los inicios de la humanidad, donde sea empleado para motivar, socializar, ejercer roles, intercambiar acciones y para instaurar procesos de enseñanza/aprendizaje donde los conocimientos pueden ser proceso de manera amena, divertida y participativa. Esto se ha demostrado en diversas investigaciones tal como lo reflejan Arevalo y Carreazo, (2016), en un estudio sobre: “El juego como estrategia para el aprendizaje significativo en el aula jardín “A” del hogar infantil asociación de padres de familia de Pasacaballos” de Cartagena de Indias D.T.Y C.

Esta una investigación tuvo como objetivo general, analizar la causas existentes por las cuales los estudiantes del aula jardín a de H.I.C asociación de padres de familia de Pasacaballo muestran un desinterés por las actividades académicas que originan la desmotivación de los niños y niñas en el aula de clases. Para su desarrollo se baso en la metodología de investigación cualitativa de carácter descriptivo, cuyos resultados son descriptivos y pueden ser generalizados. Como también en la propuesta de investigación-acción participación ya que esta es un método de estudio y acción de tipo cualitativo que busca obtener resultados fiables y útiles para mejorar situaciones colectivas, basando la investigación en la participación de los propios colectivos a investigar.

En cuanto a la población fue de 150 estudiantes de los cuales 80 son niños y 70 corresponden a las niñas. Para obtener la información se empleó como instrumento la implementación y realización de encuestas y charlas a niños y niñas, docentes, padres de familia y área administrativa. Por medio de este trabajo se pudo ratificar que esta propuesta es muy factible y por tal razón se llevó a cabo exitosamente ya que con los estudios se pudo constatar que por medio del juego los estudiantes están más motivados a aprender, puesto que con la implementación del juego como estrategias de enseñanza y aprendizaje se logra despertar su interés.

En conclusión se obtiene que el juego es una combinación entre aprendizaje serio y diversión. No hay acontecimientos de más valor que descubrir que el juego puede ser creativo y el aprendizaje divertido. Los niños necesitan 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.

Esta investigación tiene relación con el estudio que se desarrolla porque demuestra que por medio del juego los niños aprenden diversas actividades que repiten progresivamente hasta aprender sin limitaciones, por ello puede ser aplicado en la construcción de zapatera con los escolares de la Unidad Educativa "José Nicolás Silva Castillo".

Por otra parte, Pereira y Pernia (2016), en Caracas realizaron una investigación titulada: Efectos del Juego Sobre la Conducta Cooperativa en Niños Escolares. Tuvo como objetivo principal evaluar los efectos del juego sobre la conducta cooperativa en niños escolares, valorando cambios en dicha conducta emitida en condición de tarea al incluir el juego como variable independiente y determinando la transferencia del aprendizaje de la misma de un contexto entrenado a un contexto no entrenado.

El estudio fue dividido en dos etapas. La Etapa I, estuvo conformada por tres actividades: la elaboración de los formatos necesarios para la fase experimental, su validación y la selección de los participantes. La Etapa II, corresponde a la fase experimental de la investigación, llevada a cabo bajo un diseño AB con medidas iniciales y finales (pre-test y post-test).

Esto enmarcado en la metodología intrasujeto; participaron diez (10) niños de ambos sexos con edades comprendidas entre ocho y nueve años de edad, cursantes del segundo grado de educación básica; las mediciones iniciales y finales se realizaron en dos contextos distintos, el salón de clases regular de los niños y el aula experimental (aula de usos múltiples), mientras que las fases A y B, se realizaron sólo en el contexto controlado (aula experimental).

La conducta cooperativa fue medida en tareas que consistían en recortar y pegar papel lustrillo de distintos colores en una lámina de papel bond con un diseño (para el caso de las fases A y B) o pegar cuadritos de papel lustrillo de distintos colores en una hoja de papel bond tamaño carta con un diseño cuadriculado (en las medidas pre y post); el procedimiento fue el siguiente: una medida inicial para cada contexto (pre-test), línea base (fase A) en contexto experimental, fase experimental (fase B) en la que se realizó un juego al inicio de cada sesión, junto con la medición en tarea, y una medida final en cada contexto (post-test).

Los resultados obtenidos señalan que no se puede afirmar que el juego tenga un efecto positivo consistente; sin embargo, parece haber transferencia del contexto entrenado al no entrenado, por lo que el juego (posiblemente, actuando en conjunto con diferentes variables) tuvo alguna influencia en la conducta cooperativa de los participantes. Siendo esto significativo para la investigación que se realiza porque busca implementar un plan del juego como estrategia en la combinación de telas para la construcción de zapateras que fortalezcan el aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección "A" Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo".

En el estado Aragua, Hércules, Sánchez y Tineo (2018), presentó un estudio con el nombre: “El juego como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el 1er grado de educación primaria”, se enfocó en proponer estrategias basadas en juegos para mejorar la enseñanza en el primer grado de Educación Primaria de la U.E. “Rafael Caballero Sarmiento”. Municipio Freítes. El estudio estuvo enmarcado en una investigación de campo de carácter descriptivo, pues su intención fue describir las estrategias que son utilizadas por los docentes en el proceso de enseñanza aprendizaje de sus alumnos.

La población estuvo constituida por 04 docentes de 1er grado de Educación Primaria. Los resultados se tabularon y presentaron en cuadros estadísticos y gráficos. Su interpretación permitió determinar en los docentes desconocimiento del juego como estrategia para la consolidación de los conocimientos, el desarrollo de las habilidades y el fortalecimiento de los valores, por el contrario, lo utilizan como una actividad de entretenimiento, o sea, de forma natural y espontánea donde el niño actúa en libertad sin un objetivo de aprendizaje a lograr .

Por ello, se consideró necesario diseñar estrategias, las cuales faciliten el aprendizaje significativo de sus alumnos mediante el juego. El estudio presentado reporta datos significativo porque demuestra que el juego es una estrategia para consolidar las habilidades y los conocimientos en los niños y niñas, por lo cual resulta relevante para ser puesto en práctica en la construcción de zapatera con los escolares del la Unidad Educativa “José Nicolás Silva Castillo”.

Todo los antecedentes reseñados son importante para la investigación que se desarrolla porque reportan evidencias que el juego en los niños y niñas es clave para propiciar el proceso de enseñanza aprendizaje, además de ser un medio para fortalecer la creatividad, motivarlos, así como una vía para adquirir destrezas motoras que permite las habilidades manuales.

## Revisión Documental

### El Juego

El juego como parte fundamental del crecimiento humano además de brindar placer y felicidad deber ser generador de conocimiento, a partir de la experiencia de la vida real. Desde el punto de vista de Madeiros (2005), “los juegos son formas de comportamiento recreativo, suelen ser actividades sociales donde los participantes como miembros intentan por habilidad alcanzar determinado objetivo, sujetándose a las normas que regulan el juego”. (p.97), es decir, el juego es un momento de esparcimiento social, donde se transforma en una interacción constante de la maduración, la experiencia y el desarrollo del niño (a), se desarrollan habilidades sobre todo se orienta para lograr objetivos específicos.

En este mismo sentido, Jiménez (2009) establece que: “La dimensión lúdica a partir de las propias experiencias creativas, la cual posibilita el crecimiento de las demás dimensiones, interviene en ella factores cognoscitivos, comunicativos, éticos y estéticos interrelacionadas de acuerdo con el ambiente educativo de la institución”(p.43), esto significa que el juego implica pensamiento, porque pone en funcionamiento unas estrategias (simples o complejas) que implican objetivos, metas, deseos, entre otros.

Por lo tanto, se puede cuestionar si pensar puede ser tan placentero como jugar, esto depende de en qué se piense y qué situaciones se realice. De allí que al obligar a pensar al niño, puede carecer de significado para él, resultando ser aburrido en oportunidades, pero aun así puede llegar a aprender, porque se divierta o no, cuando está pensando. En consecuencia, el juego es una actividad autorregulada, es decir, al interior de sí mismo, de su propia dinámica, se otorga sus propias reglas o normas para llevar una sana convivencia en el momento del juego.

Por su lado, Perea (2000), señala que el juego constituye una estrategia que convoca a favorecer la curiosidad básica del niño a partir de la estimulación de los sentidos, de los niveles de atención, percepción,

observación y motivación; desarrollar el sentimiento de importancia que responde al trasfondo de cada quien, e incluye los valores, emociones, esto resulta tener significado para el niño, y la representación abstracta, entendida como una operación intelectual de segundo orden, pues le antecede primero la representación concreta ligada al acto sensorial.

Cabe destacar que se reconoce el juego como estrategia que facilita el desarrollo, aporta a la construcción conjunta de los conceptos básicos a partir de los cuales se soporta y construye en aprendizaje en el niño. Entonces el juego es una forma práctica de expresar sentimientos y de enlazarlos con acontecimientos cotidianos experimentado sensaciones de placer; por ello, la importancia que tiene el hecho de jugar en la vida escolar, se debe reconocer que el juego de cierta manera conduce a filosofar y se presenta como parte de la propia naturaleza como una necesidad de expresar lo que siente y piensa, por lo cual es una estrategia para la enseñanza y el aprendizaje en la vida escolar.

### **El Juego en el Aprendizaje**

Durante cualquier proceso de aprendizaje, el juego es una estrategia que puede ser puesta en práctica, para Bruner (1984), el juego infantil es la mejor muestra de la existencia del aprendizaje espontaneo de los individuos, lo identifica como “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (p.37), resultando interesante porque permite señalar que cuando el niño juega se involucra en todo lo que está ejecutando, alejando del contexto, esto le permite adquirir aprendizaje previo sobre un determinado proceso de enseñanza, le da seguridad y lo estimula a lograr objetivos propuestos.

Hay que destacar que el como estrategia juego permite desarrollar la creatividad, sobre todo al incorpora las reglas se da un orden a la interacción entre los participantes, al comportamiento del mundo físico, las cuales deben ser concretas, nuevas; esto brinda la base para

potenciar las capacidades, traspasar el umbral de lo conocido, y desarrollar el potencial creativo.

Sobre este particular, Vygotsky, (1979) considera que el juego es el acto donde el niño desarrolla un conocimiento referencial, es decir, se tiene la experiencia como tal de los objetos los cuales va formando en el momento mismo de la experiencia referenciada en la realidad, ya que el niño tiene la posibilidad de construir, conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras.

Todo ello permite un aprendizaje por descubrimiento, mediante el cual el niño se apropia de su conocimiento, aprende a través de la vivencia misma, en la vida cotidiana. La actividad lúdica es motivadora, se da en un ambiente agradable favoreciendo al aprendizaje. La actividad lúdica tiene un valor educativo, debe ser placentera, espontánea, dejando felices a los que juegan, porque aprenden, participan, teniendo en cuenta la intención del objetivo de aprendizaje, brindándoles estímulos para el logro de aprendizaje.

Además, el juego como en todas las disciplina mantiene despierto la curiosidad en los niños y niñas del querer explorar e investigar lo que les inquieta para ir construyendo ideas y generando saberes. Al respecto, Bruner (1977), menciona que la actividad lúdica es primordial para la vida futura del infante, favorece al desarrollo cognitivo, tiene un carácter espontáneo, estimulando la adquisición de los aprendizajes el cual considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven.

Resultado relevante, porque el entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, esto le permite que cualquier actividad se convierta en lúdica. Llevándolos al desarrollo de estrategias cognitivas, potencian el pensamiento lógico, desarrollan hábitos de razonamiento, pensar críticamente, fortalecer los procesos básicos de aprendizaje; entender el juego como ese espacio de

aprendizaje armonioso, y una de las primeras experiencias que ayudan al individuo a socializarse. Sobre este aspecto, Ríos (1999), dice que

El juego no solamente promueve el desarrollo de las capacidades físicas y motrices, también es una práctica que introduce al niño en el mundo de los valores y actitudes: el respeto a las diferencias, a la norma, al espíritu de equipo, a la cooperación y a la superación (p.75).

De acuerdo a lo expuesto anteriormente, el niño cuando juega esta aprendiendo valores como el respeto, la solidaridad, compartir, vivir juntos, entre otros que les permite estar en armonio con sus semejantes, compartir, asumir roes y normas que los llevan a interaccionar con los otros. El juego como agente generador de conocimiento es importante para la interacción con el entorno donde puede construir relaciones sociales, establecer límites entre que es lo bueno y lo malo de cada conducta, el juego favorece el trabajar en equipo y la ayuda mutua.

En este sentido, Prudencio (2018), considera que el juego como estrategia se orienta sobre la base de diversas fases, porque no existe una única, ni restringido, es global y orienta la actividad desarrollada, de acuerdo a las circunstancias y contexto donde se ejecuta el juego. . Por lo tanto se realiza el siguiente procedimiento:

Seguridad de éxito: Aquí los niños y niñas deben asegurar lograr el objetivo de juego, recalando una vez más que se logre el propósito del juego. Por tanto se debe actuar de diversas maneras siguientes: Mostrar el producto “armado” terminado: preparar los materiales en presencia de las personas, desplegar los materiales en presencia de las personas, proporcionar los materiales “armados” para su observación y su manipulación. Además presentan los siguientes aspectos:

a) Manipulación libre o tanteo Se brinda los materiales “desarmados” y se pide que los “armen” de nuevo, sin dar ninguna orientación, mencionando que se armen como crea conveniente, pidiendo que lo “reconstruya” para lograr su forma definitiva.

b) El éxito inconsciente o casual En ese instante los niños (as) pueden lograr sus objetivos, por coincidencia, sin darse cuenta el procedimiento, esto por entrenamientos repetidos, escasos de algunas técnicas, reconociendo este proceso porque no hay explicación,

c) La búsqueda de una estructura o el tanteo reflexivo El niño (a) repite el resultado con movimientos, actitudes pensadas, sin ningún procedimiento determinado que mencione el objetivo. Lo real es que se pretende realizar un plan definido para el trabajo, y lo ejecuta por continua práctica y equivocación.

d) El éxito reflexivo (Eureka) Durante este proceso se obtiene el producto y se encuentra en condiciones de mencionar el camino que siguió para obtenerlo. Repitiendo así el procedimiento y obteniendo la solución en repetidas ocasiones.

e) La proyección de la estructura El juego, tiene estructura, se apoya en recursos para lograr el razonamiento, cálculo, si sobre todo es de carácter lúdico. El objeto no es solamente conocer la estructura, o la satisfacción de su ego, lo importante es que el juego se pretende es buscar su estructura.

Este procedimiento culmina cuando la actividad lúdica, se puede ejecutar en otras circunstancias, en otros juegos, populares o novedosos, o se planifica, la forma en juegos, en actividades de cualquier situación presentada, siempre relacionada con las temáticas que se deseen incentivar en los niños, tal como puede ser las manualidades para construir zapateras.

## **Manualidades**

Las manualidades son un arte que ejecutan las personas con sus propias manos, según Albalat (2006), son el proceso ordenado, previamente planificado donde se facilita la creatividad, la inventiva y el aprendizaje de conocimientos a partir del desarrollo de habilidades y destrezas motoras con el uso de materiales específicos para construir un objeto de utilidad pedagógica u otros usos que pueden ser utilizados

como recursos didácticos por parte de los docentes. o adultos significativo.

En relación a ello, Reynolds (2001), señala que las manualidades elaboradas con recursos del medio proporcionan experiencias que los estudiantes aprovechan para ampliar sus actividades de aprendizaje (clasificar, establecer semejanzas y diferencias, resolver problemas) y, al mismo tiempo, pueden fomentar una mejor interrelación en las actividades que realizan, si los materiales con que cuentan ofrecen características especiales, oportunidades de aprendizajes intensas y variadas.

Asimismo, el niño puede darse cuenta de todas las propiedades que posee el material y los educadores orientan para que descubra esas propiedades. En definitiva, se les brinda la oportunidad a los estudiantes para que puedan manipular, descubrir, observar, investigar, al tiempo que se ejercitan en la puesta en práctica de normas de convivencia y en el desarrollo de valores tales como: la cooperación, solidaridad, respeto, tolerancia, entre otros.

Por consiguiente, Pozo (2004), las manualidades estimulan e inciden en el proceso de aprendizaje al ser utilizados con frecuencia; por esa razón, los estudiantes deben observar, manejar y usar la orientación que los docentes brindan, pues a través de esta constante exploración y contacto con el entorno, viven experiencias de gran valor en su medio circundante, que les proporcionan no sólo nuevas informaciones, sino valores, actitudes y diferentes posibilidades de aprender, entre las principales razones están la posibilidad de ampliar la capacidad cognitiva, inventiva, atención en relación de los compañeros y la coordinación visomotora.

Al mismo tiempo, promueven el desarrollo de los procesos de percepción, imaginación, simbolización, razonamiento. Indica que la elaboración de manualidades posibilita en los participantes realizar las tareas con mayores niveles de eficiencia, permite de este modo contribuir para que los recursos estén al alcance de los participantes y estos

puedan desarrollar distintas actividades y promover aprendizajes de mejor calidad.

Desde el punto de vista de Hernández (2001), los objetivos de la integración de las manualidades a elementos incluidos en las escuelas como apoyos didácticos, se consideran herramientas principales para alcanzar el desarrollo motor de la población infantil en los sectores afectivos y utilitarios, fortaleciendo así el conocimiento, las habilidades y destrezas motoras así como la producción de objetos utilitarios como las zapateras.

Beneficios de las manualidades para los niños y niñas en edad escolar, según Pérez (2005), por medio de esta actividad los infantes pueden: a) relajarse, seguir con las actividades cotidianas de una forma acertada. b) fomentar la creatividad como un importante elemento que las personas requieren durante toda su vida, logran potencializar este aprendizaje. c) aprender de una forma más sencilla y tener conocimiento tanto de un mundo fantasioso, como real. Es importante que desde pequeños se les motive con la realización de manualidades y elementos donde utilicen la creatividad.

d) Convertirse en una diversión apropiada, de esta forma ellos no perderán el tiempo en la televisión o en actividades que no les dejan un aprendizaje. e) aprender a centrar su atención en una sola cosa de forma paulatina. f.) Trabajan el lado derecho del cerebro, lo que permite que en el desarrollo de sus vidas puedan ser creativos y artísticos. g). estar pendientes del trabajo de los docentes, para después realizar la manualidad ellos mismos.

h.) Tener el contacto con sus compañeros y desarrolla la interrelación y confianza. i.) Fomentar la inventiva y la síntesis de ideas basadas en elementos abstractos. j) Aprenden a tomar decisiones en relación a los colores y materiales. k.) fomentar la imaginación, creatividad, destrezas y habilidades. Todos estos beneficios son relevantes porque centran al niño en una actividad específica, fomenta la creatividad, proporciona un

aprendizaje y sobre todo aprenden de manera sencilla y efectiva la elaboración de un determinado producto tal como lo es la zapatera.

## **Referencias Teóricas**

### **Teoría del Aprendizaje por Descubrimiento**

El aprendizaje por descubrimiento, también llamado heurístico, está dado por aquellos que promueve que el aprendiente adquiere los conocimientos por sí mismo, de tal modo que el contenido que se va a aprender no se presenta en su forma final, sino que debe ser descubierto por el aprendiz. Por lo tanto, es una estrategia de enseñanza que se sigue, y se opone a aprendizaje por recepción.

Por medio de esta teoría Bruner (ob.cit) plantea que los estudiantes deben aprender a través de un descubrimiento guiado, esto tiene lugar durante una exploración motivada por la curiosidad, aquí la labor del profesor no es explicar unos contenidos acabados, con un principio y un final claros, sino que debe proporcionar el material adecuado para estimular a sus alumnos mediante estrategias de observación, comparación, análisis de semejanzas y diferencias, esto es significativo porque por medio del juego los niños y niñas pueden observar, compararlo al momento que van construyendo la zapatera, lo que le permite ir descubriendo su aprendizaje.

De acuerdo a este teórico el aprendizaje por descubrimiento tiene los siguientes beneficios: Sirve para superar las limitaciones del aprendizaje tradicional o mecanicista, estimula a los alumnos para pensar por sí mismos, plantear hipótesis y tratar de confirmarlas de una forma sistemática, potencia las estrategias metacognitivas, es decir, se aprende cómo aprender, estimula la autoestima y la seguridad, se potencia la solución creativa de los problemas y es especialmente útil para el aprendizaje de idiomas extranjeros, puesto que los alumnos tienen un rol muy activo, fomentando el uso de técnicas para analizar el lenguaje, deducir cómo funcionan las normas y aprender de los errores.

## **FASE III: MARCO ORGANIZACIONAL**

### **3.1.- Génesis**

La Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo”, es parte de la historia de la comunidad de Guajirita, y su gentilicio, porque es el primer centro de enseñanza que existió en el caserío, levaba el nombre Escuela Concentrada 1.330 en el año 1936 y funcionó en una vieja casa de tejas donde impartía enseñanza el Maestro Requena.

Esta se inicia solamente con dos grados (1º y 2º), luego lo cambian para el caserío El Molino, allí funcionó en casa de la Sra. Dolores de Guédez, existía una sola aula para tres grados (1º a 3º) y el material que utilizaban los alumnos para trabajar eran lajas de la quebrada y pizarras, se sentaban en sillas de cuero que los maestros quitaban prestadas a la comunidad, aquí duro tres años.

En 1946 se construye lo que hasta hoy se levanta como la vieja estructura de la escuela, durante el gobierno del General Marcos Pérez Gimenez. En el año 1980, contando la escuela con secciones desde Pre-Escolar hasta el Sexto Grado y con una considerable matrícula, la supervisión del Distrito Escolar Nº 6 gestiona la Graduación de la institución, lográndose ésta de manera inmediata, quedando así separada del NER 155, asumiendo la Prof. Carmen Lucena la Dirección del Plantel. Durante su gestión se logra unos de los anhelos más grandes de la comunidad de Goajirita, que los estudiantes que egresan del Sexto Grado

Para con ello poder continuar sus estudios en la misma escuela; esto es debido, a que la institución junto a otras cuatro del estado Lara son escogidas para realizar el ensayo de Escuela Básica de Nueve Grados, abriéndose al Séptimo Grado en la Institución en el año escolar 1980-81. A partir de éste mismo año escolar, se escoge el nombre del ilustre

educador larense “José Nicolás Silva Castillo”, para que lo lleve la institución, en sustitución al de “Goajirita”.

Se escoge el nombre de éste ilustre educador como homenaje póstumo y como honor a sus grandes méritos por haber contribuido al desarrollo de la Educación de Adultos en el país y participar en campañas nacionales contra el analfabetismo, siendo co-autor de una de las mas publicaciones para el desarrollo de la educación popular como lo fue el libro “Abajo Cadenas”. Fue maestro activo hasta el momento de su muerte y fundador de las primeras Escuelas Agrícolas de Turen.

Estos méritos permiten a la Asociación de Educadores Jubilados, postular su nombre para una de las instituciones educativas del Municipio Morán, tocándole a ésta institución tan noble honor. En el año escolar 2012-2013 se crea 3 secciones de 4º año, así mismo para el año escolar 2013-2014 la prosecución de 5º año (3 secciones). A su vez, se anexa a la matricula del plantel los Simoncitos: “Rinconcito de Dios” de la comunidad de Goajirita y “Mi pequeña Ilusión” de la comunidad de El Molino. Desde el mes de marzo del 2014 se le da la denominación de “Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo”.

Actualmente la institución cuenta con una población de 1067 estudiantes, atendidos desde Educación Inicial hasta 5ºto Año de Educación Media General, distribuidos de la siguiente manera: 40 niños en Simoncitos, 89 niños de Educación Inicial, 304 estudiantes de Educación Primaria, 634 estudiantes de Educación Media General.

. Con un personal a cargo de la Prof. Eleaquin Martínez, como Director del Plantel, conformado por 62 Docentes, 03 personal Administrativo, 16 personal obrero, 04 Madres Comunitarias de los Simoncitos ( Senifa ), 14 Madres Procesadoras de Alimentos. De igual manera cuenta con los Programas PAE, Canaima Educativa y Canaima va al Hogar, todo ello con la finalidad de brindar una educación de calidad a los niños, niñas y adolescentes de la Comunidad de Guajirita y otras zonas aledañas que se benefician con todo ello.

### **3.2.- Misión y Objetivos**

#### **Misión**

Ser una Institución de excelencia, con ética y moralidad, identificada con las transformaciones actuales hacia la consolidación de una sociedad humanista, democrática, protagónica, participativa a fin de cumplir con el encargo social de formar al ser humano

#### **Objetivos**

1.- Promover un clima escolar caracterizado por la convivencia, la seguridad, la comunicación, la participación, el trabajo cooperativo y la solidaridad que fortalezcan la acción pedagógica.

2.- Promover una educación de calidad, donde los estudiantes puedan desarrollar habilidades y destrezas para afianzar sus conocimientos y relacionarlos con su convivir diario.

3.- Incorporarse activamente al momento histórico que le corresponde de manera comprometida y responsable.

### **3.3.- Estructura Organizacional**

### **3.4.- Problemática**

Las instituciones educativas, se convierten en entes integradoras de los aspectos sociales, económicos, políticos, culturales entre otros del entorno comunitario donde se encuentra insertada la escuela, por lo tanto, es imperativo el establecimiento de relaciones cónsonas donde se puedan propiciar el compartir experiencias y saberes ancestrales acumulados, para la construcción del conocimiento que permita forjar una respuesta favorable a la comunidad y sobre todo incentive el desarrollo del aprendizaje en los estudiantes desde la educación primaria, por ser la que forja la diversidad de conocimientos.

En este sentido, el proceso de enseñanza aprendizaje que se ejecuta diariamente en las aulas de clase de educación primaria, les permiten a los niños y niñas afianzar sus saberes, para luego ponerlo en práctica. Al respecto, Vigotsky (1979), plantea que “El aprendizaje humano presupone una naturaleza social específica y un proceso, mediante el cual los niños acceden a la vida intelectual de aquellos que los rodean” (p.136), planteamiento en el que se resalta la importancia que tienen las personas adultas en el aprendizaje y su trascendencia para acceder al proceso cultural del aprendiz, es decir, son los docentes quienes a través del proceso de enseñanza le proporcionan a los estudiantes, sus conocimientos para que posteriormente los trasladen a su realidad en particular.

Por lo tanto, el aprendizaje en los niños y las niñas se produce, cuando se les suministra un apoyo específico, a través de la participación en actividades intencionadas, planificadas y sistemáticas por medio de las cuales se propicia una actividad mental constructiva. En este sentido, Coll (1990), considera que la construcción del conocimiento se debe analizar desde los procesos psicológicos implicados en el aprendizaje, así como de los mecanismos de influencia educativa susceptibles de promover, guiar y orientar el aprendizaje obtenido por los estudiantes en las diversas aulas de clase , así como en el entorno que le rodea.

Sobre este particular, Chica y Rosero (2012), dicen que los niños y niñas como seres educables, inmersos en la educación, entran a este proceso caracterizando su desarrollo individual. De allí que dependerá de cada uno de ellos la forma como se apropian de la experiencia de la sociedad, la cultura, la ciencia; y finalmente, la condición de educabilidad posibilita su proceso de autoformación, integración, participación reflexión y su capacidad para intuir, describir lo que ven, llegar al conocimiento, es decir, desarrollar sus competencias de carácter cognitivo, comunicativo y valorativo, con las cuales se posicionan en el mundo en forma significativa, pero esto dependerá de las actividades que le suministren los docentes para así transformar el conocimiento en algo real palpable y de provecho en su propia realidad.

Es así como mediante el juego los docentes puede proporcionar diversos aprendizajes, puesto que todo niño (a) expresa sus deseos, sentimiento, valores como el amor, tolerancia grupal e inter grupal, responsabilidad, solidaridad, confianza en sí mismo, seguridad, que fomenten el compañerismo para compartir ideas, conocimientos, inquietudes, entre otros aspecto de su vida en cada actividad lúdica que lleve a cabo, y lo más relevante que desde principio de la humanidad, el juego ha tenido un papel clave en la vida del infante.

En torno a ello, Moreno, (2002), afirma que: “El juego es esencial en la especie humana, es tan antiguo como la humanidad” (p. 11), esto se debe a que el ser humano ha jugado siempre, en todas las circunstancias y toda cultura, desde la niñez ha ido aprendiendo por tanto a vivir, compartir experiencias, relacionarse con las demás y sobre todo la lúdica le ha permitido adquirir diversos conocimientos.

Cabe destacar, que el juego en el paso de la historia, el juego progresivamente ha cobrado vida, y empezado a entrar en la escuela, convirtiéndose en una estrategia de enseñanza, en un método o como parte de una actividad propuesta por el docente para lograr un objetivo determinado, esto hace que en el área pedagógica se empiece a considerar como el medio lúdico para que los niños y las niñas pueden

llegar a la adquisición de sus conocimientos. En relación a esto, Sarlé, (2006), consideran al juego como una estrategia didáctica importante permite comprender, que:

Se establece una red de relaciones entre los participantes de la actividad (niños y docentes considerados en forma individual como grupo-clase), los instrumentos o artefactos mediadores (objetos o juguetes), los roles, reglas de acción, y el objeto de conocimiento (contenidos de enseñanza). Esta nueva red, particulariza y dinamiza las prácticas de enseñanza” (p.197).

Partiendo de lo expuesto por el autor, el juego dentro de la didáctica de la enseñanza, está conformado por una serie de relaciones que se inicia desde el mismo momento que se establece el juego, luego vienen las reglas, los medios para lograrlo y el conocimiento que se pretende impartir por medio de la actividad lúdica. Pero dependerá de los docentes el comprender, diseñar y poner en práctica nuevas secuencias de juegos para algunos contenidos escolares, que estimulen nuevos conocimientos ligados con la experiencia y con la imaginación infantil.

De allí que el juego puede ser una estrategia motivadora como una actividad practica de desarrollo endógeno que genere recursos económicos para el estudiantado, según Rivera (2007), el desarrollo Endógeno en el ámbito educativo debe estar dedicado a formar ciudadanos capaces de aprender a ser personas, que cada día ganen en humanidad, adquieran conocimiento, desarrollen sabiduría en el hacer, saber y convivir diario; ejercitando la acción creadora de su mente sincronizada con sus manos, una persona capaz de ejercer un liderazgo compartido en un nivel de respeto, confianza, compromiso, cooperación, promoviendo la convivencia en una sociedad justa, democrática y sinergizada.

Lo que significa que mediante el trabajo diario se puede generar un desarrollo endógeno, donde se fomente y establecer una sociedad capaz de contener en si misma los medios de producción necesarios para cubrir

la necesidades básicas de las personas que la integran, mediante la implementación de una serie de estrategias que influyan en lo cultural, económico y educacional, siendo el docente el primer propulso de este desarrollo al poner en práctica estrategias que lo lleven a propiciar en sus estudiantes la creación, la invención, el trabajo diario y sobre todo alcanzar su propia producción.

Para Rivero, (2012), en el aula es el docente quien marca el ritmo de la clase, quien propone actividades, regula lo permitido y lo prohibido, habilita o no instancias de participación. Es el educador quien decide la presencia o ausencia del juego en el aula incluso regula a qué se puede jugar (dando lugar a la distinción entre aquellos juegos permitidos y los prohibidos), en qué momento y cómo. Esta medida suele estar emparentada a la relación trazada entre la responsabilidad asumida por el docente (generalmente asociada a los contenidos curriculares) y la habilidad demandada por el juego. Esto significa que dependerá de los conocimientos que tengan el maestro sobre el juego, la forma de llevarlo a cabo y cuál es la finalidad dentro de la enseñanza. Esto en algunos casos limita el uso del juego en el aula de clase.

A pesar de ello, pareciera que existe una fisura entre las actividades que realizan los docentes en el aula de clase y las que ejecutan los niños y niñas sobre todo durante el recreo, para Rivero y Ducart (2017), suele ocurrir que en el aula se vuelve difícil conseguir la atención y dedicación de los niños a las tareas escolares propuestas por los docentes, y en el recreo se vuelve difuso el límite entre el juego y la violencia.

Esta situación acorrala a los docentes, preocupa a los directivos, confunde a los niños. Porque en el aula los silencios obligados, intervenciones forzadas, clases expositivas, dinámicas áulicas repetidas, estrategias cristalizadas, desgaste, rutina, cansancio, son algunos indicios de una manera de estar en la escuela que en nada se parece al clima que se respira cuando acontecen las acciones elegidas por los niños y niñas en sus tiempos libres.

Sumado a esto se tienen que son pocas las oportunidades y los grupos de futuros docentes que juegan durante su formación profesional inicial, que les enseñan a aprender jugando, muchas menos que les enseñan a jugar. Esto podría tener su origen en que no le han dado la importancia real que tienen el juego dentro del proceso de enseñanza aprendizaje desde los primeros años de su escolaridad, limitando a estos profesionales su empleo en la educación primaria, perdiéndose allí una gran oportunidad para que los escolares puedan aprender jugando.

Esta realidad pareciera estar sucediendo en diversos centros educativos de educación primaria, tal como se presenta en la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”, ubicada en el Caserío Guajirita, municipio Morán del estado Lara, Dicha institución cuenta con un personal calificado para atender a los estudiante, trabajando en equipo, con gran desempeño e involucrados familia escuela y comunidad. Para llevar a cabo las soluciones a algunas problemáticas que se presentan en el entorno educativo, porque atiende todo los niveles y modalidades del sistema educativo actual.

A pesar de esto, se observa con preocupación que existen una serie de problemas que afectan en gran parte el aprendizaje de los estudiantes y por ende el rendimiento académico, dentro de los cuales podría estar las estrategias de enseñanza aplicadas por los docentes no están acorde a la realidad que viven los estudiantes, están apegados a estrategias rutinarias, donde se limitan a enseñar los contenidos desde la pizarra, investigando en los textos, para luego copiar en los cuadernos, convirtiéndose esto en una rutina para el escolar.

## **FASE IV: EL DIAGNÓSTICO**

### **4.1.- Propósitos del Diagnóstico**

El diagnóstico tiene como finalidad el conocimiento de una determinada situación, por medio del mismo se obtienen las necesidades, debilidades, fortalezas, amenazas de una determinada organización. Para Progresan lean (2014), el diagnóstico es un estudio previo a toda planificación o proyecto y consiste en recopilar y tratar información relevante de la empresa con el fin de comprender su funcionamiento, así como poder identificar las debilidades y fortalezas presentes en la organización.

Por su lado, Pérez (2009) dice que el diagnóstico es la fase previa a la formulación del problema que implica el reconocimiento de los aspectos más completo posible de la situación objeto de estudio, para ello es conveniente examinar la realidad a estudiar, las personas, el entorno, la característica y la circunstancia que va a incidir en el desarrollo del proyecto, es decir, considerar todos los elementos que intervienen y que influyen de manera determinante en el resultado del mismo.

En este sentido el propósito del diagnóstico según Torres (2011) es conocer el contexto, los niveles de conocimientos, socio- culturales, socioeconómico y toda la recopilación de datos para comprender la realidad de un determinado espacio que se está investigando. Sobre lo señalado en este proyecto el propósito del diagnóstico fue detectar las necesidades y debilidades presenten en los estudiantes de educación primaria, así como obtener diversos datos de los padres y representantes y miembros de la comunidad en general donde se encuentra la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo” y sobre la base de lo encontrado diseñar un plan de acción orientado a solucionar la problemática encontrada.

De allí que este diagnóstico tiene como propósito detectar los principales problemas o necesidades que existen en la institución o en la comunidad, para lo cual es conveniente conocer la realidad del objeto a estudiar, las personas que están involucradas, el entorno, las características de esta investigación y sobre ella actuar y así disminuir la problemática encontrada, de esta manera tener resultados que beneficien a todos los participantes en el quehacer educativo que se desarrolla en la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

#### **4.2.- Planificación del Diagnóstico.**

La planificación del diagnóstico, permite emprender con éxito los diversos problemas planteados y las necesidades encontradas, esto llevara a seleccionar el de mayor factibilidad para solventar la situación hallada, para ello se partirá de la planificación del diagnóstico. Al respecto, Morales (2005) dice que planificar consiste en “elaborar un plan de acción para una tarea de cualquier naturaleza.” (p.50) , lo que quiere decir que cualquier situación que se desea intervenir y se trabaja para ello, se debe partir de un proceso de planificación, que tenga como finalidad todo un proceso de intervención previamente diseñado, lo que permitirá abordar con éxito los problemas o necesidades detectadas.

Tomando en consideración lo expuesto para la planificación del diagnóstico se emplearon una técnicas que fueron la observación y la entrevista, como instrumento se empleo el cuaderno de anotación y la lluvia de idea. En cuanto a la observación, Torres (2007), plantea que es la técnica de investigación básica, sobre las que se sustentan todas las demás, porque se establece la relación básica entre el sujeto que observa y el objeto que es observado, que es el inicio de toda comprensión de la realidad.

Mediante esta técnica se obtuvo información de forma directa, detallada para el diagnóstico. Posteriormente, se trabajo con la entrevista,

esta consiste en un diálogo donde la persona hace una serie de preguntas a otra persona, con el fin de conocer mejor sus ideas, sus sentimientos su forma de actuar, para Claret (2011: 27), es “aquella, que se basa fundamentalmente en un diálogo espontáneo, con interacción que se va generando a partir de éste, entre el investigador y su interlocutor”.

En tal sentido, se va conformando una imagen del entrevistado en la mente del investigador basada en su lenguaje, tono de voz y expresión corporal. Por medio de ella, se permite recolectar información de forma directa, clara y veraz, por tanto, ratifica una investigación precisa y confiable, con los datos obtenidos de los actores sociales, en este caso se entrevistaron a los niños y niñas, así como a los padres y representantes cuyos hijos (as) estudien en la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

En relación al instrumento utilizado fue el cuaderno de anotaciones o diario de campo, es una herramienta usada por investigadores de varias áreas para hacer anotaciones cuando ejecutan trabajos de campo. Sobre este punto, Finol y Camacho (2006: 77), considera que “es un documento similar al diario, donde se registra la información de los hechos, acontecimientos o eventos en el propio terreno, ayudando a analizar la situación en el mismo momento de recolectar el material” por medio de este diario la investigadora reseñó todos los acontecimiento que se presentaron en el momento de la ejecución de diseño.

Otra técnica a emplearse es la lluvia de ideas, conceptualizada por Bastidas y Fuentes (2013) como una técnica de grupo para generar ideas en un ambiente relajado, que aprovecha la capacidad creativa de los participantes, radica que el grupo genera tantas ideas como sea posible en un periodo breve, teniendo en cuenta la propagación de ideas por la influencia que ejercen unas sobre otras.

De este modo, se puede obtener diversas ideas permitiendo alcanzar la información adecuada en cuanto a la investigación, estimulando el pensamiento y la creatividad de las personas por lo que desarrollará un

ambiente ameno, atractivo para los participantes, llevándolos a expresar sus ideas con libertad, para con ello conocer la problemática que está afectando su desenvolvimiento óptimo en el ambiente escolar. Con este fin se realizó una reunión con los niños y niñas y los padres y representantes, allí ellos fueron expresando sus ideas, las cuales se copiaron en una pizarra y la que obtuvo mayor puntuación se seleccionó como problemática a abordar en este proyecto.

#### **4.3.- Proceso del Diagnóstico**

El proceso del diagnóstico, es importante porque permite cumplir cada paso para detectar o precisar la situación que está afectando el normal desarrollo de las actividades, pero también permite conocer las fortalezas que tienen tanto las personas como las personas que se encuentran involucradas en este entorno estudiado. Por lo tanto, por medio del proceso del diagnóstico se predice la naturaleza descriptiva, explicativa y predictiva; del proyecto, lo que lleva a buscar alternativas para la situación a resolver.

En consecuencia, los resultados, logrados con el diagnóstico en este estudio ponen de manifiesto la relevancia de la planificación, porque al seguir paso a paso todo lo planificado se logra abordar los problemas puestos de manifiesto en la Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo”, ubicada en el Caserío “Guajirita” Carretera vía Guárico-Los Humocaro, Municipio Moran del estado Lara, constituyendo los niños y niñas de 6to grado con sus padres y representantes los actores sociales participantes en este proyecto.

#### **Plan de acción**

**Cuadro 2. Plan de Acción**

Objetivos Específicos	Actividades	Técnicas	Recursos	Fecha	Responsable
-Sensibilizar a través por medio de diversas actividades a los estudiantes y padres, representantes de estrategias	Conversatorio.	Lluvia de ideas	Humano Investigadora, estudiantes, padres y representantes	05/01/21 Conversatorio. Casa Comunal.	I N V E S T I G A D O R A
-Ejecutar actividades con juegos para motivar a los estudiantes y sus padres	Convocar a la comunidad escolar para informarle sobre la realización del proyecto.		Materiales hojas Lápices	12/01/21	
Averiguar las necesidades presentes en la Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo	Reunión con padres, representantes y comunidad en general	Conversatorio.	Humano Investigadora, estudiantes, padres y representantes	13/01/21	
Proponer al juego como estrategias para resolver la problemática seleccionada	Reunión con docentes, padres representantes, estudiantes y comunidad en general	Conversatorio. Socialización	Materiales *Telas *Hilo *Aguja *Tijera *Silicon	18/01/21 y 19/01/20	

**Nota:** Dum (2021)

#### **4.4.- Resultados del Diagnóstico**

Realizado todos los pasos previos para alcanzar un diagnóstico de la realidad de la Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo”, se encontró que esta institución presentan diversas fortalezas en su personal, así como necesidades en los estudiantes que afectan el funcional desarrollo de las actividades académicas que se realizan diariamente, porque cada parte tienen relación con la otra y en consecuencia se ve afectada el proceso de enseñanza aprendizaje.

Para solventar la situación diagnosticada se analizan las causas y consecuencias además de los pronósticos que esto ocasiona en el ámbito comunitario, puesto que está directamente relacionado con el desempeño de los niños y niñas en el espacio de la comunidad, porque el resultado se observa directamente en este contexto. Para tal propósito, se efectuó un análisis reflexivo, definido por Vargas (2018:2), como la “exploración de un tema usando los pensamientos y la experiencia personal”. La tarea del análisis reflexivo puede ser delineada en cada uno de sus pasos; e, igualmente, puede ser controlada críticamente.

El análisis reflexivo, se da mediante la relación con los otros, ante la variedad de perspectivas que configuran el sentido, su validez, las posibilidades de actuar juntos como se valida el conocimiento. Todo lo que se expresa a través del análisis reflexivo tiene que remitir a un mundo de la vida vivido, compartido. Su claridad está, en buena cuenta, asociado al referente, a la posibilidad de indicar el campo de remisión. Por medio de ello se alcanzo plantear el resultado del diagnóstico, permitiendo así llevar a cabo la jerarquización del problema.

En relación a la jerarquización de la problemática, Yepèz (2010), refiere que los problemas pueden ser propios de la situación que se analiza, no todo tiene igual importancia, ni consigue realizarse simultáneamente, la jerarquización se hace para establecer prioridades, responder a los problemas y ser solucionados a corto, mediano o largo plazo, esto significa que se debe depurar la lista de problemas asignando prioridades.

En este sentido, fue importante para la identificación del problema la participación de todas las personas involucradas en el acontecer diario de la Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo”. Para ello se convocó a una reunión a los padres, representantes y estudiantes de 6to grado de la citada institución y se planteó la actividad por grupos, utilizando la técnica de “lluvia de ideas con la finalidad de conocer la problemática que estaba afectando a este grupo de escolares y como desde este proyecto se podía disminuir al ponerlo en práctica.

En torno a lo expuesto, se encontraron diversos aspectos que requieren ser optimizados para el adecuado funcionamiento del proceso educativo donde ambas partes salgan beneficiados, dentro de ellas está la necesidad que desde la escuela se implemente la formación de los estudiantes en un oficio. De acuerdo a las observaciones efectuadas por la investigadora, ha podido contactar la necesidad de promover oficios y saberes en los estudiantes desde la educación primaria y que posteriormente se refuercen con otros proyectos en la educación media general.

Estas observaciones permiten conocer las necesidades de elaborar y ejecutar proyectos de aprendizaje que conlleven a una mejor relación entre el ámbito educativo y comunitario, preparar a los estudiantes para que realicen actividades productivas y forjarse hacia el área laboral, sobre todo en estos momentos de crisis económicas que afectan notablemente a las familias de esta comunidad.

Al realizar entrevistas no formales con los padres y representantes manifestaron en varios problemas pedagógicos, educativos y económicos, entre otros, pero todos coincidieron que los estudiantes tienen un comportamiento de apatía hacia el aprendizaje, están desanimados, tienen falta de interés por las actividades propuestas por los profesores. También, dicen que estos niños y niñas no tienen ningún interés por estudiar ninguna de las asignaturas que se les imparte. Esto genera diversos inconvenientes porque, no traen las asignaciones colocadas por

los docentes para el hogar, son lentos para copiar, se entretienen con otras cosas, e incluso han llegado a ser agresivos.

Igualmente, se obtiene que no exista una orientación, ni estrategia motivadora y creativa, que, desde la escuela, donde el docente, promueva la participación de la comunidad, como tampoco proyectos que incentiven al estudiante a la vocación laboral y la adquisición de aprendizaje significativo que contribuyan a su desarrollo integral.

Por su parte, los estudiantes manifestaron que: Las clases son aburridas, los docentes, las madres colaboras e incluso y los profesores de secundarias que también comparten la infraestructura, no los tratan bien. Esta situación cuso gran preocupación en la investigadora, llevándola a tomar alguna medidas, iniciando con una charla con los estudiantes del sexto (6º) grado, sección "A", donde luego se les propuso buscar estrategias que los motive a desarrollar el interés por el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Allí cada uno fue opinando sobre aquellas actividades que podían desarrollar en el aula, y la mayoría expresaron que querían jugar con sus otros compañeros en el aula, y que no los regañaron por esos. Otros dijeron que hicieran trabajos manuales, donde recortaran y pegaran, lo que significa que existe el deseo en este grupo de escolares por los trabajaos manuales, un poco olvidados como actividades productivas en el aula de clase.

Ahora sabiendo que tradicionalmente los trabajos de manualidades es una de las materias que generalmente es poco aplicada en por algunos docentes, rechazándola en la mayoría de los casos por tildarla de difícil, que generan muchos gastos y son carentes de utilidad para la vida. Es motivo para que a través de esta investigación se explore la posibilidad de que los estudiantes se motiven a realizar diversos trabajaos manuales mediante el juego, siendo uno de ellos la elaboración de zapateras, siendo esto importante porque les permitirá construir al mismo tiempo que puede ser un medio generador de ingresos económicos.

Por lo tanto desde el aula de clase el estudiante puede convertirse en un fabricante, obtienen ganancias en el conocimiento de un oficio que durante el desarrollo del mismo, podrá obtener ganancias económicas, y luego puede llevarlas a la comunidad donde sus familias podrían ser multiplicadores de este aprendizaje o como consumidoras tendría un producto de mucha utilidad a un precio razonable según los costos actuales de una zapatera del mercado común.

## FASE V. DISEÑO

El diseño es un proceso fundamental en el ciclo de vida de un proyecto, es un requisito indispensable para el logro de los objetivos propuestos, por medio del diseño se busca recopilar y analizar un conjunto de aspectos minuciosamente para determinar si es viable o no. Según la División de Organizaciones Sociales, (2001), el diseño es el proceso de elaboración de la propuesta de trabajo de acuerdo a pautas y procedimientos sistemáticos y se diseña sobre la base de un diagnóstico en el cual se detectan los `problemas` que aquejan tanto a las personas como a la comunidad, esto servirá de partida para la planificación y la elaboración de programas.

### 5.1.- Proceso del diseño

Diagrama 2

Proceso del diseño



Nota: Dum (2021)

## **5.2.- La Propuesta**

Combinación de telas para la construcción de zapateras, por medio de juegos para el fortalecimiento del aprendizaje en los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”.

### **5.2.1.- Justificación**

Las manualidades son el medio idóneo para que desde la escuela de educación primaria los niños aprendan a ejecutar ciertas actividades manuales, esto le permite desarrollar la creatividad, ser innovadores, críticos de si mismo y de sus compañeros, además que estén motivados para aprender, esto se puede alcanzar respetando el desarrollo individual, estimulando con experiencias vivenciales, utilizar una técnica no directiva, es decir, no hay que dirigir al niño(a) según los intereses del facilitador , sino dejándole que averigüe por sí solo las respuestas, basándose en la experimentación.

Por todo ello se justifica en este proyecto la importancia del juego como estrategia para la construcción de zapateras, porque son actividades llamativas, despiertan la curiosidad para seguir aprendiendo de forma lúdica y divertida. Desde el punto de vista de Bronfenbrenner (1987), existen motivos para creer que el juego puede utilizarse con la misma eficacia para desarrollar la iniciativa, independencia y el igualitarismo. Asimismo, considera varios aspectos que no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva.

En este sentido, está comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producen en el terreno del juego fantástico, por lo cual es una estrategia de aprendizaje que permite centrarse en las necesidades y los intereses de los niños (as), esto facilitara la construcción de las actividades manuales como la zapatera, llevándolos de manera, amena, divertida, al tiempo que incentiva la creatividad y la iniciativa propia. .

De allí que, que se justifica este diseño porque permitirá poner en práctica diversos juegos, esto los motiva a participar activamente en la elaboración manual propuesta por la investigadora, sirviéndoles para que los niños y niñas adquieran conocimientos, sean autónomos, tengan seguridad y se diviertan con sus compañeros., llevándolos a adquirir cognitivamente todo aquello que se les provea.

Por consiguiente, este diseño se justifica porque al combinar telas para la construcción de zapateras, como estrategias para el fortalecimiento e innovación en el aprendizaje significativo de los actores del sexto grado de la sección "A" Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo". los infantes estará descubriendo y conociendo el placer de hacer cosas, al mismo tiempo de estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones.

En este orden de ideas, este diseño se justifica en los práctico, porque se incentiva a que los niños jueguen al mismo tiempo que está elaborando un trabajo manual, fomentando así su creatividad y el deseo de colaborar, estar junto a sus compañeros, lo que les proyectara a otros espacios significativos donde ello puedan tener mayor inventiva con resultados satisfactorio para ello y su comunidad.

En lo social, se justifica este diseño porque al construcción de zapateras, por medio, se incentiva la elaboración colectiva de la actividad, se integran unos a otros, comparten ideas, formas de realizar la actividad, se integran con mayor facilidad y se apoyan todos mutuamente, por ello es de suma importancia en este aspecto.

En el ámbito metodológico, se justifica porque se desarrolla este diseño mediante la metodología del proyecto de aplicación, esto permitirá poner en práctica las actividades con los actores mismo, y obtener sistemáticamente una experiencia que se entrelaza entre la escuela y la comunidad con proyecciones a que se convierta en un accionar desde el ámbito del aula para así fortalecer las actividades manuales hacia la

formación de un oficio específico en los escolares desde la educación primaria.

### **5.2.2.- Propósitos y Objetivos**

#### **Propósitos**

Poner en práctica la combinación de telas para la elaboración de zapateras, para el fortalecimiento del aprendizaje en los actores del sexto grado de la sección "A" Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo".

Formar a los escolares y padres y representantes de la Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo", en un oficio para la vida.

#### **Objetivos**

Sensibilizar a los estudiantes, padres y representantes de la Sección "A" de la Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo" en la combinación de telas para la elaboración de zapateras.

Desarrollar actividades con el juego como estrategia con los niños y niñas de la Sección "A" de la Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo"

Ejecutar la combinación de telas en la elaboración de zapateras como en el fortalecimiento del aprendizaje de los actores del sexto grado de la sección "A" Unidad Educativa Media Jornada "José Nicolás Silva Castillo".

### **5.2.3.- Especificaciones de la Propuesta**

Con la finalidad de llevar a cabo esta propuesta se pautaron tres (03) actividades a desarrollar. Inicialmente se presenta la sensibilización de los estudiantes, padres y representantes de la Sección "A". La actividad número dos, se proporcionan todos los aspectos teóricos, para la construcción de la zapateras la tercera es la elaboración de las zapateras.

Previamente se estudiaron todos los recursos necesarios para implementar este diseño encontrándose entre ellos los siguientes:

### **Recursos Humanos**

- a) Estudiantes
- b) Padres y Representantes
- c) Investigadora

### **Recursos Materiales**

- a) Hojas Blancas
- b) Lápices
- c) Telas
- d) Tijeras
- e) Agujas
- f) Silicón líquido
- g) Cartón o papel duro.

#### **5.2.4.- Criterios para la implantación**

Tomando en cuenta el resultado del diagnóstico, y partiendo de las necesidades `pero también de las fortalezas encontradas se establecen los criterios necesarios la ejecución de este diseño, pautándose para tal fin los siguientes: a) Identificar el objetivo a cumplir con los niños y niñas así como con sus padres o representantes. b) Motivar la expresión de los conocimientos previos de los participantes sobre la construcción de zapateras en cada una de las fases de este proyecto y c) demostrar las habilidades y destreza en la ejecución de este diseño lo que facilitara el trabajo creativo.

## **FASE VI. EJECUCIÓN O IMPLANTACIÓN DE LA PROPUESTA**

La implementación de una propuesta en cualquier ámbito que se pongan en práctica tiene como finalidad solucionar por medio de correctivos las necesidades detectadas durante el diagnóstico, en función de ello se ejecutara una serie de actividades previstas en un plan de acción, al implantar lo previsto en el mismo. Sobre este particular, López (2012) manifiesta que la fase de ejecución debe estar guiada por un diseño presentando de manera ordenada su planificación, además es una vía de comunicación que permite mostrarle a cada integrante o participante lo que se espera. Es importante señalar, que la ejecución de un proyecto depende de la complejidad de este, es decir de los diferentes componentes que lo contempla así como la cantidad de tareas y recursos que se necesitan.

Esto significa el poner en práctica las actividades planificadas monitoreándolas durante todo su desarrollo por medio de un plan de actividades, para demostrar la eficiencia y el resultado esperado de acuerdo a las debilidades diagnosticadas. Para, Martínez, (2009) el plan y su ejecución constituyen la parte más activa de todo proyecto, por ser un instrumento para la representación real de las tareas que se deben realizar, asignando responsables, tiempo y recursos para lograr un objetivo.

### **6.1.- El Proceso**

Como toda ejecución se cumple un proceso previamente planificado con el fin de ejecutar las actividades y lograr los propósitos previstos, en función de ello se presentan en forma detalladas cada una de las actividades ejecutadas mediante la puesta de cuatro (04) actividades. Primero sensibilización a los estudiantes, padres y representantes, el segundo taller ejecución de juegos para motivar a los participantes, el

tercero indagar las necesidades de los estudiantes y padres, representantes y por último la elaboración individual de la zapatera, este último se ejecuto en dos días con la finalidad de que todos los participantes terminar la construcción. A continuación se procede a explicar cada uno de ellos:

Se da inicio a la actividad uno con la sensibilización de los estudiantes, padres, representantes y algunos miembros de la comunidad de Guajirita por medio de diversas estrategias para motivarlos hacia la participación en la ejecución del proyecto. Esto se realizó el día 05/01/2021, en la casa comunal, se dio la bienvenida a los participantes y se realizo una dinámica rompe hielo llamada “La papa caliente”, (Anexo A) esto motivo a los niños y niñas así como a sus madres, quienes jugaron y se divirtieron llevándolos a estar activos y relajados.

Posterior a ello, la investigadora realiza una serie de preguntas para dar inicio al conversatorio donde cada quien expresa sus inquietudes sobre la actividad y luego se efectúa la lluvia de ideas, para conocer las necesidades de este grupo en el ámbito educativo, sobre todo con los escolares de 6to grado, allí todos fueron opinando y se fue colocando en un papel bond las necesidades mencionadas, tales como: Comprensión lectora, desarrollo de habilidades manuales, una biblioteca para consultar los temas de las tareas escolares, formación de los estudiantes en pequeños oficios como carpintería, albañilería, manicure, pedicure, peluquería, entre otros.

Todo esto fue leído por la investigadora y luego se sometió a la jerarquización de las necesidades, encontrándose que entre todos seleccionaron la formación de los estudiantes en pequeños oficios, lo que permitirá afianzar el proceso de aprendizaje de manera amena divertida, al emplear el juego como estrategia. Luego se realiza los aportes y comentarios sobre las observaciones y propuestas realizadas. Todos estaban motivados tenían curiosidad de lo propuesto sobre todo en estos días que no se había reunidos por el distanciamiento social que se debe tener por la pandemia del COVID 19.

Por lo tanto esto les resulto atractivo y se comprometieron a participar en todas las actividades necesarias.

### **Figuras 1 y 2**

#### **Niños, padres, representantes asistentes a la actividad de sensibilización**



**Nota:** Dum (2021)

### **Figuras 3 y 4**

#### **Niños participando en la dinámica la papa se quema**



**Nota:** Dum (2021)

Para finalizar se efectuó otra dinámica llamada “El Lazo) (Anexo B), la terminar esta actividad se comenta como se sintieron, estaban contentos con ánimos de trabajar, se llevo a que cada participante reflexionara sobre todo lo conversado y compartieron sus experiencias sobre lo vivido y se mostraron satisfecho de volver a estar junto Se dio por ultimado este taller y se les invito para la próxima actividad, encontrándose apoyo, disposición, motivación y entusiasmo por lo logrado hasta este día.

## Figuras 5 y 6

### Realizando la dinámica El Lazo



**Nota:** Dum (2021)

El segundo taller fue sobre los juegos como estrategias en los estudiantes, esto se realizó el día para motivar a los participantes, 12/01/2021 allí la investigadora procedió a explicar a los niños y a sus padres la relevancia de las actividades lúdicas en la vida escolar, puesto que les permite fomentar la creatividad, la innovación, al mismo tiempo que se divierten lo que facilita la adquisición del aprendizaje.

Remarcando que el juego se transmiten conocimientos que le permiten al niño entrar en los comportamientos del adulto, darse cuenta como es su rol en la sociedad, ir tomando poco a poco conciencia de lo que él prontamente en un futuro también realizará. Además es un factor de comunicación, ya que permite desarrollar sus aptitudes verbales, físicas e intelectuales, que les permitirá poder comprender mejor a quienes le rodean.

Agregando que mediante el juego los niños aprenden diversos aspectos de la vida, así como se sienten motivados, alegres luego de culminar el juego determinado y siempre tiene la esperanza de volver a participar en dicha actividad. Ante esta explicación algunas madres dicen que “Esto es lo que a ellos les gusta siempre estar jugando”, “No sabía que por medio del juego los niños pueden aprender los contenidos para la clase”, siempre me molestaba porque ni hija es todo juego” “de ahora en adelante los dejare jugar más para que se motive a hacer bien las tareas

de la escuela”. Los niños y niñas participantes están alegres por la explicación dada y señalaron que ellos les gustan mucho jugar y si lo hacen allí es mejor, mostraron disposición a trabajar en todo lo propuesto por la investigadora. Se invita a los niños a participar en diversos juegos, allí se mostraron participativos acatando las normas y roles que allí les asignaron.

### Figuras 7 y 8

#### Los niños jugando Conga y recortando y armando



**Nota:** Dum (2021)

### Figura 9

#### Las madres escuchando la explicación de la investigadora.



**Nota:** Dum (2021)

Continuando con la tercera actividad, se llevó a cabo el día 13/01/2021, allí se efectuó una reunión a las 2. p.m, con los padres, representantes y estudiantes con el objetivo de averiguar las necesidades presentes en los estudiantes de la Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo, para iniciar se efectuó una dinámica “La pelota más preguntona”, allí los niños fueron participando de manera activa porque por medio de la pelota

cada participante fue participando a la medida que ponían la música y al quitar deben terminar su participación, esto les causa entusiasmo, alegría y motivación al trabajo.

En esta oportunidad la investigadora inicia la reunión con el objetivo de conocer las necesidades desde las mismas voces de los actores sociales, primero les explico la finalidad del proyecto y les fue consultando a los participantes sobre aquellas debilidades que ellos evidenciaban en el proceso de aprendizaje de sus hijos(as). En esta oportunidad los padres dijeron que sus hijos necesitaban realizar diversas actividades que les ayuden a complementar las actividades escolares asignadas para el hogar, otros dicen que se debe ocupar a los niños en actividades manuales para que no estén tanto tiempo en la computadora o celulares.

Por su lado, los niños señalaron que les gusta jugar ante de iniciar las tareas, necesitamos que las tareas sean más divertidas, nos gusta estar con los demás compañeros, estas y otras necesidades fueron manifestadas por los escolares participantes. Ante estos planteamientos la investigadora les explico que es relevante poner en práctica el proyecto para la construcción de zapateras esto les permitirá tanto a los padres, representantes y a los niños y niñas jugar al mismo tiempo que aprenden un trabajo manual desarrollando habilidades y destrezas y un oficio que les puede servir en la comunidad como un ingreso económico.

### **Figuras 10 y 11**

#### **Reunión para conocer las necesidades**



**Nota:** Dum (2021)

Para culminar la investigadora les plantea que para los días 18 y 19 de enero se realizara dos talleres que permitirá la construcción de zapateras, para ellos debe traer unos materiales como: Papel, telas, tijera, hilos, cintas, sacos que ya no usen, entre otros materiales que se puedan reutilizar. Se despiden acordando los próximos encuentros.

En el ultimo taller se denominó elaboración de zapateras, aquí se realizaron dos grupos uno de los niños y otro de las madres para que cada uno de ellos construyeran sus zapateras. Inicialmente la investigadora procedió a mostrar cada paso para la elaboración de zapateras, les explico en que consistía y como deben hacerlos, les fue demostrando cada paso.

### Figuras 12 y 13

**La investigadora demostrándoles a los participantes los pasos para la construcción de la zapatera.**



**Nota:** Dum (2021)

### Figuras 14 y 15

**Las Madres con sus hijos construyendo la zapatera**



**Nota:** Dum (2021)

### Figuras 16 y 17

**Los niños y niñas durante la elaboración de la zapatera**



**Nota:** Dum (2021)

**Figuras 18, 19 y 20**

**Elaboración de zapateras por madres y niños**



**Nota:** Dum (2021)

**Figuras 21, 22 y 23**

**Exposición de las Zapateras Terminadas**



**Nota:** Dum (2021)

Se culminó satisfactoriamente los dos días de construcción de las zapateras, allí se ejecutaron varias formas de trabajos, primero se hicieron dos zapateras colectivas una por los niños y otra por las madres, luego cada representante se agrupó con su niño o niñas y elaboraron entre ambos una zapatera. Esto fue una actividad gratificante donde el resultado final fue para cada familia al tener una zapatera terminada con amor, dedicación, con el firme compromiso que continuaría este tipo de construcción ya con los cambios que cada quien les quisiera hacer. Lo importante fue la experiencia compartida en el desarrollo de las manualidades que posteriormente puede ser perfeccionada hasta alcanzar tenerlo como alternativa para un posterior oficio.

## **6.2.- Resultados**

Culminada la ejecución de cada una de las actividades diseñadas con los niños, niñas, padres, representantes de la Unidad Educativa Nacional “José Nicolás Silva Castillo, habitantes del Caserío Guajirita, allí se obtienen como resultados el alcance de los objetivos planificados entre ellos los siguientes:

- a) Sensibilización de los niños, niñas, padres, representantes y miembros de la comunidad de Guajirita.
- b) Puesta en práctica del juego como estrategia de aprendizaje con los niños y niñas.
- c) Elaboración de dos zapateras colectivas y seis zapateras entre madres y sus hijos.
- d) Agrado de los niños, padres, representantes por los juegos realizados y por el aprendizaje de la zapateras.

## **FASE VII. EVALUACIÓN**

### **Evaluación Del Proyecto**

En toda actividad que se ejecute y que se desee el mayor éxito posible es imperativo poner en práctica la evaluación, de acuerdo a Salamanca, (2008:38) es “aquella que se detiene en indagar en los efectos secundarios o colaterales de una intervención cualquiera, englobando sus externalidades tanto positivas como negativas, efectos directos y secundarios de tipo diferido en el tiempo, se realiza en dos momentos específicos del ciclo de vida, como lo es durante el diagnóstico y en la ejecución del mismo.

Por otro lado, Briones, (2006:6) plantea que al homologar la evaluación de impacto con la de resultados, destacado en la medida que afirma que los “resultados de un programa son los cambios o modificaciones que produce en una población”. Estando claro que los objetivos de la evaluación son precisamente constatar resultados obtenidos durante la ejecución de cada actividad.

#### **7.1.- Evaluación del Proceso General**

Los procesos durante la evaluación permiten ir midiendo progresivamente los resultados obtenidos durante cada una de las fases del proyecto, por lo cual el proceso de evaluación se inició en el diagnóstico, para obtener información relevante, se realizó una serie de actividades como entrevistas conversatorios, obteniéndose datos que llevaron a detectar una situación problema.

De allí que cada actividades ejecutada durante los talleres, permitieron realizar una evaluación objetiva de acuerdo a los resultados, esto se denota en los resultados finales que son el producto final las zapateras construidas por los participantes en un clima de cordialidad, disposición, colaboración, con una alta motivación dinámicos, con creatividad y el deseo de continuar aprendiendo a construir en conjunto con los padres.

En tal sentido, en la primera actividad se ejecutó la sensibilización de los niños, padres y representantes, para con ello estar ganados para su asistencia y participación en los otros días tanto en las actividades como en los talleres. Luego se explicó el juego como estrategias se pusieron en práctica diversos juegos esto facilitó la integración y el trabajo en equipo. En los talleres se demostró los pasos para la construcción de la zapatera y luego se fueron construyendo en forma colectiva y en pareja, lo que finalmente llevó a la construcción de diversas zapateras con materiales reutilizable, con el firme compromiso de continuarla elaborando con diversas adaptaciones que les permita comercializarlas.

En este trabajo se demostró que el juego es un medio para la motivación, así como para el trabajo creativo, donde los niños y niñas se mostraron creativos, con interés en lo que se les propuso y los llevaron a cabo de manera gratificante, los padres y representantes fueron participativos, con disposición además aportaron el material de trabajo y se comprometieron a ayudar a sus hijos para continuar trabajando las manualidades como la zapatera desde sus hogares, todo ello permite afirmar que se alcanzaron los objetivos planificados de este proyecto, con aprendizaje significativo.

## **7.2.- Relación entre lo Planificado y lo Ejecutado**

Con la finalidad de verificar el cumplimiento de todas las actividades se procedió a evaluar lo planificado con lo ejecutado, donde se revisó minuciosamente encontrándose que el 99% de ellas fueron logradas durante todas las fases previstas en este proyecto, tal como se ubica en el siguiente cuadro.

**Cuadro 3**  
**Relación entre lo planificado y lo ejecutado**

LO PLANIFICADO	LO EJECUTADO
<p>Planificación de diversas actividades, para ser puesta en práctica por medio de conversatorios, entrevistas, talleres y juegos con la finalidad de lograr los objetivos propuesta.</p> <p>Se planificaron talleres para desarrollar la propuesta, comenzando con la sensibilización, dinámicas motivadoras, juegos, explicación conceptual del juego como estrategias, demostración y construcción de zapateras.</p> <p>Se planifico la evaluación de las actividades y talleres desarrollados durante el proyecto.</p>	<p>La investigadora llevo a cabo la planificación de actividades y estrategias para el logro de los objetivos.</p> <p>Se ejecutaron 4 actividades con la finalidad de empelar el juego como estrategia para la construcción de zapateras</p> <p>A través de la guía de observación se realizó la evaluación de los aprendizajes de los talleres.</p>

**Nota:** Dum (2021)

### **7.3.- Logro de los objetivos planificados en la propuesta.**

Lo más relevante de un proyecto es que lo planificado y lo ejecutados se hayan cumplido a cabalidad y cumpliendo los propósitos que se plantearon durante cada una de las actividades o talleres. En función de ello, se evaluaron las actividades planificadas y las ejecutadas, esto con el propósito de contribuir a la motivación de los estudiantes y de otros docentes de ir progresivamente formando a los niños, niñas hacia el desempeño de un oficio que les permita laborar desde sus propios hogares con sus padres y familiares y así poder alcanzar una economía sostenible donde la escuela puede jugar un papel clave para el desarrollo escolar y comunitario.

Entonces se cumplió el objetivo de sensibilizar a los niños, niñas, padres y representantes de 6to grado sección A de la Unidad Educativa

“José Nicolás Silva Castillo”, siendo ellos los participantes activos en cada actividad planificada. Inicialmente se realizaron dinámicas y juegos esto permitió demostrar que es una estrategia para el aprendizaje y la motivación por aprender.

Al mismo tiempo, se les explico cada uno de los pasos para construir la zapatera, con diversos materiales sobre todo aquellos reusables para facilitar el trabajo de todos los participantes, por medio de estas explicación se logro la construcción de las zapateras y sobre todo aquellas construidas por la madre y su hijos, esto es significativo porque permite la unión, la sensibilización de ambos, se busca que desde aquí esto pueda convertirse en una alternativa para que desde los hogares puedan poner en práctica su elaboración para obtener una entrada económica.

## **FASE VIII. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **8.1.- Reflexiones finales o conclusiones**

Después de haber cumplidos los pasos del proyecto de aplicación y considerando cada uno de los objetivos previsto en la investigación, se concluye que:

Al diagnosticar las necesidades presentes en la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”, específicamente en los niños y niñas cursantes del 6to grado Sección “A” se encontró que este grupo cuenta con el apoyo de sus padres y representantes, quienes están dispuesto a participar con sus hijos en actividades orientadas al desarrollo de habilidades manuales, además se requiere que el desarrollo sean en un clima ameno, dinámico para que los niños (as) puedan desarrolla su creatividad, por ello se podrá en práctica al juego como estrategia que les permita trabajar al mismo tiempo que juegan se divierte y comparten con los demás compañeros. ,

El otro objetivo fue diseñar un plan para la construcción de zapateras como estrategias en el fortalecimiento e innovación en el aprendizaje significativo de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”, concluyéndose que se diseño un plan conformado por cuatro actividades para con ello desarrolla la sensibilización a los niños, padres y representantes. Luego se planteo un taller de juegos con los niños, una reunión con los padres, representantes y algunos miembros de la comunidad y por último se encuentra un taller de dos días continuos para la elaboración de las zapatillas, todo ello se cumplió a cabalidad.

En referencia a la ejecución del plan de acción para la construcción de zapateras como estrategias en el fortalecimiento e innovación en el aprendizaje significativo de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”, se concluye que las actividades se desarrollaron de manera efectiva, se sensibilizo a los participantes para con ello lograr su participación de

manera activa en cada actividad ejecutada, se mostraron dispuestos, alegres y participativos en cada punto planteado, lo más relevante fue la construcción de las zapateras, por parte de los niños y de las madres participantes, logrando un producto de calidad, creativo que les puede permitir ser realizados en sus hogares para obtener un beneficio económico, además, partiendo de allí poder construir otros objetos.

En cuanto a evaluar el impacto un plan para la construcción de zapateras como estrategias en el fortalecimiento e innovación en el aprendizaje significativo de los actores del sexto grado de la sección “A” Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”. Se fue realizando en cada una de las etapas del proyecto, allí fue esencial el aprendizaje que tienen las madres sobre la costura, esto ayudó a que los niños fueran aprendiendo y entre ambos realizaran la zapatera.

Esta fue una experiencia significativa, porque al jugar durante estas actividades lleva a que los niños estén entusiasmados, alegres, con disposición al trabajo, con ideas innovadoras, luego al participar en la construcción de las zapateras, compartían, se apoyaban en todos los pasos que deben seguir hasta la elaboración de la misma. Los padres y representantes se mostraron participativos, aportaban ideas y ayudaban a sus hijos para culminar la actividad satisfactoriamente.

## **8.2.- Recomendaciones**

Posterior a las conclusiones encontradas y de acuerdo a lo previsto en cada una de las etapas del proyecto de aplicación que tienen como base la transformación de una realidad partiendo del diagnóstico realizado se recomienda:

- 1.- Proponer a la dirección de la Unidad Educativa Media Jornada “José Nicolás Silva Castillo”, la incorporación de actividades donde se le prepare a los estudiantes de 6to grado en un oficio manual para que puedan ir perfilando su área de trabajo desde la escuela.

- 2.- Presentar esta experiencia al Consejo Comunal de Guajirita para que ellos lo puedan trabajar en el área educativa con aquellos

adolescentes que no están estudiando, así como ir incorporando otras manualidades o oficios como: Corte y costura, carpintería, herrería, elaboración de velas, jabones, entre otros que les enseñe a una actividad productiva que puede realizar con sus familias en sus hogares.

3.-A los padres y representantes continuar apoyando a sus hijos en sus hogares para que continúen elaborando las zapateras y otras manualidades que puedan ser vendidas entre los miembros de la comunidad.

4.- A los docentes de la institución poner en práctica al juego como estrategia en sus actividades diarias, lo que puede contribuir al desarrollo de habilidades cognitivas y motoras en los niños y niñas.

5- A los docentes incorporar desde primer grado el área de manualidades para que los niños y niñas desarrollen habilidades motrices que pueden ir perfeccionado en los grados superiores y así poder ejecutar un determinado oficio.

## REFEENCIAS

- Albalat H. (2006). **Manos a la obra**. México: Tercera Edición
- Bastidas, M y Fuentes, H. (2013). **Lluvia de Ideas**. Documento en Línea. Disponible en: <https://es.slideshare.net/MaryolyBastidas/exposicin-de-lluvia-de-ideas-fin-de-semana-3979319>
- Briones, G (2006). **Evaluación de Programas Sociales**. Editorial Trillas, 3ª Edición. México.
- Bronfenbrenner, I. (1987). **La Ecología del Desarrollo Humano**. Editorial Paidòn. Barcelona.
- Bruner, J. (1984). **Juego, pensamiento y lenguaje**. Gran Bretaña: Preschool Playgroups.
- Chica, M y Rosero, A. (2012). **La construcción social de la infancia y el reconocimiento de sus competencias**. Itinerario Educativo • ISSN 0121-2753 • Año xxvi, n.º 60. Enero - Junio de 2012.
- Claret, A. (2011). **Proyectos comunitarios e investigación cualitativa**. Documento en línea. Disponible en: <http://tecnicencia.com/tcl-PROYECTOS-COMUNITARIOS-E-INVESTIGACION-CUALITATIVA-9789801231264.php>
- Coll, C. (1990). **Un marco de referencia psicológico para la educación escolar: La concepción constructivista del aprendizaje y la enseñanza**. México: FCE.
- División de Organizaciones Sociales, (2001). **Diseño y elaboración de proyectos**. Documento en Línea. Disponible en: <http://aprchile.cl/pdfs/Como%20hacer%20un%20proyecto.pdf>.
- Ferrer (2010) **Conceptos básicos de metodología de la investigación**. Documento en Línea. Disponible en: <http://metodologia02.blogspot.com/p/tecnicas-de-la-investigacion.html>
- Finol, M. y Camacho, H. (2006). **El proceso de investigación científica**. Editorial EDILUZ, 2da ediccion revisada y corregida. Maracaibo estado Zulia.
- Hércules, J. Sánchez, J y Tineo, Y. (2018). **El juego como estrategia didáctica para mejorar la enseñanza en el 1er grado de educación primaria**. Trabajo de grado publicado por la Universidad Central de Veenzuela. <http://saber.ucv.ve/handle/10872/18401>
- Hernández, R.(2001). **Programa de investigación de campo en Guatemala sobre las manualidades y su relación con la escuela**, Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

- Jiménez, C. A. (2009). **Pedagogía de la creatividad y de la lúdica**. Bogotá: Mesa Redonda.
- López, V (2012) **Como Ejecutar Un Proyecto**. *BuenasTareas.com*. de <http://www.buenastareas.com/ensayos/Como-Ejecutar-Un-Proyecto/5527476.html>
- Madeiras, B. (2005). **La organización de los contenidos en el jardín de los infantes**. Buenos Aires: Coihue.
- Moreno, J. (2002). **Aproximación teórica a la realidad del juego. Aprendizaje a través del juego**. Ediciones Aljibe.
- Perea, C. (2000). **El concepto de competencia y su aplicación en el campo de la educación**. Bucaramanga : Ased.
- Pereira, J y Pernia, O. (2016) **Efectos del juego sobre la conducta cooperativa en niños escolares**. Trabajo especial de grado presentado ante la Universidad Central de Venezuela para optar al título de Licenciados en Psicología.- 2016. <http://saber.ucv.ve/handle/10872/18401>
- Pérez, C. (2005).**Sensibilización medioambiental a través de la educación de las manualidades en procesos de formación**, (Tesis de Licenciatura en Pedagogía). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.
- Pozo, I. (2004).**Aprendices y Maestros**. Madrid:Alianza
- Progresan lean (2014). **La importancia de un buen Diagnóstico**. Campus Virtual.
- Prudencio, L (2018). **El juego como estrategia para el aprendizaje significativo de las matemáticas en los estudiantes de 4 años de la IEI. Amarilis - Shelby - Pasco - 2018**. Trabajo de gardo publicado de la Universidad Cesar Vallejos. Lima/Perú.
- Reynolds, D. (2001) **Las escuelas eficaces. Claves para mejorar la enseñanza**. Madrid:Santillana.
- Ríos, M. (1999). **El juego y los alumnos con discapacidad**. Barcelona: Editorial Paidotribo.
- Rivero, H. (2007). **Educación y desarrollo endógeno**. Copyleft Aporee.org
- Rivero, I y Ducart, M. (2017).**El juego en la formación docente Acerca del juego como recurso**. Río Cuarto: UniRío Editora, 2017. Libro digital, PDF - (Académico científica).
- Rivero, I. (2012). **El juego desde la perspectiva de los jugadores. Una investigación para la didáctica del jugar en educación física**.

Medellín, Colombia: Educación Física y Deporte, p. 928.

Salamanca, F (2008) **Formulación y Evaluación de Proyectos Sociales**. Curso de post grado del Programa global de formación en población y desarrollo. Documento docente, CELADE Noviembre 2008.

Sarlé, P. (2006). **Enseñar el juego y jugar la enseñanza**. Buenos Aires: Paidós.

Torres, C. (2011). **Guía Práctica de Investigación Cualitativa-Cuantitativa**. Editorial CANDIDUS.

Vigotsky, L (1973). **Aprendizaje y desarrollo intelectual en la edad escolar**. En A. Luria, psicología y pedagogía. Madrid, Akal.

Vygotsky, L.S. (1979). **Pensamiento y lenguaje**. Buenos Aires: La pléyade.

Yepèz, M (2010). **La Jerarquización de Problema en el diseño de proyecto**. Documento en Línea. Disponible en: <http://jvfulanodetal.blogspot.com/2009/12/la-jerarquizacion-de-problema-en-el.html>.

## **ANEXOS**

## **ANEXO A**

## **ACTA 1**

Hoy 30 de Noviembre del presente año 2020

Yo Wesley Ram Estudiante de la Universidad Valle del Hombay.

Me dirijo a la Comunidad, a los padres y representantes de los estudiantes de la Unidad Educativa "José N Siles C"

A invitarlos a la realización de un taller sobre un proyecto donde los niños puedan aprender una labor. El proyecto tiene como título:

"Jugando y Combinando Telas para la Construcción de Zapateras como acción de aprendizaje en la Unidad Educativa José N Siles C".

Este se estará realizando el día 30 de Noviembre a la 4.30 pm. en mi casa. Espero pueda asistir.

Nombre y apellidos

Graciela C. Barrese de Cantano

Moza Barrese

Graciela Barrese

Ana María Padilla

CJ

7460368

2787787

7987998

17354086

1999 924

Firma

Graciela Barrese

Moza Barrese

Graciela Barrese

Ana María Padilla

## ACTA 2

Debido a la situación que vivimos actualmente el proyecto no se pudo realizar con un grupo completo de estudiantes y representantes. La cual se ejecuto con un pequeño grupo de participantes. También quiero agradecer su apoyo, aunque espero en un futuro poder realizarlo con un gran grupo de niños. Durante la ejecución del proyecto contamos con el apoyo de algunos representantes, niños y del los Consejo Comunal.

Firman las personas presentes en la ejecución del proyecto

Nombre y apellidos	C.I	Firma
Graciela del C. Carrasco de Santana	7.410365	<i>[Firma]</i>
Gladys M. Armas	3747781	<i>[Firma]</i>
Rosa Rivas	7997998	<i>[Firma]</i>
EnKA Linares	17354086	<i>[Firma]</i>
Spa Paula Rodriguez Ray	8.009204	<i>[Firma]</i>



**ANEXO C**  
**Dinámica La Papa Caliente**

Es un juego que se emplea en cualquier celebración donde asisten muchas personas, puede ser una fiesta de cumpleaños, de escuela, la ida a un parque y como estrategia de integración de grupos.

Consiste en formar un círculo y entregar un objeto, que no necesariamente es una papa, generalmente es una pelota, a un integrante del círculo.

Del lado afuera del círculo o en el centro se coloca una persona que es la encargada de decir varias veces seguidas "se quema la papa", mientras los integrantes del círculo se van pasando el objeto (esta persona debe tratar de no ver a que hacen el resto de los participantes con el objeto).

En cualquier momento el que dice la frase "se quema la papa" la cambiará por "se quemó" y la persona que en ese momento tiene el iobjeto debe salir del círculo.

Ganará el último en lograr "quemarse" con la "papa

## **ANEXO D**

### **Dinámica El Lazo**

**Pasos a seguir:**

1- Se crean dos grupos con el mismo número de participantes. Se les da la orden de que no pueden hablar a lo largo de la dinámica.

2- Una vez que ya estén divididos, se pone un lazo o cordel de un lado a otro de la habitación a la altura de la cintura de la persona más alta del grupo. Además, se marcará una línea por el suelo que no se podrá pisar.

3- Disponen de 30 minutos para pasar de un lado al otro del salón, pasando por encima del cordel y sin pisar la línea marcada en el suelo.

**Discusión:**

El equipo ganador será el que hayan pasado todos sus integrantes antes de un lado a otro y cumpliendo las normas. En caso de que hayan pasado los treinta minutos y ninguno haya acabado, gana el equipo que más miembros se encuentren al otro lado.

Tras la finalización, se realizará una reflexión en grupo para ver cómo se han sentido y qué obstáculos han tenido que superar para alcanzar el objetivo.

## **ANEXO E**

**Juego: La pelota más preguntona**

Se necesita una pelota y un reproductor de música.

Los niños forman un círculo y, al poner música, la pelota va pasando de unos a otros. Cuando la música pare, aquella persona que tenga la pelota deberá decir su nombre y hará una pregunta corta a los demás.

Los demás compañeros deberán contestar antes de que la música vuelva a sonar. Cuando vuelva a sonar la música, la pelota volverá a estar en movimiento. El juego durará hasta que todo el mundo se haya presentado.

