

SISTEMATIZACIÓN PRÁCTICA PROFESIONAL

**EL JUEGO Y LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
ENTRE LOS 3 Y 6 AÑOS DEL GIMNASIO BILINGÜE – FUNIFELT**

DIANA CAROLINA GERENA GERENA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

UNIMINUTO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

ZIPAQUIRÁ - CUNDINAMARCA

2018

SISTEMATIZACIÓN PRÁCTICA PROFESIONAL

**EL JUEGO Y LA LÚDICA EN EL APRENDIZAJE ACTIVO DE LOS NIÑOS Y NIÑAS
ENTRE LOS 3 Y 6 AÑOS DEL GIMNASIO BILINGÜE – FUNIFELT**

DIANA CAROLINA GERENA GERENA

ESTUDIANTE DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

GUSTAVO ADOLFO MALAGÓN FORERO

ASESOR

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

UNIMINUTO

FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

ZIPAQUIRÁ - CUNDINAMARCA

2018

Dedicatoria

Gracias a Dios por las virtudes, dificultades y oportunidades que coloca en mi camino, pues son aquellas las que me dan fortaleza, paciencia y alegría para cumplir los objetivos propuestos en mi vida, que hacen parte de esta profesión inigualable. Gracias al Docente Gustavo Malagón, quien acompañó este proceso, compartiendo todos sus conocimientos y sabiduría.

También agradezco a mi familia pues son la motivación más grande para cumplir con cada reto, me brindan apoyo y no me dejan rendir. A los estudiantes de FUNIFELT – Gimnasio Bilingüe, por regalarme las mejores sonrisas, cariño y experiencias, son ellos el fundamento de este trabajo.

Nota de aceptación

Jurado

Jurado

Jurado

Tabla de contenido

Abstract	8
Introducción	9
1. Antecedentes y marco referencial	11
1.1. Marco contextual.....	13
1.2. Marco teórico	14
1.2.1. El juego y la lúdica	14
1.2.2. Aprendizaje activo.....	18
1.3. Marco legal.....	20
2. Planeación y metodología	21
2.1. Metodología Cualitativa	21
2.2. Formulación del problema de aprendizaje.....	22
2.3. Objetivo general.....	22
2.4. Objetivos específicos.	23
2.5. Identificación de actores involucrados y participantes.	23
2.6. Estructura del modelo de reconstrucción de la experiencia	24
2.6.1. Variables, indicadores, herramientas e instrumentos	24
2.6.2. Matriz de planeación de actividades (diagrama de gannt).....	26
3. Reconstrucción de la experiencia	28
3.1. Momentos históricos y experiencias	28
3.1.1. Principales hitos o hechos relevantes (a la voz de los participantes).....	28
4. Aprendizajes	30
4.1. Aportes significativos de la experiencia en lo humano.....	30
4.2. Aportes significativos en lo social	31
4.3. Principales aprendizajes para el perfil profesional.....	32
4.4. Aprendizajes abordados desde la perspectiva de la socialización de la experiencia	32
5. Conclusiones y recomendaciones.....	33
6. Bibliografía	35
7. Anexos	37

Tabla de ilustraciones

Ilustración 1. Tabla de Gantt.....	27
Ilustración 2. Tabla de Gantt.....	27
Ilustración 3. Foto de la actividad Día del idioma, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	37
Ilustración 4. Foto de la actividad Tren y estrellas de números, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	37
Ilustración 5. Foto de la actividad Pesca de vocales, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	38
Ilustración 6. Foto de la actividad Juguemos con los colores, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	38
Ilustración 7. Foto de la actividad Sonido – imagen de las vocales (a – e), con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	39
Ilustración 8. Foto de la actividad sentido auditivo, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	39
Ilustración 9. Foto de la actividad sentido de la vista, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	40
Ilustración 10. Foto de la actividad sentido del olfato, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	40
Ilustración 11. Foto del espacio de estimulación sensorial, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	41
Ilustración 12. Foto de la actividad tapete sensorial, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	41
Ilustración 13. Foto de la actividad bolsas sensoriales, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	42
Ilustración 14. Foto de la actividad bolsas sensoriales, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.....	42
Ilustración 15. Ejecución sumando del 0 al 10 y la resta de los pétalos.....	43
Ilustración 16. Ejecución la familia de las vocales.....	45
Ilustración 17. Ejecución la vida de la virgen María.....	47
Ilustración 18. Ejecución los alimentos saludables.....	49
Ilustración 19. Ejecución pesca de las vocales.....	51
Ilustración 20. Ejecución números del 1 al 20.....	52
Ilustración 21. Ejecución sonido – imagen de las vocales (a- e).....	54
Ilustración 22. Ejecución números 1 -5.....	55
Ilustración 23. Ejecución tren y estrellas de números.....	56
Ilustración 24. Ejecución celebración día del hombre.....	57
Ilustración 25. Ejecución juguemos con los colores.....	58
Ilustración 26. Ejecución tapete de texturas.....	59
Ilustración 27. Ejecución bolsas sensoriales para el tacto.....	60
Ilustración 28. Ejecución sentido del gusto con sabores.....	61
Ilustración 29. Ejecución sentido del olfato.....	62
Ilustración 30. Ejecución actividad día del idioma.....	63
Ilustración 31. Ejecución actividad sentido de la vista.....	64

Resumen

La presente sistematización analiza las experiencias logradas en la práctica profesional a lo largo de 10 meses con un grupo de 11 niños y niñas cuyas edades oscilan entre los 3 y 6 años de edad, los cuales se encuentran adscritos en un programa de educación preescolar en el Gimnasio bilingüe propuesto por la Fundación Internacional de Formación en Educación, Investigación y Tecnología (FUNIFELT).

Resulta pertinente sistematizar dichas experiencias dado que al inicio de las prácticas profesionales se evidenciaron falencias en las relaciones interpersonales de los estudiantes, así como, una baja motivación por su parte en las actividades propuestas por la docente titular. Por lo que semanalmente se realizaron actividades con una propuesta lúdica, didáctica y de juego que fomentaran la socialización e integración de los niños, la experimentación y una mayor concentración en los contenidos. El proceso desarrollado a través del uso de la lúdica y el juego llevó a evidenciar un cambio en las falencias encontradas al inicio del proceso.

El uso de herramientas pedagógicas innovadoras y la búsqueda de información a través de un proceso de investigación cualitativa permitieron entender que el juego y la lúdica son de vital importancia para el desarrollo de los niños y niñas, partiendo desde el aprendizaje activo que se imparte en la educación, de acuerdo a las necesidades e intereses que llevan a la exploración e imaginación del contexto que quieren conocer los niños y niñas.

PALABRAS CLAVES: Juego y lúdica, aprendizaje activo, niños y niñas.

Abstract

The present systematizing analyzes the experiences achieved in the professional practice along 10 months with a group of 11 children and girls whose ages range between 3 and 6 years of age, which are assigned in a program of pre-school education in the bilingual Gymnasium proposed by the International Foundation of Formation in Education, Investigation and Technology (FUNIFELT).

It turns out to be pertinent to systematize the above mentioned experiences provided that to the beginning of the professional practices failings were demonstrated in the interpersonal relations of the students, as well as, a low motivation for your part in the activities proposed by the educational holder. By what weekly activities were realized by a playful, didactic offer and of game that there were promoting the socialization and integration of the children, the experimentation and a major concentration in the contents. The process developed across the use of the playful one and the game led to demonstrating a change in the failings found to the beginning of the process.

The use of pedagogic innovative tools and the search of information across a process of qualitative investigation allowed to understand that the game and the playful one perform vital importance for the development of the children and girls, dividing from the active learning that is given in the education, in agreement to the needs and interests that lead to the exploration and imagination of the context that the children and girls want to know.

KEY WORDS: Play and playful, active learning and children's.

Introducción

La presente sistematización hace referencia al juego y la lúdica en el aprendizaje activo de los niños y niñas entre los 3 y 6 años de edad del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, entendiéndolos como elementos primordiales que deben ser garantizados por todas las organizaciones que trabajen con la población infantil, es así como lo plantea la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño y de la Niña (2004), con propuestas pedagógicas que motiven a los estudiantes a explorar su entorno y a ser partícipes de sus propios aprendizajes.

Sin embargo, en la actualidad muchos de los docentes aún no implementan el juego en el aula de clase, los antecedentes de este escrito (Castellar, González y Santana. 2015), aseguran que esta falencia desfavorece el desarrollo integral de los niños y niñas, al limitar las estrategias pedagógicas que se pueden emplear en la enseñanza infantil. En este sentido, la practica evidenció el bajo interés de los estudiantes en los contenidos y formas de transmitir el conocimiento, de igual forma, se constató inicialmente niveles de rivalidad entre los estudiantes, y comportamientos de irrespeto hacia los docentes y practicantes. Al analizar lo anterior, se pudo establecer que las practicas pedagógicas derivadas de la enseñanza tradicional desencadenaban un rechazo constante hacia la mayoría de los temas propuestos por la docente titular.

Con miras a generar cambios en los comportamientos percibidos inicialmente, se realizó el diseño de actividades lúdicas y de juego que fueron implementadas en el aula, con el fin de mejorar las relaciones interpersonales y generar aprendizaje activo en los niños y niñas del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, que como bien lo afirman Schwartz y Pollishuke. (1998), los niños son el centro del aula y aprenden de manera natural por medio de la experimentación y la interacción con los demás y su entorno, permitiendo así la comprensión de la realidad y la comunicación de lo aprendido.

De cara a consolidar el análisis propuesto en la presente sistematización, los planteamientos centrales que lo componen serán desarrollados a partir de esclarecer en un primer momento los antecedentes y el marco referencial de la relevancia del juego y la lúdica en la enseñanza infantil, seguido por el marco teórico de las variables primordiales: juego y lúdica, aprendizaje significativo, siendo esta información contextualizada al campo de practica y las experiencias vividas, para luego darle un sostenimiento legal que acepte la información planteada.

Por otro lado, desde una visión transversal al proceso que se recoge en la sistematización que acá se presenta, la investigación cualitativa y la participación son entendidos como elementos fundamentales a la hora de analizar un contexto y dar una mirada crítica a las problemáticas que a diario surgen en la educación. Este trabajo permitió comprender una realidad vivida, en este caso en la comunidad educativa del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, a partir de lo cual se justifica el uso de estrategias de enseñanza que promuevan la metodología de la escuela nueva y mejoren la calidad educativa.

En este sentido, se comprende por medio de una investigación cualitativa que el juego influye de manera positiva en la infancia, porque está basado en los intereses de los niños y niñas, lo que da paso a la exploración propia de lo que le genera curiosidad o la adaptación de actividades que le parecen aburridas a un juego que puede realizar con sus pares, para esto también es necesario la disposición del maestro permitiendo que los intereses y la exploración del niño sean lo primordial en las clases planeadas y que sus conocimiento sean compartidos con los demás.

1. Antecedentes y marco referencial

La presente investigación tiene antecedentes nacionales e internacionales que muestran la influencia del juego y la lúdica en las aulas escolares, exactamente en el aprendizaje de los niños y niñas del grado preescolar, dando así, aportes significativos para la construcción de nuevos conocimientos y verificación de hipótesis.

Al respecto de lo anterior, los autores Gómez, Molano y Rodríguez, (2015) realizan un proyecto etnográfico y de investigación acción participativa denominado “*La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga*”, en el cual hacen referencia a la historia de la humanidad, donde hombres y mujeres buscaban el placer por medio del goce, el juego y la curiosidad, o como los egipcios, que disfrutaban de la música, el baile y la pintura en las paredes. Definieron la lúdica como principio del aprendizaje significativo y como una herramienta pedagógica que fortalece el aprendizaje en los niños; por medio de actividades motivadoras que desarrollen el autoaprendizaje, la atención, la autoestima, la solución de problemas, la creatividad, las relaciones sociales y el estado de ánimo (Gómez, Molano y Rodríguez. 2015).

Por otro lado, al contextualizar y entender el juego como herramienta pedagógica fundamental en la enseñanza, se encuentra que éste constituye un ejercicio placentero para los niños que se da por su naturaleza e instinto, como lo afirman, Castellar, González y Santana (2015), en su escrito “*Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta*”, aquí determinan la importancia que tiene el juego y la lúdica en el desarrollo integral de los niños y niñas del grado preescolar y plantean algunos tipos de juego que favorecen dicho desarrollo: juegos exploratorios, vigorosos, de habilidades, sociales, de imaginación e ingenio. Pero además resaltan que los docentes no suelen implementar el juego y la lúdica en el ámbito escolar, desfavoreciendo así el desarrollo de los niños y limitando las estrategias de enseñanza.

En el mismo sentido, la observación de la organización de los juegos imaginados y creados por los niños en la educación inicial es una experiencia valiosa para el quehacer docente como lo menciona Maturana, (2014) en *“Aprendizaje infantil y ethos lúdico”*. Donde expresa que a través del juego los niños muestran las realidades a las que se deben enfrentar, sus acciones, movimientos y comunicación tienen un significado personal, según las diversidades culturales y es ésta la puerta donde los docentes pueden observar más allá, los interrogantes que surgen en algún momento, para dar un paso más en la educación infantil, erradicando la tradición e implementando la lúdica en el tiempo y espacio escolar de los niños y niñas.

El juego es un derecho fundamental de los niños, como dice Jover y Payá (2013) en su texto *“Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la Pedagogía Infantil”*. Este derecho fundamental debe ser protegido e impulsado por todas las organizaciones que tengan a cargo la educación de los niños, por ser un elemento individual y colectivo que reúne los lugares, el tiempo y las personas que hacen parte de este proceso y dejan experiencias significativas, creando diversas culturas basadas en la creatividad, imaginación, entusiasmo y ocupación del tiempo libre, garantizando así el cumplimiento de este derecho.

Con los antecedentes anteriormente expuestos, se puede resaltar que el juego es una actividad natural e instintiva que va ligada a la experimentación y se evidencia desde las primeras épocas de la humanidad permitiendo conocer el entorno, por esto los niños y niñas a través del juego también transmiten su propia realidad. Son características que muestran porque los niños y niñas desean jugar y como se relaciona con los aprendizajes que pueden obtener al experimentar lo que les agrada.

1.1. Marco contextual

La Fundación Internacional de Formación en Educación, Investigación y Tecnología (FUNIFELT) está dedicada a temas educativos. Tiene como misión, apoyar y liderar actividades y programas de carácter educativo, investigativo, tecnológico, artísticos y culturales que mejoren la calidad de vida de los niños, adolescentes y adultos, especialmente los menos favorecidos (Plan Decenal de Educación. 2016). Con esta intención nace el Gimnasio Bilingüe, un Colegio basado en un enfoque pedagógico internacional, que tiene como objetivo fomentar el reconocimiento, la experimentación, exploración y descubrimiento que desarrollan los niños y niñas de la primera infancia, en el aprendizaje bilingüe (Gimnasio Bilingüe, 2017).

Esta fundación se encuentra ubicada en el Municipio de Zipaquirá, Barrio San Rafael, actualmente cuenta con 25 niños y niñas, que oscilan entre las edades de 1 y 6 años, de estratos socioeconómicos 3 y 4, familias nucleares, extensas y monoparentales. Zipaquirá limita al Norte con los municipios de Tausa y Cogua; al Oriente con Nemocón, Gachancipá y Sopó; al Sur con Cajicá y Tabio; al Occidente con Subachoque y Pacho. Cuenta con espacios de recreación, aunque no todos están en óptimas condiciones para su uso, como el teatro bicentenario, centro cultural para la formación artística y la casa de la cultura; además apoya un proyecto de formación artística en 6 escuelas con 34 docentes a cargo, basados en el acuerdo legal N° 12 del 2009 (casa de gobierno, 2012 – 2015).

1.2. Marco teórico

1.2.1. El juego y la lúdica

En la presente investigación se pretende analizar el papel del juego para generar aprendizaje activo en el trabajo pedagógico realizado con los niños y niñas que asisten al Gimnasio Bilingüe - FUNIFELT. El juego en la educación infantil abarca una serie de características positivas para el desarrollo de las actividades que se ejecutan dentro del aula, a través de la observación, la experiencia y la imaginación, obteniendo así mayor atención, participación, concentración e interés por parte de los niños y niñas, efectuando mejores aprendizajes y procesos de enseñanza.

Los procesos de enseñanza que imparten los docentes son estrategias que cada uno adapta considerándolo como la mejor manera de enseñar, pero realmente los estudiantes no aprenden de la misma manera, lo que quiere decir que un docente debería traer al aula la metodología que reúna todas aquellas estrategias pedagógicas que fortalecen y apoyan las distintas formas de aprender de los niños y niñas.

En este caso la que más se apropia de las necesidades educativas en el Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, es la escuela nueva, que a partir de sus características de aprendizaje activo acoge las estrategias y nuevos mecanismos del entorno para promover cambios en la escuela, a los que la infancia se adapta con facilidad. Por ello, los docentes también deben permanecer en procesos constantes de formación que faciliten la innovación pedagógica en el aula de clase, aplicando una variedad de estrategias que apunten a la diversidad estudiantil a la que se enfrentan y el desarrollo integral de los niños y niñas que el maestro debe alcanzar.

La presencia del maestro en el desarrollo de los niños debe respetar su individualidad sin imponer características de adultos dejando a los niños ser niños sin tratar de forzar o adelantar etapas en su desarrollo. Froebel (1840) quien crea el primer kindergarten al ver las necesidades

en la educación infantil postula cuatro principios fundamentales para la educación activa de los niños: libertad, amor por la naturaleza, respeto por sus pares y la unión con Dios (citado por Villarroel. 2015). El juego aporta a la libertad porque permite que el niño explore, imagine y se exprese de manera autónoma, también mejora las relaciones interpersonales formando niños y niñas heterónomos, capaces de trabajar en grupo y respetando al otro, es una necesidad elemental que debe integrarse a los nuevos métodos de enseñanza, además es la actividad principal del día sin importar el lugar en el que se encuentren lo niños y niñas.

El juego es tan importante para los niños y niñas como alimentarse u otras actividades primordiales que proponen los adultos y por ello a veces prefieren jugar antes que cualquier otra acción o suele darse la pregunta en el aula de clase: Señorita, ¿Cuándo jugamos? (Sarlé, 2001). Pero los maestros tienen un concepto distinto del juego, es desorden, dispersión y hasta sabotaje de clase, por eso como lo afirma Sarlé (2001) en las escuelas el juego se ve opacado, los maestros delegan el juego a los descansos o recreos porque allí los niños descargan toda su energía. Incierta es la poca preocupación por las actividades de juego, lo cual nutre la tradición pedagógica.

Para evitar caer en la tradición pedagógica el maestro debe cambiar, acoplar y diseñar actividades lúdicas y de juego, siendo este el rol principal de las actividades que proponen los docentes, de la mano con los contenidos propuestos para generar “verdaderos juegos”, que despierten la curiosidad, el interés, la concentración y la participación de los niños. Sarlé, (2008), afirma que los juegos en sus diversidades; dramático, con palabras, con objetos y con reglas, permiten la construcción de conocimientos. Pero los docentes que están a cargo de los niños y niñas de primera infancia suelen preocuparse más por lo que deben enseñar e inconscientemente dejan del lado el juego en el aula de clase. Las maestras enfatizan bastante en las conductas o hábitos de aseo y cortesía que imparten por medio de cantos a los niños y también en los diminutivos que usan para las notas de las agendas (papitos, mamitas). (Sarlé, 2001).

A pesar de que es importante mantener una buena relación y comunicación asertiva con los padres de familia por ser ellos el primer ente educador de los niños y niñas, es necesario que el

maestro se preocupe un poco más por la enseñanza y educación que imparte desde su aula a los estudiantes, no deben solamente cumplir con una actividad, sino ser parte de ella, observando, analizando y socializando con sus pares, construyendo así aprendizajes activos.

Una manera más fácil de construir el conocimiento es desde la lúdica implementada por el maestro, cuando el niño juega está desarrollando su pensamiento, creatividad, imaginación y comunicación con los demás, a pesar de que el maestro no invite al juego, los niños tienen la capacidad de transformar las actividades que les parecen aburridas o poco interesantes en algo muy divertido como el juego (Sarlé, 2006). Entonces, cuando las clases se vuelven extensas y aburridas los niños, con gestos, miradas, risas, movimientos pueden transformar la actividad a juego y lúdica, para escapar de aquello que no genere motivación. Las maestras suelen pensar que los niños están arruinando la clase, pero en realidad muestran lo que quisieran hacer o les parece más interesante y esto es lo primero que el maestro debería enseñar, los docentes y los niños tienen un concepto muy distinto de juego: cuando la maestra dice que el niño está molestando en el aula, pero para él es un juego. (Sarlé, 2001).

La transformación de actividades a juegos que principalmente no lo son, como ejercicios de cuaderno u otras, no siempre son adecuadas, todo depende de su extensión, claridad, la explicación que da la docente y la utilidad del material. Sin embargo, el niño suele dar su propia interpretación, para ejecutar la actividad lúdicamente o simplemente no la realiza por falta de interés o motivación. Son rasgos de las actividades que se convierten en las cualidades más complejas del juego, en estas situaciones los niños identifican cuando pueden jugar, cuando no y cuando pueden transformar las actividades tradicionales por lúdicas (Sarlé, 2001).

Cuando el niño desea transformar las actividades serias, suele buscar un par que comparta sus intereses o ideas, construyendo así las relaciones sociales y son estas las que facilitan la vinculación, la colaboración, la observación, el seguimiento de patrones y la aceptación de normas. La colaboración es un proceso que permite en el niño aumentar el nivel de comprensión, esto permite la aceptación de errores en el juego o quizá el no saber jugar algo en específico y es ahí

donde ellos mismos comparten sus conocimientos y realizan varios intentos con el fin de que sus pares aprendan a jugar (Sarlé, 2001). Vigotsky (1988), afirma lo anterior desde su propuesta: el juego trabaja en el niño las relaciones sociales y esto va transformando su desarrollo integral partiendo de su moral y voluntad que lo prepara para la vida adulta.

Vigotsky, (1988), también aporta que la imaginación es la guía del juego y permite que el niño intente resolver situaciones cotidianas sin miedo a fracasar. Entre los 2 y 5 años la escuela estimula la imaginación por medio del juego, además, cabe resaltar que los niños que asisten a un centro educativo suelen tener juegos relacionados con los contenidos aprendidos en el colegio y se les facilita participar en juegos colectivos. Desde el punto de vista psicológico Sarlé (2006), presenta tres características que son útiles para la enseñanza desde el juego:

- **La motivación intrínseca:** La frase “vamos a jugar” entusiasma y motiva a los niños.
- **La simbolización:** Por medio de la fantasía y la imaginación el niño convierte las tareas a algo más divertido y variado.
- **Relación medios – fines:** Búsqueda de diferentes estrategias para la solución de actividades.

Por ello el ambiente también es un factor importante, la decoración, los materiales u objetos que se encuentran dentro del aula denotan alegría, las canciones, los trabalenguas y las adivinanzas, como motivación, son también un juego. “El juego es, entonces, como la textura sobre la que se entreteje la vida cotidiana del jardín y a través de la cual el niño se expresa” (Sarlé, 2006). Lo anterior va de la mano con lo que expresa Montessori, (1970), el material debe ser creativo, llamativo, ordenado y combinado para que genere en el niño autocontrol, espontaneidad y autonomía.

El material didáctico y el ambiente son elementos y espacios que necesariamente deben generar curiosidad en los niños y niñas, con el fin de invitarlos a descubrir e interactuar con los objetos de

su agrado que lo rodean, son estas, otras características que llevan a los niños y niñas a jugar y a disfrutar de las actividades escolares: el sonido, la textura, los colores y hasta la forma, son causantes de curiosidad y expectativas. Sarlé (2006) manifiesta que la lúdica está presente en los siguientes aspectos de la realidad:

- El juego en el aula o parque, los juegos de construcción, el juego dramático, el juego corporal y los juegos de mesa.
- Ambiente o creación del escenario según la temática.
- El niño transforma actividades u objetos en cosas de su imaginación y de agrado para él.

1.2.2. Aprendizaje activo

Actualmente se puede encontrar entre los modelos pedagógicos la escuela nueva como una de los más recientes modelos, que reúne estrategias de aprendizaje donde los niños y niñas son el centro de la educación permitiendo la participación activa, de allí se deriva el aprendizaje activo que a continuación será expuesto desde diferentes teorías.

El aprendizaje activo está centrado en el desarrollo íntegro del estudiante; el docente emplea estrategias de enseñanza que fomenten la participación y colaboración de los niños a partir de las experiencias propias. Schwartz y Pollishuke. (1998), afirman que los niños son el centro del aula y que aprenden de manera natural, cuando investigan, experimentan e interactúan activamente en el mundo que les rodea, porque esto les permite reflexionar, comprender y comunicar su realidad escuchando, hablando, leyendo y escribiendo, expresando así libremente sus conocimientos alcanzados.

Para que el conocimiento adquirido por los niños y niñas sea real y duradero se necesita que los estudiantes participen mental y físicamente involucrándose con lo que van a aprender, como lo explica Silberman (1998), es decir tiene ideas, las estudia, pregunta, las resuelve, las aplica, las comparte con los demás y las enseña. Es por esto que, en las aulas infantiles el aprendizaje activo se da de una manera más fácil, los niños normalmente no mantienen la atención por mucho tiempo, porque prefieren estar en movimiento y en comunicación; entonces son estos factores los que se deben aprovechar para que los niños y niñas aprendan de manera activa: explorando, interpretando comprendiendo lo que encuentran llamativo.

En los espacios donde el niño explora por sí mismo, el docente puede observar cuales son las estrategias de aprendizaje que más se adaptan a cada niño, teniendo en cuenta siempre que la diversidad existe en el aula de clase y por esto es importante que el maestro recolecte todas aquellas estrategias observadas a través del acompañamiento, para implementarlas en las actividades diarias, permitiendo así la generación de nuevos conocimientos individuales, colectivos y motivando la participación de todos los estudiantes.

La participación de los niños y niñas en el aula manifiesta que no solo el aprendizaje es activo como lo explica Morrison (2005), los niños y niñas aprenden también con los objetos de su entorno, aquellos que pueden explorar, observar y analizar, permitiendo al estudiante ser un sujeto activo dentro de la acción y los pensamientos razonables. Entonces el ambiente educativo entra como factor importante de la escuela nueva porque cuenta con objetos plenamente diseñados para la manipulación por parte de los niños y niñas.

Entonces la escuela nueva permite el juego y la lúdica como estrategia pedagógica porque tienen componentes que alimentan el aprendizaje activo, desde el ambiente que propone el docente, sus objetos plenamente diseñados según las edades de los niños y niñas que generan curiosidad y la interacción no solo con lo anteriormente mencionado sino con sus pares, lo que lleva a la participación, exploración, la comunicación y la construcción de conocimientos.

1.3. Marco legal

El artículo 31 de la Convención Internacional sobre los Derechos del Niño y de la Niña (2004), declara que el descanso, el esparcimiento, el juego, las actividades recreativas y la participación en la vida cultural y artística, acorde a la edad y libremente son un derecho fundamental de los niños y niñas de todos los estados, que se debe respetar y promover adecuadamente y de forma igualitaria. Por esto la educación también acoge el cumplimiento de este derecho como se establece en la Ley General de Educación 115 de 1994, implementada por el Ministerio de Educación Nacional, en la segunda sección “Educación preescolar”, artículo 15, que define la educación preescolar como el desarrollo integral a través de las experiencias, la socialización, la recreación y las estrategias pedagógicas.

Además, la Ley General de Educación, en el artículo 16, presenta los objetivos específicos de la educación preescolar, entre los cuales se identifica la participación de los niños y niñas en las actividades lúdicas con pares u otras personas y la estimulación de la curiosidad para que los niños y niñas observen y exploren su entorno natural, familiar y social (Ley 115. 1994). También se encuentra el Currículo de Educación Nacional (2014), que plantea entre una variedad de características, el juego, la experimentación, la creación y la exploración como potenciadores del desarrollo y el aprendizaje de los niños entre los 0 y 5 años. Tiene un enfoque flexible ante la planificación de los docentes permitiendo así la implementación y desarrollo de estrategias pedagógicas, creativas, interactivas y recreativas, porque reconoce la diversidad en los estudiantes y el ritmo de aprendizaje que cada uno tiene. Existe también la metodología juego trabajo que resalta el juego como la actividad más compatible e importante en la infancia, debido al bienestar emocional, social, físico y cognitivo que genera en los niños y niñas.

2. Planeación y metodología

2.1. Metodología Cualitativa

La metodología cualitativa cuenta con métodos de observación, estrategias e instrumentos que permiten ver la realidad de manera subjetiva, interpreta las características de la población escogida de manera crítica. Todos los datos que se recolectan van de manera organizada y con sentido de relación para dar respuesta a la pregunta problema (Vargas, B. X., 2007). En el campo de práctica Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT se observa el entorno educativo durante un lapso de tiempo (10 meses), donde se identifica un fenómeno al que se le quiere dar una respuesta de comprensión de acuerdo a las experiencias vividas y el interés que de allí surgió.

En las etapas de la investigación cualitativa se encuentra en primera instancia el planteamiento de lo que se va a investigar en el ámbito educativo: la problemática evidenciada que en este caso es el comportamiento de los niños y niñas frente a la educación tradicional planteada por la docente a cargo y el interés de comprender porque las nuevas estrategias pedagógicas de juego y lúdica influyen positivamente en los aprendizajes de los niños, dando paso a la búsqueda de antecedentes o estados del arte y marcos teóricos de manera interpretativa, que dan mayor una mayor comprensión sobre aprendizaje activo y juego- lúdica.

Como segunda etapa está el diseño metodológico: la descripción de métodos, técnicas e instrumentos de los que se obtuvo información: observación directa, registro de campo y fotografías, desde los observables claros: las clases orientadas por la docente a cargo las de la practicante y observables concretos desde las actividades planteadas en las diferentes clases: guías, juego y lúdica. Luego en la tercera etapa se hizo un levantamiento de campo: la organización y recolección de datos observables en el campo de práctica mediante las experiencias, para llegar a la cuarta etapa análisis y síntesis de la realidad escogida y el material obtenido, dando así la conclusión y resultados como última etapa.

2.2. Formulación del problema de aprendizaje

Al iniciar las prácticas profesionales en el Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, se evidenciaba que la docente titular pedía que los niños resolvieran guías, constituyéndose como la única forma didáctica en que se desarrollaban las clases, en pocas palabras pedagogía tradicional, a lo que los niños respondían de manera poco adecuada, existía rivalidad entre ellos: dañaban el material del otro, impedían que su par avanzara y que tuviera éxito, había agresión física y verbal hacia docentes y practicantes que asistían al campo de practica: vocabulario inadecuado (groserías) que afectaban el autoestima del par, golpes hacia los demás al no querer realizar una actividad que no le agrada o que su par supera y bajo interés en las actividades propuestas por la docente titular: se distraían fácilmente.

Después de conocer las instalaciones, tener más acercamiento con los niños y observar la problemática existente, se empezaron a implementar semanalmente actividades lúdicas y de juego basadas en los objetivos propuestos desde la maestra para los niños y niñas, obteniendo cambios en los comportamientos de los estudiantes, lo que generaba mayor inquietud pero a la vez impulsaba al mejoramiento de las estrategias que se impartían, con el fin de obtener resultados satisfactorios , queriendo comprender:

¿Qué impacto tiene la implementación del juego y la lúdica en el aprendizaje activo de los niños y niñas que hacen parte del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT?

2.3. Objetivo general.

Comprender que impacto tiene el juego y la lúdica en el aprendizaje activo de los niños y niñas de 3 a 6 años que hacen parte del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.

2.4. Objetivos específicos.

- Comparar los comportamientos de los niños cuando resuelven guías escritas a cuando realizan actividades lúdicas – juego.
- Identificar las actividades más productivas realizadas en el campo de práctica.
- Analizar cómo influye el juego en los aprendizajes de los niños.

2.5. Identificación de actores involucrados y participantes.

El Gimnasio Bilingüe y FUNIFELT cuenta con la siguiente jerarquización: la rectora y a la vez abogada, quien se hace presente en dos oportunidades (primer asamblea general de padres y en la ausencia de la coordinadora académica), el director financiero Jesús Antonio Niño Méndez, quien se encargó de los arreglos pertinentes que debían realizarse en el Gimnasio Bilingüe, la coordinadora académica Jaddy Brigitte Nielsen Niño y a la vez única docente del Colegio, además interlocutora de los practicantes que asistían al Gimnasio Bilingüe y por último los 25 niños y niñas que hace parte de este programa de educación, de los cuales 11 niños oscilan entre los 3 y 6 años de edad, 6 de género femenino y 5 masculino.

Por otra parte, la Corporación Universitaria Minuto de Dios, principal ente de este proceso, prácticas profesionales de Licenciatura en Pedagogía Infantil, modalidad presencial, promueve la participación en los campos de practica desde la praxis, con el fin de mejorar los aspectos formativos de los estudiantes, apoyado en la sabiduría, experiencia y formación de los docentes que hacen parte del programa LPIN, en este caso la docente Leidy Nayibe Guevara Murcia (2017-60) y la docente Yeimy Milena Silva (2018-10), quienes asesoraron los procesos académicos de la practicante Diana Carolina Gerena Gerena, mediante un folder de formatos donde se evidencian los procesos desarrollados en el campo y la evaluación del interlocutor; para confirmar este proceso, asisten al campo dos veces en cada periodo académico para ver cumplimiento de los parámetros establecidos en la asignatura.

2.6. Estructura del modelo de reconstrucción de la experiencia

2.6.1. Variables, indicadores, herramientas e instrumentos

2.6.1.1. Hipótesis

La lúdica y el juego tienen un impacto considerable en las actividades que realizan los niños y niñas del Gimnasio Bilingüe - FUNIFELT, pues éstas permiten una mejor enseñanza, más participativa, motivadora, curiosa, es decir que permite a los niños y niñas estar a la expectativa de lo que la maestra va a enseñar; además influye de manera positiva en el comportamiento de los niños, la atención y la concentración en las actividades propuestas, lo cual hace más provechoso el tiempo en el aula de clase y aún más importante las habilidades de cada estudiante.

2.6.1.2. Observación

Cuando la docente titular acepta que la practicante realice su proceso formativo en la institución, se aprueba a la vez la observación semanal en el aula de clase (aproximadamente 900 horas) es decir que los días de asistencia al campo de práctica existió una interacción permanente con los niños y niñas, observando así detalladamente todos los sucesos dentro de su comportamiento y conducta en las actividades propuestas por la docente titular y así mismo en las propuestas de la practicante, tomando registros escritos y fotográficos.

El inicio de la jornada escolar es a las 7:00 am – 8:00 am, en este espacio llegan los todos niños y niñas que pertenecen al Gimnasio Bilingüe, juegan de manera libre, a las 8:30 am toman sus primeras onces o desayuno, luego inicia la primera actividad hasta las 10:00 am, para tomar nuevamente onces y tienen otro espacio de juego libre, a las 11:00 am se realiza la siguiente actividad, sobre las 12:00 del mediodía es el almuerzo y juego libre, la jornada escolar termina según el horario de cada niño 1:00 pm , 3:00 pm o 5:00 pm.

2.6.1.3. Registros de campo

Los formatos de ejecución como son llamados, son provenientes de las docentes a cargo de las prácticas profesionales del programa Licenciatura en Pedagogía Infantil, los ítems propuestos y diligenciados son: Fecha de implementación de la actividad, tema, descripción de la actividad, revisión teórica del tema, reflexión de lo sucedido durante la ejecución de la actividad y propuesta de mejora. Se realizaron 16 formatos que pueden ser evidenciados en las ilustraciones (14- 30).

Durante la observación diaria en el lugar de práctica, únicamente se podían tomar notas de campo, debido al cuidado y atención que requerían los niños, después de la jornada escolar se podían realizar los formatos de ejecución teniendo en cuenta fotografías y notas de campo tomadas. El análisis y desarrollo de estos formatos permiten mejorar las falencias de las estrategias de enseñanza aplicadas para las próximas actividades.

2.6.1.4. Fotografías

Por cada actividad realizada con los niños y niñas del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, fueron captadas alrededor de 200 fotografías de las cuales se escogieron las más relevantes que establecieran un acercamiento con las experiencias vividas: interacción con sus pares, felicidad, curiosidad, motivación, concentración, participación, trabajo en grupo, actividad dinámica y relación con los ambientes diseñados, además, establecen características como gestos, posiciones, acciones presentadas según el entorno o ambiente. La mayoría de las fotos fueron captadas por la practicante a cargo de las actividades, sin embargo, el Gimnasio Bilingüe tenía el apoyo de practicantes de comunicación social y periodismo de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, que en varias ocasiones tomaron algunas de las fotografías.

2.6.2. Matriz de planeación de actividades (diagrama de gannt).

Esta tabla fue creada por Henry Laurence Gantt a principios del siglo XX. El diagrama de Gantt permite la organización de actividades realizadas en el campo de practica Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, durante diez meses (agosto 2017 – mayo 2018) que tienen el mismo enfoque, la búsqueda de aprendizajes activos por medio de la lúdica y el juego.

N°	Actividad	Práctica I – 2017											
		Agosto			Septiembre		Octubre		Noviembre			Diciembre Enero	
		22	24	29	5	14	25	26	7	9	10		
1	Sumando del 0 al 10												
2	La resta de los pétalos												
3	La familia de las vocales												
4	La vida de la Virgen María												
5	Los alimentos saludables												
6	Pesca de vocales												
7	Domino y concéntrate de vocales												
8	Números del 1 al 20.												
9	Suma los dedos.												

3. Reconstrucción de la experiencia

La reconstrucción de las experiencias vividas permite hacer un análisis crítico y reflexivo de toda la información recolectada en el campo de práctica, para obtener así una mayor comprensión de los hechos a la voz de todos los participantes, mostrando la realidad vivida en el contexto social escogido y los factores influyentes en este proceso ya sean positivos o negativos, con el fin de obtener los resultados más acertados.

3.1. Momentos históricos y experiencias

3.1.1. Principales hitos o hechos relevantes (a la voz de los participantes).

El diagnóstico institucional dado por la coordinadora académica, afirma que: “el modelo pedagógico del Gimnasio Bilingüe es socio crítico”, sin embargo, al ingresar al campo de práctica, se evidencia que el manejo de grupo que tiene la docente titular no es agradable para todos los niños, Sofía quien tiene 6 años de edad manifiesta: “No quiero estar con ella, me da miedo, se ve muy brava” esto puede ser a raíz de modelos pedagógicos que maneja la docente como lo son el tradicional: a través de guías y el conductista por medio del estímulo – respuesta. Al observar el comportamiento de los estudiantes frente a los procesos de educación anteriormente nombrados se evidenciaron agresiones físicas, verbales, rivalidad, poco interés, manipulación, entre los estudiantes, hacia la docente y algunas practicantes.

Por otro lado, a los estudiantes se les permitía tener juegos libres tres veces en el horario escolar, donde cada uno de los niños y niñas muestran los acontecimientos que viven a diario: padres separados Nicolas de 5 años de edad le decía a su hermano Miguel de 3 años: “váyase con mi papá, no lo quiero ver”, escenas de romance Nicolas “Miss (practicante) eres mi chica, dame

un beso”. madres solteras Sara de 5 años de edad “mi papá no me quiere, a él no le importa si ya entré a estudiar, yo lo vi en las fotos tomando con unas viejas y no se preocupa por mí, por eso no le contesto el teléfono”, regaños Mafe 3 años de edad “No!! No!! No cojas eso” y hasta peleas, lo que tornaba los espacios de juego menos agradables y más violentos.

A medida que fueron implementadas las actividades de la practicante basadas en la lúdica y el juego, fue considerablemente notable el cambio en el comportamiento de los niños y niñas, siendo este más favorable para el clima escolar Samuel 3 años de edad “Teacher Carolina que nos trajiste hoy”; fue un aprendizaje no solo para las practicantes, sino, para la docente titular, quien manifestó estar sorprendida con el nivel de concentración, atención e interés [Ilustración 3], [Ilustración 4] que demuestran los niños y niñas en el aula; por ello también adoptó estas estrategias de juego y lúdica a las actividades realizadas diariamente, lo cual dio pie a que se convirtiera en un pilar fundamental en el Gimnasio Bilingüe.

Las actividades de juego y la lúdica afianzaron las relaciones interpersonales entre los niños, mostrando un buen trabajo en grupo [Ilustración 6], compartiendo intereses [Ilustración 7], más participación [Ilustración 8], aceptando las diferencias del otro [Ilustración 9] y reglas [Ilustración 10], pero también se crea un espacio de exploración donde el niño puede desarrollar todos los sentidos y relacionarlo con las experiencias que vive a diario [Ilustración 11], [Ilustración 12], [Ilustración 13].

4. Aprendizajes

4.1. Aportes significativos de la experiencia en lo humano

Aprender a escuchar a los niños y niñas desde los diversos tipos de lenguajes (gestos, señas, movimientos, dibujos y comunicación oral) es un aprendizaje valioso porque son los niños y niñas quienes se benefician o afectan a través de todo lo que recibe de la docente, entonces pueden ellos manifestar de distintas formas todo aquello que les agrada o simplemente les aburre dando a la docente herramientas para construir propuestas de mejora en las actividades escolares.

También es muy cierto que los docentes aprenden de los alumnos, pues yo aprendí inglés de ellos. Cada niño es un mundo diferente y confirmé que como docentes hay que tener comprensión y amor infinito, los niños y niñas también tienen preocupaciones, ellos esperan de su maestro el mismo amor que ellos le dan: Sofía “¿Profé el viernes vas a estar triste o feliz?”, a lo que respondí: “pues no sé, yo creo que feliz y ¿tú?”, Sofía: “yo estaré triste”, yo: ¿por qué princesa?”, Sofía: “¿Recuerdas que ese día no vengo? Pues no te voy a ver”. Por esto las prácticas profesionales dejan aprendizajes valiosos, hay experiencias que fortalecen la personalidad del docente al entablar relaciones interpersonales no solo con los niños, sino con padres de familia y otros docentes, como hay otras experiencias que mejoran las habilidades del maestro en todas las dimensiones.

Por otro lado, la investigación construye nuevos conocimientos que son de interés, que dan paso a la solución de un problema y es satisfactorio encontrar una respuesta válida, tras dedicación y esfuerzo, la investigación genera grandes oportunidades y en este caso fue una experiencia enriquecedora; gracias al docente que acompaña el proceso, puede el estudiante vencer miedos y conocerse un poco más. Pienso que se necesitan docentes que enseñen y fortalezcan las habilidades comunicativas y los procesos de una investigación desde un inicio, para que el estudiante no tenga miedo de enfrentarse a la realización de un buen trabajo.

4.2. Aportes significativos en lo social

Las relaciones interpersonales con la comunidad educativa fueron exitosas y hubo total empatía con los niños [Ilustración 14]. Considero que se realizó un buen trabajo y se pudo dejar una huella de mi labor como practicante en el Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, los niños y niñas tuvieron una increíble adaptación con respecto a todo su entorno, a lo que los padres y las madres de familia reaccionaban con sorpresa y agrado al notar el cambio en los comportamientos de los niños y niñas, el amor y el gusto por su colegio, cuando llegaban al colegio con sus hijos, la mayoría de los estudiantes entraban corriendo a lo que sus padres respondían: “ya no se despiden de mí”.

Se creó un proyecto institucional, “Estimulación sensorial” donde los padres y madres de familia aportaron de forma gratificante con material reciclable para la creación de este espacio, manifestando continuamente “¿Miss cuándo estará listo el espacio?” cumpliendo así el objetivo propuesto, un espacio de interacción social y exploración donde los niños y niñas jugaron obteniendo aprendizajes activos y moderando los comportamientos agresivos. También es importante resaltar que este documento es un aporte de carácter social, porque muestra una realidad y una investigación educativa, que personas interesadas pueden analizar e implementar en el ámbito educativo, favoreciendo una educación de calidad.

4.3. Principales aprendizajes para el perfil profesional

Desde la práctica profesional de Licenciatura en Pedagogía Infantil se logra comprender si realmente el quehacer docente es lo que se quiere, el amor, el empeño, la dedicación y el compromiso que se adquiere con la comunidad educativa y son muestra de una favorable labor; es aquí donde se espera con ansias, más experiencias a nivel laboral, los niños llenan el alma de felicidad y cariño, muchas veces reciben cosas que aunque no son valiosas económicamente, tienen un valor sentimental para ellos.

En el campo de práctica se pudieron fortalecer y adquirir habilidades como la creatividad, la paciencia, el manejo de grupo, comunicación asertiva, relaciones interpersonales, aspectos que son la base para enfrentarse a otras aulas de clase y organizaciones educativas, donde se van a observar fenómenos atípicos, que pueden ser resueltos desde una investigación educativa, que favorecerá la educación colombiana.

4.4. Aprendizajes abordados desde la perspectiva de la socialización de la experiencia

Este documento permite conocer el ámbito de la investigación y todas sus partes, es un trabajo que debe realizarse con tiempo y dedicación, desde la reconstrucción de experiencias más significativas y de forma sistemática. El paso a paso de este trabajo fortalece la redacción, la lectura, la indagación y los conocimientos propios, siendo estos aprendizajes significativos, que surgen desde la experiencia y se fundamentan en la parte teórica, dando más credibilidad al escrito, cumpliendo así los objetivos propuestos, para luego ser compartido con los demás.

5. Conclusiones y recomendaciones

El impacto que tiene la implementación de la lúdica y el juego en el aprendizaje activo de los niños de 3 a 6 años del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, es bastante amplio, es un escenario totalmente distinto a la pedagogía tradicional, el ambiente y las actividades de los niños y niñas tienen un cambio bastante notorio en la escuela nueva: colores, imágenes, objetos, sonidos y las nuevas herramientas tecnológicas son características que influyen en el comportamiento y aprendizaje activo de los niños y niñas.

A través de la investigación cualitativa se comprende que la implementación del juego y la lúdica en el aprendizaje activo de los niños y niñas del Gimnasio Bilingüe de 3 a 6 años, despertó el interés y la curiosidad, querían tocar, jugar, y tener los materiales didácticos, las actividades permitían obtener mayor tiempo de atención y concentración, se logró la interacción y empatía entre todos, mejorando así las relaciones sociales; por ello consideradas las más productivas en el aula.

Entonces no es una problemática en los niños y niñas, la problemática está en los maestros, porque limitan las estrategias pedagógicas a pesar de la diversidad de niños que hay en el aula de clase, es necesario que el docente investigue e innove logrando así aprendizajes y alumnos activos, que busquen el conocimiento a través del juego porque es el interés primordial de los niños y niñas, entonces todas aquellas actividades aburridas, extensas y poco interesantes, deben ser adaptadas al escenario de la lúdica y el juego, dando la oportunidad de que los niños y niñas sean el centro del aula escolar.

Se logró transformar con algo tan simple pero tan esencial como lo es el juego, el desarrollo integral de los niños y niñas del Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, la docente titular adopto el juego y la lúdica como estrategia de enseñanza principal, además se estableció como requisito de todas las practicantes que ingresaron al colegio. Sin embargo, la educación tradicional sigue presente en Colombia, las relaciones entre docentes y estudiantes continúan siendo verticales, no hay confianza y esto genera inseguridad en los niños y niñas, miedo al regaño y a la burla.

El proceso educativo no solamente está a cargo de los docentes, también de los padres y madres de familia, el Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT, maneja a diario el sistema whatsapp con el fin de mantener a los padres y madres al tanto de cada proceso educativo que adquiere el niño o la niña, convoca a padres y madres de familia para ser parte de los diferentes eventos que se realizan en la institución y considero que son estrategias que fortalecen la unión entre familia y escuela.

Es esencial mantener esta comunicación para que los procesos educativos sean compartidos e integrales en los niños y niñas; los intereses de los familiares generan en los niños y niñas alegría y satisfacción, porque comparten sus sentimientos y se sienten felices de comunicar nuevos conocimientos tal y como lo permite el aprendizaje activo.

6. Bibliografía

Bautista, J. M. (2017). Teorías sobre el juego educativo y didáctico. Wordpress. Recuperado de:
<https://bit.ly/2rj3UrG>

Bloom, B. (1956). Taxonomía de Bloom. Recuperado de: <https://bit.ly/2xeOc4f>

Casa de gobierno, 2012 – 2015). Diagnóstico plan de desarrollo <https://bit.ly/2r2b5Vk>

Castellar, González y Santana. (2015). Las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del Instituto Madre Teresa de Calcuta. Cartagena. Recuperado de:
<https://bit.ly/2U7C4vX>

Convención Internacional sobre los Derechos del Niño y de la Niña. (2004). Recuperado de:
<https://uni.cf/2kgJzxn>

Currículo de Educación Inicial. (2014). MEN. Recuperado de: <https://bit.ly/2y7NkyR>

Diagrama de Gantt. Retomado de <https://bit.ly/2gf9xWg>

Gimnasio Bilingüe. (2017). Colombia. Wix. Recuperado de: <https://bit.ly/2DUMY2u>

Gómez, T., Molano, O., y Rodríguez, S. (2015). La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños de la Institución Educativa Niño Jesús de Praga. Tolima. Recuperado de: <https://bit.ly/2ycOidi>

FUNIFELT. (2016). Plan decenal de educación. Recuperado de: <https://bit.ly/2FV7CIN>

Jover y Pava. (2013). Juego, educación y aprendizaje. La actividad lúdica en la Pedagogía Infantil. Bordón
Vol. 65. Madrid. Recuperado de: <https://bit.ly/2Sw0kGD>

Ley General de Educación 115. (1994). Colombia. Recuperado de: <https://bit.ly/2BxYhbU>

Maturana. (2014). Aprendizaje infantil y ethos lúdico. *Polis* [En línea]. Chile. Recuperado de:
<https://bit.ly/2BLZ5NZ>

Morrison, G. Educación infantil. (2005). Recuperado de: <https://bit.ly/2DX57wy>

Sarlé, P. (2001). Juego y aprendizaje escolar: los rasgos del juego en la educación infantil. Buenos Aires
– México. NOVEDUC. <https://bit.ly/2AGLSnl>

Sarlé, P. (2008). Enseñar en clave de juego. Buenos Aires, NOVEDUC. <https://bit.ly/2U5qllZ>

Schwartz, S. y Pollishuke, M. (1998). Aprendizaje activo. Narcea. Segunda edición. Recuperado de:
<https://bit.ly/2AGMDx4>

Silberman, M. (1998). Aprendizaje activo. Troquel. Recuperado de: <https://bit.ly/2G4xAn0>

Vargas, B. X. (2011). Cómo hacer investigación cualitativa. México. ETXETA.

Villarroel, D., (2015). Recorrido metodológico en la educación inicial. Sophia: colección de Filosofía de
la Educación, 19 (2), pp. 153-170. <https://bit.ly/2IXVxdn>

7. Anexos

Ilustración 3. Foto de la actividad Día del idioma, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 27 de Abril del 2018

Ilustración 4. Foto de la actividad Tren y estrellas de números, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.



Fuente: “Roxana Osvaldo” **Fecha:** 14 de Marzo del 2018

Ilustración 5. Foto de la actividad Pesca de vocales, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 25 de Octubre del 2017

Ilustración 6. Foto de la actividad Juguemos con los colores, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 21 de Marzo del 2018.

Ilustración 7. Foto de la actividad Sonido – imagen de las vocales (a – e), con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 02 de Marzo del 2018.

Ilustración 8. Foto de la actividad sentido auditivo, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT



Fuente: “Roxana Ovaldo” **Fecha:** 04 de Mayo del 2018.

Ilustración 9. Foto de la actividad sentido de la vista, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 27 de Abril del 2018.

Ilustración 10. Foto de la actividad sentido del olfato, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.



Fuente: “Jaddy Brigitte Nielsen Niño” **Fecha:** 20 de Abril del 2018.

Ilustración 11. Foto del espacio de estimulación sensorial, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 17 de Mayo del 2018.

Ilustración 12. Foto de la actividad tapete sensorial, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 18 de Mayo del 2018.

Ilustración 13. Foto de la actividad bolsas sensoriales, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT.



Fuente: “Diana Carolina Gerena Gerena” **Fecha:** 18 de Mayo del 2018.

Ilustración 14. Foto de la actividad bolsas sensoriales, con los estudiantes del grado preescolar del Colegio Gimnasio Bilingüe – FUNIFELT



Fuente: “Jaddy Brigitte Nielsen Niño” **Fecha:** 20 de Abril del 2018

Formatos de ejecución

Ilustración 15. Ejecución sumando del 0 al 10 y la resta de los pétalos

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRA
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
REGISTRO DE EJECUCIÓN

<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 22 de Agosto del 2017.</p> <p>Tema: Sumando del 0 al 10.</p> <p>Descripción:</p> <p>Se inició con un video de sumas del 0 al 10, luego por medio de un artefacto pedagógico, donde el niño debía insertar tapas por dos orificios distintos según la indicación, hallaba mentalmente el resultado y después lo comprobaba con la unión de las tapas que caían al final del artefacto. Por último, se le entrego al niño un tablero de sumas donde debía enrosca el resultado al frente de cada adición.</p>	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 24 de Agosto del 2017.</p> <p>Tema: La resta de los pétalos.</p> <p>Descripción:</p> <p>Se colocaron 20 estrellas en la pared del salón, el niño debía coger la mayor cantidad en 10 segundos, después de verificar cuantas cogió, realizaba una resta mental para saber cuántas quedaron en la pared. Después el niño recibió dos flores, una con 20 pétalos y otra con 10, se le mostraba que resta debía realizar y él cogía la flor correspondiente y quitaba los pétalos necesarios para hallar el resultado. Por último, se le entrego un tablero de lotería con 6 restas donde debía encontrar el resultado y escoger las fichas con el resultado correcto.</p>
<p>Revisión teórica: GELMAN Y GALLISTEL.</p> <p>Principios del conteo.</p> <p>Es un procedimiento que el niño adquiere en la edad de preescolar pero que es difícil para él colocarla en práctica. El niño sabe contar cuando aprende la correspondencia entre número y cantidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principio de correspondencia uno a uno. 	<p>Revisión teórica: ANTONIA LÓPEZ.</p> <p>Estrategias de resta.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Modelado directo. El niño utiliza objetos y las siguientes estrategias: <ol style="list-style-type: none"> 1. Separar de. 2. Separar a.

<p>Correspondencia entre palabra y número.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principio de orden estable. Secuencia de números. - Principio de cardinalidad. Adquisición de la noción. - Principio de abstracción. Orden estable; se adquiere a los 3 años. - Principio de irrelevancia de orden. El orden de los números no altera el resultado y debe adquirirse antes de los 6 años. <p>FUENTE: http://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/09/Principios-de-Conteo-Im%C3%A1genes-Educativas.pdf</p> <p>http://cms.univalle.edu.co/cognitiva/wp-content/archivos/recursos/Como%20comprende%20el%20ni%C3%B1o%20el%20n%C3%BAmero.pdf</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Contar hacia adelante. 4. Emparejar. <ul style="list-style-type: none"> - Conteo de secuencias. <ol style="list-style-type: none"> 1. Contar hacia atrás desde. 2. Contar hacia atrás hasta. 3. Contar hacia adelante a partir de un número dado. 4. Selección. <p>FUENTE: http://biblioteca.ucm.es/tesis/psi/ucm-t25308.pdf</p>
<p>Reflexión:</p> <p>Se reforzó la capacidad mental del niño para realizar sumas.</p>	<p>Reflexión:</p> <p>Se reforzó la capacidad mental del niño para realizar sustracciones y se realizaron diferentes métodos para hallar el resultado.</p>
<p>Propuesta mejora:</p> <p>El niño requiere de un nivel más avanzado, por lo tanto debo ir más allá de lo que él ya sabe.</p>	<p>Propuesta mejora:</p> <p>El material didáctico debe ser más consistente para evitar que se dañe en la actividad.</p>

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2017).

Ilustración 16. Ejecución la familia de las vocales

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
REGISTRO DE EJECUCIÓN

<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 29 de Agosto del 2017.</p> <p>Tema: La familia de las vocales.</p> <p>Descripción:</p> <p>Para iniciar los niños vieron un video llamado “la risa de las vocales”, en la pared fueron pegadas las vocales decoradas, a cada niño se le entregaron 5 imágenes, cada una correspondía a una vocal y los niños debían pegarlas al lado de la vocal con la que inicia el dibujo. Por último, jugaron lotería de vocales, nombrando la vocal que necesitaban o reconociendo la que se les mostraba.</p>	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 31 de Agosto del 2017.</p> <p>Tema: Tracemos juntos.</p> <p>Descripción:</p> <p>Los niños participaron en una carrera de lápiz y crayón donde debían recorrer una pista sin salirse del espacio indicado, luego se les entregó una cartulina con el dibujo de un avión punteado, el cual ellos debían reteñir. Por último, realizaron un dibujo libre, todo lo anterior debió realizarse con buen manejo de pinza.</p>
<p>Revisión teórica: SILVIA ESCOBAR CORNEJO. Modelo equilibrado.</p> <p>Este modelo plantea que los niños aprenden a escribir y a leer más rápido cuando se desarrollan las habilidades de conciencia fonológica y conocimiento de código, en edades tempranas.</p> <p>Las vocales se pueden reconocer por medio de canciones y trabalenguas que les permitan crear nuevas palabras.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Los niños y niñas aprenden a leer a partir de textos globales. 	<p>Revisión teórica: JAVIER AGURRE ZABALETA. Motricidad fina.</p> <p>Es la motricidad de la pinza digital que tiene relación con las manos y los dedos que permite la manipulación de objetos.</p> <p>2 a 3 años.</p> <p>Los músculos del niño están activos permanentemente y esto lleva a que su motricidad sea más rápida y eficaz.</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Permite que los niños creen significados de lo que leen y escriben. - La decodificación se desarrolla de manera funcional e interesante. - Los textos que lee el niño son referentes a sus intereses, experiencias y necesidades. - Siempre hay un motivo para leer y escribir. <p>FUENTE: https://prezi.com/lipskomgpmmed/modelo-equilibrado/</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ensartar, construir torres, pasar páginas, doblar papel, hacer bolas, armar y desarmar, garabatear y jugar con plastilina. <p>3 a 4 años.</p> <p>Es muy importante el tono muscular de las manos de los niños, por esto es recomendable el gateo. En esta etapa el niño deberá adquirir un perfecto agarre de pinza.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dibujar, copiar círculos, escribir números, letras, dominar el punzón, las tijeras, pasar páginas de libros y rellenar superficies delimitadas. <p>FUENTE: http://www.waece.org/cd_morelia2006/ponencias/aguirre.htm https://es.scribd.com/doc/111325787/Motricidad-Fina</p>
<p>Reflexión:</p> <p>Los niños reconocieron las vocales, las asociaron con imágenes, hubo buena participación e interés; sin embargo, es necesario reforzar el tema.</p>	<p>Reflexión:</p> <p>El niño que está en la etapa de 2 a 3 años, no tiene agarre de pinza, se debe aprovechar la actividad de los músculos y reforzar la motricidad fina. El niño que está en la etapa de 3 a 4 años, ya tiene agarre de pinza, pero no siempre la usa, es necesario desarrollar perfectamente esta habilidad.</p>
<p>Propuesta mejora:</p> <p>Incluir trabalenguas infantiles en las actividades de clase, que resalten el sonido de las vocales.</p>	<p>Propuesta mejora:</p> <p>Implementar ejercicios de motricidad fina a las diversas actividades que se desarrollaran en las próximas clases.</p>

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2017).

Ilustración 17. Ejecución la vida de la virgen María

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN	
<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 5 de Septiembre del 2017.</p> <p>Tema: La vida de la Virgen María.</p> <p>Descripción:</p> <p>Se inició con la oración del “Ángel de mi guarda” en inglés y coloreando la imagen del ángel, luego se leyó un cuento que explica la vida de la Virgen María y por último se les entregaron a los niños las imágenes que estaban en el libro, con el fin de que ellos las recortarán, las organizarán, las enumerarán y con ayuda armarán un libro.</p>	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 7 de Septiembre del 2017.</p> <p>Tema: Los apóstoles y el papa Francisco.</p> <p>Descripción:</p> <p>Se realizó una actividad de valores donde los niños debían colocar la imagen con la palabra correspondiente después de haber sido explicada y relacionada con la visita del papa Francisco, luego se le enseñó a los niños los 12 apóstoles, se repartieron entre los tres niños y cada uno los recortó y los pegó alrededor de la mesa con Jesús, fueron nombrados y enumerados. Por último, cada niño armó un rompecabezas alusivo a la última cena.</p>
<p>Revisión teórica: JEAN PIAGET. Concepción religiosa.</p> <p>Piaget creció con su madre quien era cristiana, pero él siempre creyó en la ciencia, ya que ésta daba respuesta a todos los interrogantes de la vida. Piaget considera que Dios está en el interior de la persona, en los pensamientos y la conciencia.</p> <p>FUENTE: https://es.slideshare.net/cachanilla86/jean-piaget-7766383</p>	<p>Revisión teórica: LEV VYGOTSKY Educación religiosa escolar.</p> <p>Vygotsky considera que la educación religiosa hace parte de las relaciones sociales y la identidad cultural que tiene el individuo. De aquí parte hacia la humanización y la trascendencia que tienen los seres humanos en la vida de otras personas (como Dios).</p> <p>Depende del educador, la interiorización que tenga el niño con la religión, ya que el docente es quien debe desarrollar aspectos de la personalidad del</p>

	<p>niño, como la relación con el entorno, el carácter y la educación moral.</p> <p>FUENTE: http://vigotskyere.blogspot.com.co/</p>
<p>Reflexión:</p> <p>Consideró que la religión está en el interior de los niños según la influencia e importancia que le dan sus padres.</p> <p>En este caso los niños no conocían sobre la vida de la Virgen María, pero estuvieron muy atentos y con gran interés en la actividad.</p>	<p>Reflexión:</p> <p>La actividad de los valores se relacionó con la vista del papa Francisco con dos fines: el primero de ellos era dar a conocer que Colombia está en busca de la paz y que cada una de las personas que habitan en el país, deben poner en práctica los valores y el segundo es que los niños empiecen a reconocer los valores para obtener una sana convivencia es su entorno escolar.</p>
<p>Propuesta mejora:</p> <p>Dar a conocer más sobre Dios por medio de cuentos, historias, películas, canciones y otras actividades.</p>	<p>Propuesta mejora:</p> <p>Implementar actividades donde los niños puedan reconocerse a sí mismos y a los demás, aceptando las diferencias que hay entre ellos.</p>

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2017).

Ilustración 18. Ejecución los alimentos saludables

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
REGISTRO DE EJECUCIÓN

<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 12 de Septiembre del 2017.</p> <p>Tema: Las profesiones.</p> <p>Descripción:</p> <p>Para iniciar se haría una retroalimentación de las profesiones y cada uno nombraría la profesión que más le gusta, después los niños jugarían domino de profesiones el cual consta de imágenes y el nombre en inglés y español; por último, el niño más grande debía escribir una oración sobre cada una de las profesiones que se le presentaron en unas fichas bibliográficas.</p>	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 14 de Septiembre del 2017.</p> <p>Tema: Los alimentos saludables.</p> <p>Descripción:</p> <p>El niño hizo una lectura sobre la comida saludable, luego entre varias imágenes seleccionó los alimentos saludables. Después jugamos con el niño al súper mercado donde el niño debía leer la lista de compras, adquirir los productos y al contrario, él hacia la lista. Por último, pegó en una cartelera los alimentos saludables y escribió el nombre según la clasificación.</p>
<p>Revisión teórica: LEV VYGOTSKY. Teoría socio - histórica.</p> <p>Para Vygotsky el juego tiene una importancia social en el niño, debido a la necesidad de comprender los roles de los adultos.</p> <p>Los niños construyen el juego de roles por medio de las observaciones que hacen en su contexto y por ello requieren de una interacción social, ya que necesitan que otros compañeros representen los roles que complementan el suyo, lo que permite explorar las características de cada profesión.</p>	<p>Revisión teórica: PATRICIA SERAFIN. Manual de la alimentación escolar saludable.</p> <p>En la infancia la alimentación es uno de los factores más importantes del crecimiento y desarrollo del niño, es por esto que la buena alimentación debe ser uno de los objetivos más importantes del padre familia o docente, puesto que una mala nutrición puede traer problemas a futuro.</p> <p>Los hábitos alimenticios se forman desde el nacimiento, se desarrollan en la infancia y en la</p>

<p>FUENTE: http://jugandoqueesgerundio.blogspot.com.co/2009/03/teorias-del-juego.html</p>	<p>adolescencia, estos hábitos permanecerán toda su vida.</p> <p>Alimentación equilibrada:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proteínas, hidratos de carbono, fibras, grasas, vitaminas y minerales. <p>Cinco comidas diarias:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desayuno, media mañana, almuerzo, merienda y cena. <p>Según la edad de los niños, deben participar en la elaboración de los alimentos con su familia. Los colegios deben dar talleres a estudiantes y padres de familia para que conozcan los tipos de alimentos.</p> <p>FUENTE: http://www.fao.org/docrep/field/009/as234s/as234s.pdf</p>
<p>Reflexión:</p> <p>En las oportunidades de juego libre los niños suelen imitar al médico y al policía, mostrando las diferentes características de estas profesiones.</p> <p>En esta oportunidad solo se pudo desarrollar la actividad del domino; sin embargo, para la actividad cognitiva se hubiera podido hacer un juego de roles trabajando otras profesiones y fortaleciendo la convivencia entre los niños.</p>	<p>Reflexión:</p> <p>Es muy importante la alimentación de los niños, para su crecimiento y su rendimiento diario, también es necesario que los niños comprendan esta importancia y conozcan de qué manera pueden estar saludables.</p> <p>En los colegios es posible implementar actividades donde el niño pueda preparar sus meriendas y comer saludablemente. De igual forma los padres y docentes deben darle la importancia necesaria a la nutrición de los niños.</p>
<p>Propuesta mejora:</p> <p>Integrar los juegos de roles (profesiones) a las diferentes actividades o juegos libres, dando la oportunidad de imitar distintas profesiones y que ellos mismo busquen la unión como grupo para llevar una sana convivencia.</p>	<p>Propuesta mejora:</p> <p>Con los niños se pueden trabajar diferentes temas implementando las frutas (profesiones, colores, figuras geométricas, medios de transporte, animales, entre otros).</p> <p>A la hora de las meriendas es posible realizar estas actividades donde ellos mismo pueden preparar y luego comer, siguiendo instrucciones.</p>

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2017).

Ilustración 19. Ejecución pesca de las vocales

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL
REGISTRO DE EJECUCIÓN

<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 25 de Octubre del 2017.</p> <p>Tema: Pesca de las vocales.</p> <p>Descripción:</p> <p>Para iniciar los niños jugaron lotería de vocales, después cada uno recibió una caña de pescar y debían atrapar las fichas que se encontraban en el tapete azul, nombrar la vocal que aparecía en la ficha y colocarla en el cartel correspondiente. Por último, en un cartel los niños debían colocar cada vocal al frente del dibujo correspondiente.</p>	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 26 de Octubre del 2017.</p> <p>Tema: Domino y concéntrate de vocales.</p> <p>Descripción:</p> <p>Para iniciar los niños jugaron un concéntrate de vocales, luego jugaron domino de vocales (imagen vs vocal); por último, se hizo una actividad de memoria y secuencias con vocales.</p>
<p>Revisión teórica: SUSANA GÓMEZ. La importancia de las vocales en los niños.</p> <p>Las vocales son el inicio de la lecto – escritura en los niños de preescolar, es por ello que se deben enseñar de manera lúdica y didáctica. Se pueden utilizar videos, canciones, imágenes relacionadas con el sonido de la vocal, etc.</p> <p>De esta manera se garantiza un aprendizaje significativo, se recomienda a los profesores buscar estrategias metodológicas que incentiven al niño.</p> <p>FUENTE: http://importanciadelasvocales.blogspot.com.co/2014/08/la-importancia-de-las-vocales-en-los.html</p>	<p>Revisión teórica: MARÍA MONTESSORI. El árbol de las cinco vocales.</p> <p>Es un juego didáctico que ayuda a desarrollar la lecto - escritura en los niños, mezclando letras. Este árbol funciona de manera fonética.</p> <p>Las vocales están en el tronco del árbol, el objetivo es colocar consonantes antes de las vocales y pronunciar.</p> <p>El niño tendrá a disposición todas las consonantes, no importa que palabras arme, lo importante es que haga el sonido.</p> <p>FUENTE: https://elrincondeaprenderblog.wordpress.com/2016/03/25/el-arbol-de-las-vocales-de-montessori/</p>

<p>Reflexión:</p> <p>Consideró que las actividades fueron muy creativas y de gran interés para los niños. Se ha reforzado este tema con distintas metodologías.</p>	<p>Reflexión:</p> <p>Los niños cada vez reconocen mejor las vocales, sería muy interesante realizar e implementar esta actividad.</p>
<p>Propuesta mejora:</p> <p>Seguir implementando estrategias nuevas para el aprendizaje de este tema.</p>	<p>Propuesta mejora:</p> <p>Se realizará la actividad para examinar si es de agrado para los niños.</p>

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2017).

Ilustración 20. Ejecución números del 1 al 20

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS – UNIMINUTO	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN	
<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 07 de Noviembre del 2017.</p> <p>Tema: Números del 1 al 20.</p> <p>Descripción:</p> <p>Había una bolsa con tapas donde el niño con ayuda de la docente debía sacar 20 tapas, luego el niño debía armar una torre. Después se hizo un camino con tarjetas enumeradas del 1 al 20, cada tarjeta tenía escrito una acción a realizar para poder pasar al siguiente número, al finalizar el niño debía entregar a la docente el número que le fuera nombrado.</p>	<p>EJECUCIÓN:</p> <p>Fecha: 09 de Noviembre del 2017.</p> <p>Tema: Suma los dedos.</p> <p>Descripción:</p> <p>A cada niño se le presentaron tres tarjetas en las cuales debía encontrar el número que se le indicará (1,2,3), luego los niños debían lanzar un dado, según el número en el que cae, los niños debían colocar en una mano de foami la cantidad de dedos correspondientes y repetían el procedimiento, después sumaban el total de los dedos para hallar el resultado. Para finalizar se le entregaron al niño unas tarjetas con sumas de imágenes, al obtener el</p>

	<p>resultado debían elegir el número correcto y colocarlo en la tarjeta.</p>
<p>Revisión teórica: JEAN PIAGET. Comprensión de la noción del número.</p> <p>Piaget estableció tres tipos de conocimiento el físico, el convencional y el de la naturaleza lógico – matemático. La comprensión del número empieza a finalizar la etapa pre – operacional.</p> <p>De dos a siete años el pensamiento de los niños se centra en las características sensoriales de los objetos y se limita por su falta de reversibilidad.</p> <p>FUENTE: http://www.ehu.es/ikastorratza/4_alea/4_alea/conteo%20infantil.pdf</p>	<p>Revisión teórica: MARÍA DE LOS ÁNGELES CASIELLO. Iniciación al cálculo: suma y resta en la educación infantil.</p> <p>El niño hasta los 7 u 8 años no aprenderá a sumas ni restar, pero si puede empezar a construir ideas sobre estas operaciones por medio de material que se pueda contar, agrupar y separar.</p> <p>A los tres años de edad se puede agrupar, separar y jugar con dinero hasta el número 3.</p> <p>A los cuatro años estas acciones se pueden realizar hasta el número 4 y se pueden realizar operaciones de suma muy sencillas sin pasar del número 4.</p> <p>FUENTE: https://casiellomariangeles.wordpress.com/2012/09/24/iniciacion-al-calculo-suma-y-resta-en-educacion-infantil/</p>
<p>Reflexión:</p> <p>El niño de 4 años nombra los números hasta el 15 pero el de 3 años no dice ninguno. Considero que este proceso se debe tomar con calma y no apresurar a los niños.</p>	<p>Reflexión:</p> <p>Al realizar sumas el niño de cuatro años hace la agrupación y el conteo de todo, a diferencia del niño de 3 años, él no es consciente de que se está haciendo.</p> <p>Es otro proceso que debe tomarse con calma y disminuir la cantidad de números.</p>
<p>Propuesta mejora:</p> <p>Enseñarles los números y realizar actividades donde estos se involucren, pero sin apresurar el aprendizaje.</p>	<p>Propuesta mejora:</p> <p>Hacer actividades de agrupación o separación según la edad. Para que los niños se vayan apropiando de estas operaciones.</p>

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2017).

Ilustración 21. Ejecución sonido – imagen de las vocales (a- e)

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 4.	FECHA: 02 de Marzo del 2018.
DIMENSIÓN: Comunicativa.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Nuevamente se quiso ver el vídeo de la risa de las vocales, luego se hicieron dos grupos, cada grupo debía pintar una vocal diferente (a – e), luego fueron pegadas en la pared y cada niño debía pasar con una imagen y pegarla según la vocal correspondiente.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>SUSANA GÓMEZ. La importancia de las vocales en los niños.</p> <p>Las vocales son el inicio de la lecto – escritura en los niños de preescolar, es por ello que se deben enseñar de manera lúdica y didáctica. Se pueden utilizar vídeos, canciones, imágenes relacionadas con el sonido de la vocal, etc. De esta manera se garantiza un aprendizaje significativo, se recomienda a los profesores buscar estrategias metodológicas que incentiven al niño.</p>	
<p>Reflexión:</p> <p>Se utilizaron estrategias como las que nombran anteriormente y se obtiene un avance en el reconocimiento de las vocales (a – e) con su grafía y sonido.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Tener otros medios tecnológicos que permitan una mejor comprensión de los vídeos y canciones.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://importanciadelasvocales.blogspot.com.co/2014/08/la-importancia-de-las-vocales-en-los.html</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018).

Ilustración 22. Ejecución números 1 -5

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 6.	FECHA: 09 de Marzo del 2018.
DIMENSIÓN: Cognitiva.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución: Cada niño tenía en su delantal un número, cuando el número era nombrado salían y realizaban la acción que se les indicaba, luego cogían una tarjeta y debían contar los dibujos para pegarlas en el número que correspondía; por último cada niño recibió cinco cubos enumerados los cuales tuvieron que armar en orden.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>GELMAN Y GALLISTEL. Principios del conteo.</p> <p>Es un procedimiento que el niño adquiere en la edad de preescolar pero que es difícil para él colocarla en práctica. El niño sabe contar cuando aprende la correspondencia entre número y cantidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Principio de correspondencia uno a uno. Correspondencia entre palabra y número. - Principio de orden estable. Secuencia de números. - Principio de cardinalidad. Adquisición de la noción. - Principio de abstracción. Orden estable; se adquiere a los 3 años. - Principio de irrelevancia de orden. El orden de los números no altera el resultado y debe adquirirse antes de los 6 años. 	
<p>Reflexión: Los niños se encuentran en la edad precisa para este conocimiento, se trabajó la correspondencia entre palabra - número y secuencia.</p>	
<p>Propuesta de mejora: Trabajar más la cantidad – número, para obtener mejores resultados en el conteo.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA: http://www.imageneseducativas.com/wp-content/uploads/2015/09/Principios-de-Conteo-Im%C3%A1genes-Educativas.pdf http://cms.univalle.edu.co/cognitiva/wp-content/archivos/recursos/Como%20comprende%20el%20ni%C3%B1o%20el%20n%C3%BAmero.pdf</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018)

Ilustración 23. Ejecución tren y estrellas de números

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 7.	FECHA: 14 de Marzo del 2018.
DIMENSIÓN: Cognitiva	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Para iniciar los niños escogieron un número y realizaban una acción según la cantidad, luego recortaron los números del 1 al 7 y los pegaron sobre unos cuadrados de cartulina, los cuales ordenaron y con ayuda de la docente armaron un tren. Por último, se colocaron en el piso varias estrellas enumeradas y los niños debían rescatarlas según el número que se les indicaba.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>ALBA RODRÍGUEZ. ¿Por qué es importante contar?</p> <p>En la vida cotidiana del niño se construyen nociones matemáticas, pues su entorno le pide conocimientos sobre el número y su cantidad. Este aspecto es la base principal del pensamiento matemático. El juego de los niños requiere acciones como separar y repartir las cuales son características del principio del conteo, aunque ellos no se den cuenta.</p>	
<p>Reflexión:</p> <p>Por lo anterior se logra entender el conteo que llevan los niños, aunque este en desorden. Este aspecto se ve en niños de dos o tres años.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Realizar juegos que representen su cotidianidad, implementando el orden adecuado de números y cantidad.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://conteoenpreescolar.blogspot.com.co/2011/06/por-que-es-importante-contar.html</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018).

Ilustración 24. Ejecución celebración día del hombre

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 8.	FECHA: 16 de Marzo del 2018.
DIMENSIÓN: Estética.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Se les explicó la celebración, luego realizaron una corbata en origami la cual pegaron sobre el dibujo de una camisa y por último los niños dibujaron la cara y sus partes.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>TORU KUMON. Beneficios de la papiroflexia para niños.</p> <p>Se desarrollan habilidades artísticas y manuales, acelera el proceso de maduración del cerebro, ya que se usan los dos hemisferios cerebrales.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Incentiva la imaginación. - Desarrolla la destreza manual y la coordinación. - Desarrolla la paciencia. - Mejora la memoria. - Desarrolla la concentración visual y mental. - Desarrolla la inteligencia espacial. - Desarrolla la autoestima. - Relaja a los niños. 	
<p>Reflexión:</p> <p>Todas estas características son muy importantes en el desarrollo integral del niño. No tenía previstos estos beneficios del origami, pero es satisfactorio saber todo lo que se maneja desde una actividad como esta.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Realizar origami una vez por semana para alcanzar satisfactoriamente todos estos beneficios en los niños.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://www.kumon.es/blog/8-beneficios-de-la-papiroflexia-para-ninos/</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018).

Ilustración 25. Ejecución juguemos con los colores

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 9.	FECHA: 21 de Marzo del 2018.
DIMENSIÓN: Cognitiva.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Para iniciar jugamos al semáforo, cada color representa una acción (rojo: quedarse quieto. Amarillo: se alistan para correr. Verde: corren). Luego armamos un tapete de colores en el cual todos podían saltar, pero nombrando en inglés el color. Por último, en forma grupal pintaron un arcoíris.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>CAROLINA GÁMEZ. La importancia de los colores en preescolar.</p> <p>El uso del color tiene una relación directa con el desarrollo del niño, las imágenes pueden mejorar el razonamiento cognitivo y las habilidades motoras. Los colores son estímulos visuales que generan cambios en nuestro organismo y estado de ánimo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - ROJO: Energía y vitalidad. - AZUL: Relajación, paz y sueño. - AMARILLO: Estimula la actividad mental. 	
<p>Reflexión:</p> <p>Se encuentra la importancia del uso de los colores según personalidades. Y lo llamativa que se ve una imagen cuando tiene muchos colores. Hay una niña que se emociona mucho al ver muchos colores.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Me gustaría implementar estrategias con colores para ver las reacciones de la niña, como se puede calmar y durante cuánto tiempo.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>https://prezi.com/dkvvplxaff_r/la-importancia-de-los-colores-en-el-preescolar/</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018).

Ilustración 26. Ejecución tapete de texturas

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 10.	FECHA: 23 de Marzo del 2018.
DIMENSIÓN: Corporal.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Los niños caminaron descalzos sobre un tapete de texturas (cubetas de huevos, lija, piedras, algodón, botellas y papel de burbujas) para trabajar el sentido del tacto.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>MARÍA MONTESSORI. Estimulación temprana.</p> <p>El área sensorial hace parte del método Montessori y busca el desarrollo de los sentidos ya que son los que ayudan al niño a explorar el mundo; se utilizan cada uno de los cinco sentidos, pero María Montessori incluye uno llamado ESTEREOGNÓSTICO, el cual hace referencia al tacto, pero sin la visión.</p>	
<p>Reflexión:</p> <p>Con este proyecto se buscan desarrollar todos los sentidos; en este caso se desarrolla el tacto con las texturas del tapete. Esta actividad permite observar las reacciones frente a cada textura y cuales son o no del agrado de los niños.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>La base del tapete será mejorada por petición del colegio.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://jaisaeducativos.net/blog/area-sensorial-montessori/</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018).

Ilustración 27. Ejecución bolsas sensoriales para el tacto

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 12.	FECHA: 6 de Abril del 2018.
DIMENSIÓN: Corporal.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Los niños tuvieron la oportunidad de interactuar con cada una de las bolsas sensoriales (gel con pintura, orbes, aceite con agua y escarcha, gel con escarcha, gel con cauchos, gel con pompones, gel con ojos locos y cauchos) y la botella de la calma.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>JEAN PIAGET. Estimulación temprana.</p> <p>Dice que el desarrollo psíquico del niño empieza desde el primer día de vida y progresa a medida de los estímulos que se le brindan, ya sea para bien o para mal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Periodo sensomotriz (0 – 2 años): Los bebés conocen el mundo a través de los movimientos y los sentidos. 	
<p>Reflexión:</p> <p>Desde la concepción el bebé requiere de estimulación para un mejor desempeño en su futuro. Las bolsas sensoriales trabajan el tacto, se mueven y son llamativas por su color.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Reforzar las bolsas y sellarlas mejor para evitar rupturas.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://www.waece.org/educacionprepostnatal/seccion4/desarrollopsicoev.htm</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018)

Ilustración 28. Ejecución sentido del gusto con sabores

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 13.	FECHA: 10 de Abril del 2018.
DIMENSIÓN: Corporal.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Los niños debían cerrar los ojos y abrir la boca, a cada uno se le iba dando un sabor y al finalizar todos socializaban (Zumo de limón, leche condensada, kipitos, fundip, azúcar, sal, gelatina y vinagreta).</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>SEBASTIAN MENDEZ Estimulación temprana en el desarrollo infantil.</p> <p>La estimulación temprana fomenta el desarrollo evolutivo infantil en diversos aspectos, como lo emocionales y físicos. Si se realiza desde la concepción los resultados serán muy buenos y se verán reflejados en su desarrollo.</p>	
<p>Reflexión:</p> <p>Esta vez se trabajó el sentido del gusto, en esta actividad se refleja la toma de decisiones de cada niño.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Realizar varias veces esta actividad para ver si los niños quieren volver a probar los sabores que no les gustaron y así generar seguridad, autonomía y toma de decisiones.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://www.innatia.com/s/c-estimulacion-temprana/a-importancia-en-los-ninos.html</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018).

Ilustración 29. Ejecución sentido del olfato

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 15.	FECHA: 20 de Abril del 2018.
DIMENSIÓN: Corporal.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Nos hicimos en mesa redonda, todos los niños cerraron los ojos, olían cada copa y socializaban según su cotidianidad (canela, clavos, café, sampic, alcohol, perfume, romero y gel).</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>MARÍA ISABEL GUERRERO. Estimulación.</p> <p>La estimulación aumenta la experiencia física, sensorial y social del niño, pues su cerebro permite ser moldeado a través de la repetición de actividades, las cuales fortalecen y desarrollan sus habilidades. Hay que tener en cuenta que el desarrollo neuronal va hasta los tres años y a los seis se extingue completamente.</p>	
<p>Reflexión:</p> <p>En esta actividad se trabajó el sentido del olfato y la parte social del niño, pues socializaron sobre su entorno cotidiano.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Vale la pena repetir este tipo de actividades pues logran grandes intereses en los niños y desarrollan la parte neuronal antes de que se extinga por su edad.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://www.abcdelbebe.com/bebe/0-6-meses/conozca-en-que-consiste-la-estimulacion-y-cuales-son-sus-beneficios-14117</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018)

Ilustración 30. Ejecución actividad día del idioma

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 16.	FECHA: 24 de Abril del 2018.
DIMENSIÓN: Comunicativa.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Para iniciar se leyó el cuento de caperucita roja, luego se les mostró una poesía sobre helados, por ello cada uno decoró un helado para pegarlo en la poesía, al finalizar repetimos la poesía varias veces para lograr aprenderla.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>HOWARD GARDNER. Inteligencia lingüística.</p> <p>Capacidad de expresarse de forma asertiva. Esta inteligencia se ve muy desarrollada en escritores, poetas, periodistas, personas que les gusta redactar, que aprenden con facilidad otros idiomas, que les gusta decir rimas y trabalenguas.</p>	
<p>Reflexión:</p> <p>Los niños estuvieron muy entretenidos y atentos con el cuento de Caperucita roja, cuando acabe de leer esperaban más. Aprenderse la poesía es algo nuevo para ellos sin embargo se hizo agradable y poco a poco lo van logrando. Todos han aprendido el inglés de manera correcta.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Seguir reforzando esta inteligencia, mediante todas las actividades y rutinas diarias.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://formacion.educalab.es/pluginfile.php/50317/mod_imsdp/content/3/inteligencia lingstic o_verbal.html</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018)

Ilustración 31. Ejecución actividad sentido de la vista

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS	
CENTRO REGIONAL ZIPAQUIRÁ	
PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL	
REGISTRO DE EJECUCIÓN.	
N°: 17.	FECHA: 27 de Abril del 2018.
DIMENSIÓN: Corporal.	LUGAR: FUNIFELT.
<p>Ejecución:</p> <p>Los niños debían ubicarse frente a un espejo y observarse según indicaciones, ¿Están peinados?, ¿Tienen la cara limpia?, ¿Son lindos?, entre otras.</p>	
<p>Revisión Teórica:</p> <p>CAMILA GUTIERREZ. Estimulación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sirve para desarrollar habilidades en cualquier ambiente y según la edad. - Detectar dificultades en el niño y apoyarlas. - Inteligencia emocional. - Permite el desarrollo de las inteligencias múltiples. 	
<p>Reflexión:</p> <p>En esta actividad se trabajó el sentido de la vista y la inteligencia intrapersonal. Con el fin de que los estudiantes empiecen a reconocerse a sí mismos y a encontrar las diferencias con sus pares.</p>	
<p>Propuesta de mejora:</p> <p>Avanzar en el reconocimiento de sí mismo para logra una buena autoestima y autocontrol.</p>	
<p>BIBLIOGRAFÍA:</p> <p>http://www.abcdelbebe.com/bebe/0-6-meses/conozca-en-que-consiste-la-estimulacion-y-cuales-son-sus-beneficios-14117</p>	

Fuente: Diana Carolina Gerena Gerena. (2018)