

Los Juegos con Material Reciclable como Estrategia Didáctica Dirigida al Grado

Preescolar de la IE Academia Sam.

Miladys González Duran

Licenciatura en Pedagogía Infantil, Facultad de Educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios

NRC 33777: Opción de grado

Colombia, Guadalajara de Buga

Noviembre, 2022

**Los Juegos con Material Reciclable como Estrategia Didáctica Dirigida al Grado
Preescolar de la IE Academia Sam.**

Miladys González Duran

Asesor: Mg. Jeisson Alexander Mayorga Riveros

Licenciatura en Pedagogía Infantil, Facultad de Educación

Corporación Universitaria Minuto de Dios

NRC 33777: Opción de grado

Colombia, Guadalajara de Buga

Noviembre, 2022

Tabla de contenido

1. Resumen	5
2. Abstract	7
3. Intenciones.....	9
3.1.Objetivos	11
3.1.1. Objetivo General	11
3.1.2. Objetivos Específicos	11
3.2. Ejes de la sistematización	12
4. Referentes Conceptuales y Teóricos.....	14
4.1. El Juego	14
4.2. Estrategia Didáctica	17
4.3. Primera Infancia	19
4.4. Dimensiones del Desarrollo Infantil en Primera Infancia	20
4.5. Aprendizaje Significativo	23
5. Metodología	26
5.1. Enfoque y Diseño metodológico	26
5.2. Técnica de Recolección de Información	27
5.2.1. Observación participante	28
5.2.2. Entrevista	28
5.3. Instrumentos Implementados	28
5.3.1. Diario de Campo	29
5.3.2 Fotografía	29
5.3.3. Cuestionario a la docente	30
5.4. Fases de la Sistematización	31

5.5. Población	34
5.5.1. Universo	34
5.5.2 Muestra	35
6. Análisis Crítico de la Experiencia	36
7. Dificultades Encontradas	51
8. Punto de Llegada	53
9. Recomendaciones y sugerencias	54
10. Referencias bibliográficas	55
Anexos	59
Practica II	
Anexo 1. Cronograma de actividades de la sistematización.....	59
Anexo 2. Bitácora.....	60
Anexo 3. Seguimiento del proceso	61
Anexo 4. Formato de asistencia	62
Anexo 5. Informe final	63
Practica III	
Anexo 6. Seguimiento del proceso	64
Anexo 7. Formato de asistencia	65
Anexo 8. Informe final	66
Anexo 9. Encuesta a docente	67

1. Resumen

La presente sistematización surge a partir de la práctica pedagógica realizada con los niños y niñas del grado preescolar de la Institución Educativa Academia Sam de Tuluá Valle del Cauca, con el propósito de destacar la experiencia vivida en el contexto pedagógico, mediante los juegos con material reciclable como estrategia didáctica implementada por la docente titular de este grado. Puesto que, ha sido una herramienta clave para el aprendizaje de los infantes que implica diversión, recreación, una forma de pensar mejor, de comunicación con los pares, entorno y consigo mismo. Además, permite sujetarse, obedecer reglas y límites.

Un valor agregado, de esta estrategia didáctica pedagógica ejecutada por la docente de preescolar, son los juegos elaborados por ella con material reciclable, que brinda la posibilidad de diversificación en las actividades y abre el camino a una nueva propuesta en la educación. Permitiendo igualmente, orientar a los docentes para aplicar en las aulas metodologías lúdicas, colaborativas y activas posibilitando recursos para la planeación, con el propósito de brindar momentos dinámicos de participación sin caer en el error de la rutina.

Esta estrategia didáctica posibilita a los docentes observar y conocer en los estudiantes, sus ritmos y estilos de aprendizaje para fortalecer las áreas que presentan dificultades de apropiación del conocimiento, percibiendo así las habilidades, oportunidades y limitaciones de los niños, por medio de la sensibilidad observadora, que deben desarrollar los maestros de primera infancia. Debido que, la estrategia didáctica permite acercarse por parte de los docentes con una actitud crítica y reflexiva cuestionando la labor pedagógica y efectuando investigación e innovación. Por tanto, el educador debe retomar la autonomía en el aula con el fin de brindar clases novedosas y significativas.

Descriptor: Juegos, Estrategia Didáctica, Primera Infancia.

2. Abstract

The present systematization arises from the pedagogical practice carried out with the boys and girls of the preschool grade of the educational Institution Academia Sam Tuluá Valle del Cauca, with the purpose of highlighting the experience lived in the pedagogical context through games with recyclable material such as didactic strategy, implemented by the head teacher of this degree. Since it has been a key tool for infant learning that involves fun, recreation, a better way of thinking communication with peers, environment and with oneself. In addition, it allows subjecting oneself obeying rules and limits.

An added value of this pedagogical didactic strategy executed by the preschool teacher, are the games made by her with recyclable material. Which offers the possibility of diversification in the activities and opens the way to a new proposal in education. Also allowing, guide teachers to apply playful, collaborative and active methodologies in the classroom, enabling resources for planning, development and evaluation in classes in this way, dynamic moments of participation are offered without falling in to the error of routine.

This didactic strategy enables teachers to observe and learn about students, their rhythms and learn styles to strengthen the areas that present difficulties in appropriation of knowledge. Thus perceiving the abilities, opportunities and limitations of children, through observer sensitivity, which should be developed by early childhood teachers. Because the didactic strategy allows teachers. To approach it with a critical and reflective attitude, questioning the pedagogical work and carrying out research and innovation. Therefore, the educator must resume autonomy in the classroom in order to provide new and meaningful classes.

Descriptors: Games, didactic strategy, early childhood

3. Intenciones

La presente sistematización de experiencia se realiza con la intención de registrar y reflexionar sobre la estrategia didáctica desarrollada por la docente Sandra Milena Castrillón del grado preescolar de la Institución Educativa (IE) Academia Sam de Tuluá, la cual se desarrolla a partir de los juegos con material reciclable elaborados por parte de la docente de este grado, con el propósito de facilitar el aprendizaje de los estudiantes.

La estrategia didáctica propuesta por la docente permite; tener clases más organizadas, divertidas e interesantes donde se logra captar la atención de los estudiantes y así estimular el deseo por aprender por parte de ellos, debido a un adecuado acompañamiento en el proceso de enseñanza y aprendizaje a través del juego con intención educativa, donde la educadora puede considerar si la estrategia fue conveniente para alcanzar los objetivos propuestos.

La estrategia didáctica fomenta la motivación e interés en las clases logrando de esta forma aprendizajes significativos y estimulando el deseo por aprender igualmente, estimula a los infantes en tener un pensamiento crítico y creativo. Cabe mencionar que, jugando los niños aprenden a conocer y comprender el mundo social que les rodea.

Se puede decir que los niños y niñas desde que nacen, en sus juegos, potencian una identidad del grupo social a la cual cada uno de ellos pertenece. Además, cuando se encuentran inmersos en una sociedad, o en pequeñas comunidades, en los niños y las niñas se fomenta la cohesión y la solidaridad, donde van aprendiendo los diversos valores humanos y éticos que les permiten actuar y ser miembros de estos grupos, y que a su vez le van dando un sentido para la formación de su personalidad y de su desarrollo integral. (Leyva, 2011, p.12)

Así pues, cuando los niños juegan desarrollan muchas habilidades como: relaciones interpersonales, reconocer y responder a los sentimientos de los demás, resolver conflictos, adherirse a reglas, compartir, expresar sus emociones y entender los roles. Todas estas destrezas desarrolladas gracias al juego van transformando a los infantes en grandes seres humanos con principios y valores que se ponen en confrontación durante la vida. Puesto que, el objetivo de la educación es formar mejores personas que aprendan a pensar, convivir y comunicarse.

Por otra parte, la sistematización de esta experiencia permite acercarse con una actitud crítica, autocrítica y reflexiva con el objetivo de analizar lo sucedido en la práctica y mejorarla dado que, el docente tiene un rol fundamental en el proceso de transformación en la educación, por tanto se requiere de innovación y autonomía. La realidad es que los educadores deben de mirar su responsabilidad puesto que, la calidad en la educación depende del clima escolar, del liderazgo, en garantizar reformas curriculares, en que tanto el docente se pregunta de los factores a cambiar y sobre todo depende de la innovación que garantice expectativa y variación.

Es por eso que, la estrategia didáctica es una herramienta que deben utilizar los docentes responsables de la formación de los estudiantes por lo cual, el educador debe estar proyectado a una educación de calidad, con una pedagogía activa que promueva la participación, la superación ante las diferentes dificultades e inducir a las posibles soluciones, capaz de ocasionar situaciones de la realidad y utilizar diferentes herramientas con el fin de brindar variedad de recursos que favorezcan el proceso de enseñanza y aprendizaje.

3.1. Objetivos

3.1.1. Objetivo General

Sistematizar la estrategia didáctica de juegos elaborados con material reciclable, para reflexionar sobre la práctica innovadora aplicada en el grado preescolar de la IE Academia Sam de Tuluá Valle del Cauca.

3.1.2. Objetivos Específicos

- Analizar los juegos con material reciclable como estrategia didáctica para la enseñanza de los niños del grado preescolar de IE Academia Sam.
- Registrar la práctica pedagógica realizada en la IE Academia Sam con el fin de estudiar la experiencia vivida.
- Reflexionar sobre la estrategia didáctica utilizada por la docente y como impactó en el aprendizaje de los estudiantes del grado preescolar de la IE Academia Sam de Tuluá.

3.2. Ejes de la Sistematización

3.2.1. El Objeto de Estudio

Como Practicante de pedagogía infantil de la Institución Educativa Academia Sam del municipio de Tuluá Valle, es fundamental abstraer lo que significa el juego para la práctica docente a la hora de llevar acabo cada clase, es necesario revalorar el carácter lúdico tanto en la vida personal como institucional, mediante las teorías y modelos pedagógicos, para así reforzar el juego en el trabajo en el aula.

De hecho, la experiencia que se pretende sistematizar, es el juego con material reciclable como estrategia didáctica que favorezca al aprendizaje de los niños y niñas del grado preescolar de la IE Academia Sam. Además, reflexionar sobre la práctica docente como esta impacta en el proceso pedagógico de los estudiantes, con la intención de aportar al desarrollo de los infantes, para que adquieran la capacidad de regular sus emociones, construir ideas, compartir intereses, resolver conflictos, tener un pensamiento crítico, dar rienda suelta a la imaginación, la curiosidad y sobre todo que el aprendizaje se torne divertido y agradable.

Se debe lograr cambiar las ideas de los estudiantes con la intención que aprendan a pensar, sentir y actuar en las aulas de clases y fuera de ellas, más que conseguir que memoricen conceptos, es impactarlos para que sean mejores seres humanos. De ahí que el propósito esencial de esta sistematización, es conseguir la transformación en las aulas de clases a través de la acción y reflexión sobre las practicas que ayuden a comprender y recuperar el proceso con intenciones de mejora, mediante la observación e interpretación de la experiencia para no caer en la tendencia del tradicionalismo, no obstante aplicar la iniciativa e innovación en la educación.

3.2.2. Eje Central

La sistematización permite describir, reflexionar y recuperar sobre la práctica pedagógica, llevada a cabo en el grado preescolar de la IE Academia Sam, con el fin de interpretarla, entender el proceso de la experiencia y obtener mejoras. Además, se puede evidenciar la ruta que se efectúa para la realización de la sistematización con relación a la propuesta de Oscar Jara (2018) sobre los cinco tiempos, lo cual permite demostrar determinado orden, en la realización de la propuesta, donde se refleja la estrategia didáctica del juego con material reciclable elaborados por la docente como una herramienta pedagógica de enseñanza que facilita el aprendizaje de los estudiantes del grado preescolar, causando en ellos diversión atención y motivación en las diferentes áreas a desarrollar.

De manera que, el eje del trabajo orienta las experiencias más significativas para sistematizar, de las cuales son:

1. La experiencia de la práctica pedagógica realizada en la IE Academia Sam, con el objetivo de ordenar y reconstruir la lógica del proceso vivido, a través de la observación e interpretación crítica y reflexión de la experiencia.
2. La estrategia didáctica del juego elaborado con material reciclable implementado por la docente y cómo impacta en el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar con la intención que aprendan a pensar, sentir y actuar en las aulas de clases y fuera de ellas.
3. Los juegos con material reciclables como herramienta pedagógica que permite planificar, organizar mejor la enseñanza, lograr la atención, motivación e interés de los estudiantes por aprender.

4. Referentes Conceptuales y Teóricos

La sistematización de experiencia se apoya con los siguientes teóricos Friedrich Frobel (1782-1852), Karls Groos (1902), Meneses y Monge (2001), Jean Piaget (1956), Vigotsky (2008), Martin y Duran (2014) que sustentan sobre el juego. También, Limas (2018), Picco y Orienti (2017), Juan Amós Comenio (1632), Pruzzo (2006) hablan de las estrategias didácticas. Del mismo modo, Jean Jacques Rousseau (1712-1778), Cordero (2014) en cuanto a la primera infancia. Igualmente, El Ministerio de Educación (1996) con respecto a las dimensiones del desarrollo infantil en la primera infancia. Por último, Ausubel (1970), Díaz (2002), Novak (2011) con relación al aprendizaje significativo.

En la práctica pedagógica a sistematizar se da relevancia en los siguientes descriptores: el juego, estrategia didáctica y primera infancia. De esta forma, tener fundamentos teóricos compactos con relación al proceso pedagógico efectuado en el grado preescolar de la IE Academia Sam de Tuluá valle del Cauca.

4.1. El Juego

El juego, se destaca por satisfacer las necesidades afectivas, emotivas, cognitivas, verbales, físicas y sociales con las que nacen los seres humanos, puesto que proporciona relajación y diversión, por tanto ofrece la posibilidad de disfrutar y al mismo tiempo adquirir habilidades, es por eso que cuando se juega hay trabajo en equipo, compañerismo, se fortalece vínculos, comparten ideas, estimula las cualidades morales de los infantes, se desarrolla el lenguaje, expresan diferentes emociones, respetan reglas, despierta la creatividad, curiosidad, imaginación e iniciativa.

Cabe mencionar algunas definiciones y aportes que le dan relevancia al tema. Por lo cual, para Karl Groos (1902) menciona que “el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la

vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande” (párr. 2). De modo que, el juego es una actividad que proyecta a los infantes para la vida, de hecho, se logra desarrollar a través de él, aspectos como seguridad, confianza, conocimiento de sí mismos, con la convicción de saber que se puede hacer y hasta dónde se puede llegar.

Por otro lado, “El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral” (Meneses y Monge, 2001, p. 12). De manera que, el juego es vital porque es la naturaleza de los niños en el cual, se debe proveer los espacios y recursos para que sean ellos los protagonistas y dueños de sus juegos donde toman decisiones, llegan acuerdos, resuelven problemas también, los juegos son escenarios donde inicia la participación infantil, logrando conocer sus intereses y fortalezas por fortalecer.

Por tanto, Jean Piaget (1956) afirma que “el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo” (párr. 5). Por consiguiente, el juego estimula el desarrollo de habilidades, capacidades en el pensamiento, la memoria, la atención, percepción, así pues, a medida que el niño va creciendo adquiere nuevas experiencias y desafíos que contribuye al conocimiento de sí mismo, los demás y el entorno.

Igualmente, Piaget (2007) distingue “cuatro categorías de juegos: juegos de ejercicios, juegos simbólicos, juegos de reglas y juegos de construcción” (p. 5). De manera que, el autor relaciona los juegos con las etapas del desarrollo cognitivo de los niños. En primer lugar, la etapa sensomotriz (juegos de ejercicio), donde los infantes aprenden a conocer el entorno a través de los juegos de manipulación y exploración. En segundo lugar, la etapa pre operacional (juegos simbólicos), donde los niños adquieren la inteligencia simbólica, en esta fase del desarrollo los

infantes juegan mediante la imaginación, fantasía y creatividad. Por otra parte, la etapa de operaciones concretas (juegos de reglas), ahí los niños se interesan por los juegos de creación, manipulación y construcción. Por último, la etapa de operaciones formales (juegos de construcción), donde se realizan juegos que requieran de analizar, pensar y razonar con el fin de probar posibles alternativas de soluciones.

Por otro lado, Vigotsky (2008) establece “una relación entre el juego y el contexto sociocultural en el que vive el niño y afirma que, durante el juego, los niños se proyectan en las actividades adultas de su cultura y recitan sus futuros papeles y valores” (p. 7). Por ende, de esta forma los niños obtienen la motivación y actitud necesaria para su participación social y se apropia del sentido sociocultural, entonces, el juego según el contexto social influencia en los infantes en su proyecto de vida y personalidad.

Puesto que, es una herramienta social y educativa que permite interactuar con la realidad., por eso, los infantes jugando aprenden aspectos de su contexto cultural en el que están inmersos, uniéndose al mundo que han construido los adultos

El juego se potencia dependiendo de las condiciones de contexto, se orienta según la cultura y las costumbres y se vive de acuerdo con los saberes específicos de cada territorio, del grupo poblacional, de las niñas, los niños, las maestras, los maestros y agentes educativos. (Martín y Duran, 2014, p. 23)

De ahí que, el educador debe de ofrecer oportunidades de espacios, tiempos, proveer material, así mismo, debe definir las estrategias didácticas, ser el guía de los juegos para lograr fortalecer y desarrollar las habilidades y destrezas en los niños.

4.1.1. Desde la Perspectiva de Friedrich Frobel (1782-1852)

Los juegos son el medio exacto para que los niños se relacionen con el entorno, de esta manera los infantes aprenden jugando, a través de la práctica adquieren conciencia, autonomía y responsabilidad del ambiente en el que se encuentran. Así mismo, Frobel (1782-1852) afirma que “el juego es la expresión más profunda de la existencia humana. En el juego, la vida toma forma en libertad” (p. 3). Los niños cuando juegan desarrollan libertad de experimentar, expresar, elegir y analizar, aunque también en los juegos hay límites y reglas que, de igual manera, enseña a los niños a respetar normas y esperar el turno, todo esto contribuye a la formación de su personalidad. En virtud de ello, el juego para Frobel debe de ser vital en las escuelas y no se puede pasar por alto, ya que son las bases para el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales, motoras y emocionales.

4.2. Estrategia Didáctica

Con respecto a la práctica diaria docente, se requiere de aplicar la didáctica para los procedimientos y perfeccionamientos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, por lo cual es responsabilidad del docente seleccionar las actividades, técnicas y diseños que debe de utilizar para lograr los objetivos planteados, de manera que las estrategias didácticas son herramientas de apoyo para la labor del educador. Igualmente, como define Limas (2018):

La didáctica como una disciplina pedagógica que se encarga de dirigir y orientar las condiciones para que el proceso enseñanza aprendizaje que se pueda realizar. Dentro de sus componentes, se pueden visualizar la intencionalidad, la enseñanza, el aprendizaje, y los procesos de instrucción. (p.42)

Cabe señalar que, la intencionalidad es un término importante en la didáctica, ya que es un propósito que se debe tener en cuenta en la enseñanza, por tanto, la didáctica puede variar

según las intencionalidades, es decir que dependiendo del contexto se puede generar diversas situaciones didácticas. Del mismo modo, se puede afirmar que

La Didáctica es una disciplina cuyo objeto de estudio es la enseñanza y que pretende describirla y explicarla, así como también elaborar y fundamentar normas para colaborar con los docentes en la resolución de los problemas que las prácticas les presentan. (Picco y Orienti, 2017, p. 13)

Por lo cual, la didáctica estudia y delinea los procesos de enseñanza y aprendizaje también, se puede decir que se ha ocupado por ayudar a los educadores a enseñar y algunos autores la han definido como una disciplina teórica-práctica o una caja de herramientas.

Por otro lado, la obra más conocida de Juan Amós Comenio fue cuando publicó en 1632 la Didáctica Magna **“para enseñar a todos todas las cosas”** en el cual creó una teoría didáctica y una ciencia de la educación, como disciplinas autónomas. De hecho, “concibe que debe formarse al hombre para que alcance, en esta vida la sabiduría, la honradez y la piedad. En este sentido considera la enseñanza como una responsabilidad de los gobernantes para que TODOS pudieran aprender TODO el conocimiento” (Pruzzo, 2006, p. 3). Puesto que, el contexto en el que vivía Comenio era de guerras religiosas y políticas esto lo llevó a considerar la paz mediante la enseñanza universal. Por eso, el objeto de su obra es la enseñanza y plantea la presencia del método con el fin, de hacer fácil y atractiva la educación con una perspectiva inclusiva que incorpora a ricos, pobres, hombre y mujeres, donde se refleje la igualdad, pero teniendo en cuenta siempre que los niños no aprenden tanto de lo que se les ordene hacer, sino que aprenden haciendo, por esa razón, la importancia de Comenio fue el haber centrado su mirada en el estudiante que aprende desde la acción.

4.3. Primera Infancia

Es la etapa inicial del ser humano, que abarca desde el nacimiento hasta máximo los seis años de edad, es un periodo clave para fortalecer y estimular las capacidades, habilidades y destrezas de los niños y niñas, así mismo poder aportar y guiar para el desarrollo cognitivo, motor, afectivo y social de los más pequeños.

Por consiguiente, los infantes en esta etapa deben de recibir el mayor cuidado, atención y estimulación por sus cuidadores, ya que así logran desarrollar virtudes para establecer relaciones afectivas con las demás personas, incluso habilidades comunicativas y destrezas motoras que le permiten conocer el mundo que les rodea.

De ahí que el rol del educador es fundamental, debe de ser un acompañante afectivo que aporte al desarrollo integral de los niños y niñas, además potencie todas las dimensiones tanto como comunicativa, ética, socio afectiva, caporal, cognitiva y estética.

También debe de propiciar un ambiente de aprendizaje seguro y de estimulación, teniendo la capacidad para innovar, crear, animar, motivar y causar en los niños interés por aprender, como menciona Jean Jacques Rousseau (1712-1778):

Pedagogo y filósofo suizo, defensor del valor propio de la infancia, resalta su valor más allá de que el niño sea visto como un “adulto miniatura”, sino también era un ser libre con decisiones e intereses propios. Fue representante de la concepción del individualismo, el cual consiste en fomentar autonomía e independencia en el niño y niña para así lograr sus recursos personales. (Silva, 2018, p. 10)

Por lo cual, el niño es nuevo eje de educación, es autor de su propio aprendizaje, sus ideas, intereses y actividades son el motor de la educación, el infante aparece en la escuela como

un ser lleno de conocimientos, experiencias, con derechos, capacidades propias. Por tanto, adopta una posición activa frente al aprendizaje “**aprende haciendo**” hoy en día el juego y la palabra sustituyen la disciplina de vara y de sangre.

Por otra parte, es importante tener en cuenta que los niños y niñas evolucionan de una manera diferente

Piaget pensaba que todos los individuos maduran de la misma manera y que no hay factores o aspectos que pueden influir en ellos para cambiar el nivel de maduración. Luego de diferentes estudios se ha podido comprobar que esta idea de Piaget es incorrecta, ya que el entorno y las experiencias que tenga una persona influyen significativamente en su desarrollo y autonomía. (Cordero, 2014, p.40)

De manera que, las experiencias, estimulaciones y el entorno social en el que viven los niños contribuye en el desarrollo de habilidades para que sea eficiente y evolutivo. Por otro lado, Vygotsky (1896) menciona que “la parte social y cultural del niño influye significativamente para su desarrollo cognitivo” (p.40). De modo que, según el contexto socio cultural en el que se desenvuelve los niños mediante la interacción con el entorno, familia y pares, les proporciona conocimiento y formación de lo que serán en la vida adulta.

4.4. Dimensiones del Desarrollo Infantil en Primera Infancia

En cuanto, a las dimensiones del desarrollo infantil cuyo propósito es que se tengan en cuenta aspectos esenciales en la primera infancia, de los cuales son: cognitivo, comunicativo, corporal, socio afectivo, sensorio motriz y corporal, a fin de entender el desarrollo infantil de los niños de cero a cinco años, para así mismo poder realizar un adecuado seguimiento y objetivos en los procesos pedagógicos de los infantes. Por tanto, la educación inicial debe ser constante y

que influya interacción, relaciones sociales de calidad que contribuya en el desarrollo de capacidades y en adquirir competencias como seres humanos plenos.

A continuación, se llevará a cabo una breve descripción de algunas de las dimensiones que intervienen en el desarrollo infantil en la etapa de preescolar.

4.4.1. Dimensión Cognitiva

Gracias a las experiencias que proporcionan el contexto especial en el que se desenvuelve cada niño, tanto la familia, cuidadores y pares tiene un papel vital facilitando la construcción del conocimiento y la producción de un nuevo saber. Por lo cual, El Ministerio de Educación (1996):

La psicología cognitiva ha logrado una gran revolución y significativos avances, al proponer teorías del cómo se logra el desarrollo, y la posibilidad de facilitarlos en las relaciones que establece en la familia y en la escuela, fundamentales para consolidar los procesos cognitivos básicos: percepción, atención y memoria.

(p.19)

De modo que, los agentes educativos, padres de familia y cuidadores de los infantes, tienen un rol vital para el logro de conocimientos en el que se debe de conocer las capacidades del niño y su interacción con el mundo, de esta manera posibilitar el camino hacia nuevas competencias para utilizar ese conocimiento en diferentes situaciones.

4.4.2. Dimensión Comunicativa:

Es interactuar con los demás a través del lenguaje para expresar saberes, ideas, satisfacciones, necesidades y emociones, en la infancia el lenguaje desempeña una función elemental en el cual se desarrolla mediante las relaciones e interacciones con otros. Por tanto, El Ministerio de Educación (1996) afirma que “la dimensión comunicativa en el niño está dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad; a construir mundos posibles; a establecer relaciones para satisfacer necesidades, formar vínculos afectivos, expresar emociones y sentimientos” (p.20). Así pues, la dimensión comunicativa proporciona herramientas para los docentes y familias a fin que garanticen experiencias comunicativas y literarias en el que los niños puedan expresar con libertad sus intereses a partir de la interacción con adultos y pares.

4.4.3. Dimensión Socio-Afectiva

En el cual, influye de una manera fundamental para el afianzamiento del auto-concepto, personalidad, autonomía y seguridad de sí mismo, puesto que esta dimensión permite que el niño se conozca mediante la interacción social y con el entorno que le rodea. Igualmente, El Ministerio de Educación (1996) menciona que “la comprensión de la dimensión socio-afectiva hace evidente la importancia que tiene la socialización y la afectividad en el desarrollo armónico e integral en los primeros años de vida incluyendo el periodo de tres a cinco años” (p. 17). De manera que, esta dimensión implica suministrar seguridad y facilitar la libertad para que el niño exprese sus emociones, por ende, ir formándose para la vida en crear sus propias convicciones y saber relacionarse con las demás personas.

4.4.4. Dimensión Sensorio-Motriz

Se refiere al desarrollo físico, lo cual inicia desde la gestación y se intensifica hasta los cinco años, es la manera como el infante se manifiesta con el mundo a través de su cuerpo. Por tanto, cada niño se identifica con una expresividad corporal que lo distingue y diferencia. Así mismo, El Ministerio de Educación (1996) sostiene que:

En la educación preescolar se habla de psicomotricidad, concepto que surge como respuesta a una concepción que consideraba el movimiento desde el punto de vista mecánico y al cuerpo físico con agilidad, fuerza, destreza y no como un medio para hacer evolucionar al niño hacia la disponibilidad y la autonomía.
(p.18)

Por tanto, la dimensión corporal no solo se trata de buena armonía en movimientos y coordinación, sino que también es la construcción de identidad y una oportunidad de relacionarse con el mundo.

4.5. Aprendizaje Significativo

Es uno de los conceptos pilares del constructivismo precisamente, como menciona Ausubel (1970):

El aprendizaje significativo es el tipo de aprendizaje en que un estudiante relaciona la información nueva con la que ya posee, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en este proceso. Dicho de otro modo, la estructura de los conocimientos previos condiciona los nuevos conocimientos y experiencias, y éstos, a su vez, modifican y reestructuran aquellos. (p. 30)

De hecho, se da en relación con la información nueva, con un concepto que existe, es decir que los nuevos conocimientos se basan con los previos que tienen los niños, sea que lo haya adquirido en la vida cotidiana u otras fuentes.

Un aprendizaje significativo se obtiene cuando hay un cambio cognitivo, cruzando de no saber a ya saberlo. Por tanto, este saber que se logra es permanente ya que, está basado en la experiencia, diferente al aprendizaje de repetición o memorístico que se da solo mientras se logra la finalidad, en la mayoría de los casos es mientras se realiza la evaluación, dado que este es un cúmulo de información sin relación a los saberes previos, por lo cual no permite utilizar el conocimiento de forma innovadora y novedosa, por consiguiente, suele olvidarse rápido.

De ahí la necesidad en la etapa de educación inicial tener en cuenta diferentes estrategias que estén basadas con el aprendizaje significativo, dado que de esta manera los infantes logran conocimientos a través de los saberes previos con los nuevos adquiridos proporcionando en ellos motivación e interés por sus clases. Por lo cual, como manifiesta Díaz (2002):

Entendiendo como el aprendiz adquiere en el aula esos aprendizajes y puede hacer uso de ellos en su vida cotidiana, en este sentido, las estrategias que se pueden emplear son para activar o generar conocimientos previos, también orientar y guiar a los aprendices para así mejorar lo que se aprende, promoviendo el enlace entre lo que sabe y la nueva información que se va a aprender. (p. 14)

Así pues, la función del educador es muy importante y necesaria en trazar desafíos que permita lograr los objetivos propuestos para la enseñanza, a fin de mostrar un buen resultado en cuanto al aprendizaje de sus estudiantes, gracias a las estrategias pedagógicas, como los juegos y recursos didácticos, que proporcionen un verdadero aprendizaje significativo, basado en la

realidad y experiencia de los infantes. De manera que, es saber direccionarlos a situaciones cotidianas que los lleven a un mejor conocimiento. Incluso, Novak (2011):

De acuerdo al aprendizaje significativo los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. (p. 32)

Así pues, el interés que muestre los niños y niñas depende en gran medida, de las estrategias didácticas para enseñanza que aplique el docente, ya que es el encargado de proponer y causar en los estudiantes interés por querer conocer la gran variedad de saberes nuevos por conseguir. Por tanto, a través de los juegos los infantes obtienen aprendizajes significativos puesto que, se relacionan los conocimiento y habilidades que los niños poseen y al mismo tiempo se integran los nuevos saberes.

5. Metodología

La sistematización de esta experiencia, permite analizar cómo los juegos a través de material reciclable son estrategias didácticas fundamentales para la enseñanza a los niños y niñas de tres a cinco años del grado preescolar de la Academia Sam de Tuluá, además analizar el impacto que puede tener esta actividad rectora al ser efectuada en los infantes, así mismo se puede observar las diferentes actividades ejecutadas por la docente en el campo de la práctica, dado que es evidente la variedad de juego con material reciclables que utiliza para el desarrollo de las clases en el aula en el momento de enseñar alguna temática. Por lo cual, proporciona en los estudiantes motivación y diversión por los diferentes juegos que la docente implementa e innova para la planeación y desarrollo de sus clases.

5.1. Enfoque y Diseño Metodológico

Esta sistematización está basada en la metodología de investigación cualitativa, fundamentada en narrar un objeto de estudio, referida como investigación de tipo descriptivo, que permite conocer la realidad de las personas que interactúan, el investigador está mezclado con el análisis de sus propias observaciones, así como la relación que se tuvo con los participantes y los datos recolectados. Esta investigación, “es un diseño flexible a partir de información cualitativa, que no implica un manejo estadístico riguroso, ya que su estructura se orienta más al proceso que a la obtención de resultados” (Monje, 2011, p. 110). Por tanto, en esta sistematización se puede examinar la implementación de actividades lúdicas como el juego con material reciclable en las clases del grado preescolar de la Academia Sam, igualmente se utilizan diferentes instrumentos con la intención, de coleccionar datos a través del cuestionario dirigido a la docente con cuatro preguntas abiertas, el diario de campo y la fotografía de los cuales nos

ofrecen aportes importantes para fundamentar la teoría y analizar la práctica que se está ejecutando.

Cabe señalar que, la sistematización de experiencia bajo la metodología de investigación cualitativa

Se planteó para su desarrollo principios innovadores, que se caracterizaron por un desarrollo académico centrado en el aprendizaje a través de la detección, abordaje y resolución de problemas en forma interdisciplinaria, lo cual pretende establecer una relación directa y sistemática con la realidad, proceso que implica el análisis y la evaluación permanente. (Zerpa, 2007, p. 2)

Por esta razón, en la investigación se observó la estrategia didáctica de juegos elaborados con material reciclable que utiliza la docente de preescolar para sus clases, mediante las técnicas e instrumentos de recolección de datos como la observación participante, diario de campo y fotografía, que permiten situarse de manera sistemática en el objeto de estudio. Así mismo, conduce a la obtención e información, con el propósito ir innovando y fortalecer cada vez más las didácticas para llevar a cabo unas clases innovadoras donde se evidencie aprendizajes significativos.

5.2. Técnica de Recolección de Datos

Son las actividades y procedimientos que permiten al investigador lograr tener la información necesaria para cumplir con los objetivos de la investigación. De manera que, la técnica responde al cómo hacer para alcanzar los fines propuestos. En esta la sistematización de experiencia se utiliza las técnicas de observación participante y la entrevista.

5.2.1. Observación Participante

Permite estudiar los aspectos relevantes de las situaciones personales o sociales en el contexto práctico. Asimismo, Martínez (2007) afirma que “Observar para participar. Es una técnica dentro de la observación, que le permite al observador valga la redundancia, acercarse y emplear la subjetividad para comprender los acontecimientos sociales” (p. 4). De manera que, es darse cuenta de la realidad y conseguir la interpretación de los hechos, Por tanto, los instrumentos de observación utilizados en esta sistematización de experiencia son el diario de campo y la fotografía.

5.2.2. Entrevista

Es la interacción de personas con unas pautas previamente establecidas que permite conseguir información que no solo con la observación se puede adquirir. Por tanto, se puede decir que

La entrevista es la técnica con la cual el investigador pretende obtener información de una forma oral y personalizada. La información versará en torno a acontecimientos vividos y aspectos subjetivos de la persona tales como creencias, actitudes, opiniones o valores en relación con la situación que se está estudiando. (Murillo, (s.f.), p. 6).

En consecuencia, la entrevista es una técnica eficaz y de precisión para la investigación cuyo principal objetivo es la recogida de información que permite analizarla para alcanzar los objetivos propuestos.

5.3. Instrumentos Implementados

Los instrumentos utilizados para la sistematización de experiencia de los juegos con material reciclable en el grado preescolar de la Academia Sam, son: la observación participante,

diario de campo, fotografías, cuestionario con preguntas abiertas dirigida a la docente titular, con el fin de tener un análisis más cercano de lo que sucede en el aula, con el propósito de describir las experiencias vividas durante la práctica.

5.3.1. *Diario de Campo*

Es un instrumento donde se utiliza para la sistematización de experiencias vividas en el campo de la practica con el propósito de interpretar y analizar los resultados. De modo que

El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo. (Bonilla y Rodríguez, como se citó en Martínez, 2007, p. 5).

Por consiguiente, los diarios de campo son registros que posibilitan la reflexión, indagación y evidencia del proceso de investigación, permitiendo de esta manera enriquecer la conexión de la teoría y la práctica. Cabe mencionar que el diario de campo está compuesto de la descripción en el cual se evidencia los aspectos que generan mayor interés, el análisis situacional, interpretación crítica de lo vivido en la experiencia pedagógica, aspectos evaluativos de la propuesta (oportunidad de mejora).

5.3.2. *Fotografía*

El propósito es, documentar en un documento físico los juegos con material reciclable elaborados por la docente titular de preescolar de la Academia Sam, como método de enseñanza y aprendizaje en las diferentes áreas a desarrollar en sus clases laborales. A fin de, tener evidencia visual donde se preserve el contexto para el análisis constante. Por esta razón, “con este tipo de fotografía se pretende registrar e informar acerca de las formas, vertientes, o

característica un estilo de vida, Se registran los acontecimientos, situaciones o formas y como estas afectan o influyen en algún suceso” (Hernández, 2015, p.8). Puesto que, la captura de imágenes brinda información relevante que sirve como apoyo para establecer soluciones ante una problemática, además, de soporte ante una necesidad y de respuesta a alguna cosa en particular.

5.3.3. Cuestionario a la Docente

La intención del cuestionario es conocer lo que se vive en la práctica, puesto que permite tener información e interacción con la docente con el fin de lograr un acercamiento y de esta manera conocer más afondo sobre las experiencias adquiridas a través de las vivencias en el contexto escolar. Así mismo, poder deducir la causa de las diferentes situaciones que se pueden presentar en el aula.

El cuestionario va dirigido a la educadora con la intención que comente con sus palabras la experiencia de la estrategia didáctica que ha venido implementando en los niños de preescolar, además, que la llevo a utilizar esas estrategias en su aula de clases, también que aporte ha brindado su metodología en el aprendizaje de los niños y que piensa ella de la importancia del juego en la primera infancia. por esa razón, la encuesta está elaborada con preguntas abiertas, con el objetivo que la educadora escriba su punto de vista a partir de su experiencia.

5.4. Fases de la Sistematización

La sistematización de experiencia, se presenta como una propuesta en cinco tiempos, según Oscar Jara (2018), los cuales son: el punto de partida, formular un plan de sistematización, la recuperación del proceso vivido, las reflexiones de fondo y los puntos de llegada. Por tanto, están enriquecidos con el ordenamiento, la reconstrucción histórica, el análisis síntesis e interpretación crítica de la experiencia sistematizada.

5.4.1. Punto de Partida

Como su nombre lo dice, es partir de la experiencia, que ya se vivió o se está viviendo dado que, no se puede sistematizar algo que no se ha experimentado.

Por consiguiente, se pudo observar en las clases del grado preescolar de la Academia Sam de Tuluá Valle del Cauca, gracias a la información recogida a través de las técnicas e instrumentos de recogida de datos como el cuestionario a la docente, observación participante, el diario de campo y las fotografías, que los estudiantes aprenden de una manera más fácil, rápida y divertida cuando la docente implementa en sus temáticas de lecto escritura, pensamiento lógico matemático, aprestamiento e integrados, la estrategias didácticas de juegos elaborados por ella misma con material reciclable. Puesto que, se ha podido notar que el papel del estudiante es mucho más activo, cooperativo, autónomo, creativo, reflexivo y empático. Por tanto, el juego ha resultado ser una herramienta conveniente para la enseñanza y aprendizaje de los niños y niñas. De hecho, implica diversión, motivación por aprender, por consiguiente, se ha convertido en el eje central de la educación.

5.4.2. Formulación del Plan de Sistematización

Para la ejecución de la sistematización de experiencia es importante tener presente la formulación del plan, en el cual son aquellos pasos que se deben tener en cuenta en el proceso de

investigación, es dar respuesta al ¿Qué? ¿Para qué? aspectos principales, fuentes de información, ¿Cómo? ¿Cuándo? Donde se pretende dar sentido, utilidad a los resultados que deseamos obtener de la sistematización por esta razón, “el objeto de esta debe siempre responder a una necesidad y debe perseguir un fin útil” (Jara, 2018, p. 145). En este caso es sistematizar como los juegos a través de material reciclable fomenta el aprendizaje de los niños y niñas del grado preescolar de la Academia Sam, re-conceptualizando el gran valor y significado de esta actividad rectora en primera infancia, para la práctica docente y el aprendizaje de los infantes, mediante las teorías y modelos pedagógicos que fundamenten, logrando así concientizar y no dejar de lado esta herramienta tan vital para el desarrollo integral de los niños y niñas.

Es decir, la formulación del plan, es la organización que se hace en el proceso de investigación, como menciona Jara (2018):

Se trata de iniciar propiamente el proceso de sistematización. Para ello, debemos plantearnos cinco preguntas fundamentales, cuyas respuestas dependerán, prácticamente, de todo lo que se vaya a hacer en adelante: la definición del objetivo de esta sistematización; la delimitación del objeto a sistematizar; la precisión del eje de sistematización; la ubicación de las fuentes de información a utilizar, y la planificación del procedimiento a seguir. (p. 144)

De modo que, este momento de sistematización se encuentra en las intenciones del proyecto, donde se define los objetivos, el objeto de estudio y el eje central de la sistematización de experiencia.

5.4.3. La Recuperación del Proceso Vivido

La recuperación del proceso vivido en la práctica pedagógica, se especifican los acontecimientos que surgieron en la experiencia.

Por otro lado, el diario de campo fue un gran apoyo para recuperar y lograr la información, para el análisis del proceso, de tal manera de reconstruir la experiencia, ordenarla y clasificar la información pertinente

Se trata de una exposición del trayecto de la experiencia, que nos permita objetivarla, mirando sus distintos elementos desde lejos. Es decir, tratando de no realizar aún la interpretación del porqué ocurrió cada situación, sino esforzándonos por expresarla de la forma más descriptiva posible, utilizando los registros con los que contamos como la fuente principal de información. (Jara, 2018, p. 153)

En concreto, es una mirada panorámica de lo que se ha hecho, es una reflexión crítica de lo que dijeron a través de registro, notas, fotografías y entrevista entre otros.

5.4.4. Las Reflexiones de Fondo

Cuando ya es realizada la fase descriptiva y narrativa, se construye las reflexiones de fondo, lo cual permite construir interpretaciones críticas sobre lo vivido en la experiencia, como su palabra lo nombra es ir más al fondo, más haya, es ir a la raíz de todo lo que se ha reconstruido. Por ende, “la pregunta clave de esta etapa es: ¿Por qué paso lo que paso (y no pasaron otras cosas)?” (Jara, 2018, p.158). Esto permite descubrir el sentido y la razón de las experiencias vividas.

No obstante, en la sistematización hay una causa que se debe encontrar, porque sucedieron ciertas situaciones significativas, en el cual se vio reflejado en algunos niños y niñas

interesados y motivación por las clases. De esta manera, poder evidenciar las fortalezas y falencias por mejorar en las prácticas pedagógicas, además, se puede cuestionar como a través del juego, se puede fortalecer el aprendizaje de los niños y niñas de preescolar de la Academia Sam.

5.4.5. Los Puntos de Llegada

Es el último tiempo de esta propuesta metodológica, planteada por Oscar Jara, en el que consiste en llegar otra vez al punto de partida, a diferencia que ahora cada paso o momento están mucho más enriquecidos, de hecho, “se trata de formular conclusiones y comunicar aprendizajes orientados a la transformación de la práctica” (Jara, 2018, p. 161). De esta manera, poder cumplir los objetivos principales de la sistematización, también aprovechar los procesos y aprendizajes obtenidos con el fin de enriquecer y potenciar las prácticas con sentido transformador.

5.5. Población

5.5.1. Universo

Con respecto a la descripción del lugar de la práctica en la Institución Educativa Academia Sam, ubicada en la calle 28 No. 18-47 zona urbana del municipio de Tuluá Valle del Cauca, del sector privado de extracto socioeconómico dos, tres y cuatro, de género mixto. En el cual tiene niveles educativos en preescolar, básica primaria, básica secundaria y media donde los estudiantes obtienen el título de bachiller técnico comercial.

La institución cuenta con una población de ciento diecisiete estudiantes en general y manejan una sola jornada escolar en horas de la mañana. Acerca del modelo pedagógico es educación desarrollista con enfoque en la pregunta problema, además infunden principios cristianos.

Por otro lado, la infraestructura cuenta, con catorce aulas de clases, zonas verdes, oficinas, baños públicos, canchas sintéticas y gozan de la participación del desfile de la banda

realizado por los estudiantes, con relación al personal docente entre preescolar y básica primaria tienen cuatro docentes y en bachillerato siete docentes, cabe señalar que la Institución acostumbra realizar capacitaciones a los educadores cada tres meses.

Por lo que se refiere al área administrativa está conformada por el Rector, Representante legal, Psicóloga, Coordinadora general y Secretaria general, incluso, existen otras organizaciones que velan por el bienestar de la Institución tales como: COES, Asociación de padres de familia, Comité de convivencia, Consejo académico, Consejo directivo, Comité de inclusión, Personero, Representante de los estudiantes y el PIAR que es el encargado de adaptar las clases de acuerdo a las necesidades de los estudiantes con discapacidad brindando apoyos, ajustes requeridos y se califica según su desempeño.

5.5.2. Muestra

El grado preescolar de la Institución Educativa Academia Sam, tiene una docente titular y dos practicantes de lo cual se distribuyen entre los días de la semana para asistir. A cerca, de la población de estudiantes se cuenta con ocho niños y niñas de los cuales se clasifican de la siguiente manera: tres niñas y cinco niños. Uno de tres años, dos de cuatro años, tres niñas de cinco años y dos niños igual de cinco años.

En cuanto a, problemas de discapacidad hay una niña con síndrome de MOEBIUS y un niño con ESCOLIOSIS. Por otra parte, la jornada escolar es de 7:30am a 12:00 pm en el cual se desarrollan durante la semana un horario escolar donde se enseña las materias de pensamiento lógico matemático, lecto-escritura, aprestamiento, integrados, inglés, artística y educación física.

6. Análisis Crítico

Respecto al análisis, posibilita la interpretación y reconstrucción del proceso vivido a través de la experiencia pedagógica, con el propósito de tener una constante evaluación de su práctica con el fin de mejorarla. En este caso, para la presente estrategia didáctica de juegos elaborados con material reciclable, pretende reflexionar si la estrategia impactó en el aprendizaje de los estudiantes de preescolar, adicional en el análisis se tendrá en cuenta los descriptores que son: primera infancia, estrategia didáctica y los juegos.

La práctica pedagógica realizada en la IE Academia Sam de Tuluá, se dio inicio en marzo del 2022 en el grado preescolar, donde fue evidente la estrategia didáctica utilizada por la docente titular desde los juegos elaborados con material reciclable para impactar el aprendizaje de los infantes, dado que la primera infancia es un periodo clave para fortalecer las habilidades y destrezas de los niños, como para el buen desarrollo cognitivo, social y motriz, por tanto es importante aprovechar al máximo que el cerebro en esta fase es como esponja así lo describió Montessori, donde todo lo adsorbe con facilidad y sin ningún esfuerzo, es una etapa clave para sembrar las bases de lo que serán más adelante. También, Rousseau (1712-1778) nos dice, que la infancia tiene un valor propio y es pertinente que los niños se desarrollen libremente en su entorno según sus intereses y decisiones. Por tanto, es fundamental tener presente que los niños nacen amando el juego, de modo que este se ha convertido en una estrategia didáctica clave para la educación donde los niños aprenden jugando causando en ellos motivación, diversión y libertad.

De ahí que, la didáctica cuyo objetivo es la enseñanza estable la forma de realizar el proceso pedagógico de como dirigir y orientar las acciones para obtener los objetivos planeados, además permite conocer los estudiantes para así mismo adaptarla la enseñanza a las necesidades

manifestadas a fin de estar al alcance de todos. Por tal razón, se pretende sistematizar para documentar y reflexionar sobre el proceso pedagógico mediante la estrategia didáctica ejecutada por la docente para que la experiencia sea enriquecida y compartida a otros, de esta manera ampliar el aprendizaje y dar posibles soluciones a las diferentes situaciones.

Con relación, a la experiencia de la práctica en el grado preescolar de la Institución Educativa, se evidenció una serie de dificultades que afectan en el proceso de enseñanza-aprendizaje que han hecho que la docente implemente las diferentes estrategias didácticas para darle manejo y solución a las problemáticas encontradas, con el objetivo que todos participen y adquieran los conocimientos propuestos. Entre las dificultades se encuentran: niños y niñas entre los tres a los cinco años compartiendo el mismo salón de clases, donde el ambiente se torna por momentos un poco tenso dado que, los más pequeños distraen los demás compañeros, puesto que los intereses de un niño de tres años son más de exploración, movimiento y no de estar sentados por mucho tiempo en un mismo lugar. Esta situación interrumpe el proceso de enseñanza de la docente y causa molestia y distracción a los demás niños.

Por otro lado, se presenta una discapacidad llamada MOEBIUS por parte de una niña de cinco años de edad en el cual presenta dificultad para caminar, para hablar y expresar emociones de alegría o de tristeza, aunque es una niña muy inteligente y se hace entender requiere mucha dedicación, atención y cuidados especiales.

Por otra parte, se presenta una dificultad física llamada ESCOLIOSIS por parte de un niño que presenta una deformidad de la columna vertebral, en el cual requiere acompañamiento emocional, puesto que los demás niños siempre hacen comparaciones por último, se evidencia otra dificultad por parte de una niña de cinco años que todavía no ha sido diagnosticada, pero manifiesta gritos, desconcentración, agresividad, casi no obedece a las instrucciones y normas,

estas situaciones ha hecho pensar y plantear en la docente diferentes estrategias didácticas de aprendizaje que faciliten la enseñanza, de tal manera que todos aprendan de una manera fácil, divertida y natural, como menciona Comenio en su obra de la didáctica magna **“para enseñar a todos todas las cosas”**.

Con respecto, a la situación que se presenta en el grado preescolar, esta ha permitido a la docente innovar creando juegos elaborados con material reciclable como estrategia didáctica con el objetivo de lograr el interés, atención y motivación en las clases para facilitar el aprendizaje de todos, ya que se evidencia que los niños disfrutaban de los juegos adaptados a la materia o tema a desarrollar, puesto que los infantes son más susceptibles de adquirir conocimiento cuando juegan. Por ese motivo, “para Friedrich Froebel la educación debe basarse en la evolución natural de las actividades del niño por medio del juego y de actividades espontáneas” (Yuste, 2016, Parr.6). Así pues, el juego es una práctica natural en el niño, que adquiere conocimientos a través de las experiencias y el entorno social, llevándolo a introducir en el mundo real, por esta razón la educación infantil debe ofrecer ambientes de amor y libertad.

De manera que, esta estrategia didáctica fue implementada por la docente desde las dimensiones del desarrollo infantil en la primera infancia, donde se debe tener en cuenta según los lineamientos curriculares. De los cuales, llevo a cabo en sus clases cinco dimensiones que son: cognitiva, comunicativa, socio afectiva, sensorio motriz y corporal.

Por tanto, para la dimensión cognitiva la docente ha creado juegos para trabajar temas de lectoescritura como las vocales, consonantes, organizar palabras sencillas, lectura, aprender a reconocer y escribir el nombre, en cuanto al pensamiento lógico matemático el conteo, clasificación, símbolo de números, cantidades, secuencia, el ábaco (unidad, decena, centena) en cuanto a la dimensión comunicativa cada uno de estos juegos aportan para el desarrollo de la

comunicación, cooperación y expresión sin embargo, la docente realizó unas actividades que fortalecen esta dimensión como el experimento de los colores, la creación del instrumento musical pellizcófono. Con respecto a la dimensión socio afectiva desarrolló un material para enseñar a reciclar y trabajar el tema “yo amo mi planeta tierra” igualmente, elaboró unos juegos de mesa como laberinto, triki, raquetas para fortalecer las relaciones interpersonales, trabajo en equipo y resolución de problemas por último, la dimensión sensorio motriz y corporal donde elaboró juegos como el balero, encaja la nariz del payaso, encajar los aros en la trompa del elefante, de esta manera reforzar la capacidad física, mental y comunicativa de los niños.

6.1. Dimensión Cognitiva

Figura 1

Las Vocales



Nota. En esta Actividad los niños encajan en el tubo las vocales en mayúscula y minúscula según su respectivo orden demostrando así que las reconoce y organizan de manera secuencial.

Figura 2

Las Vocales en Mayúscula y Minúscula



Nota. En este juego los niños relacionan la vocal con el objeto o dibujo que inicia con la letra, además realizan el trazo con el dedo y reconocen la vocal mayúscula y la minúscula.

Figura 3

Consonantes Básicas m, p, s, l, n, d



Nota. Con este material se trabaja las primeras consonantes uniéndolas con las vocales, donde los niños intentan leer el libro de figuras que muestra al lado de cada letra que se estén aprendiendo. De esta manera se logró que los niños pudieran leer sus primeras palabras por relación a la figura que veían.

Figura 4

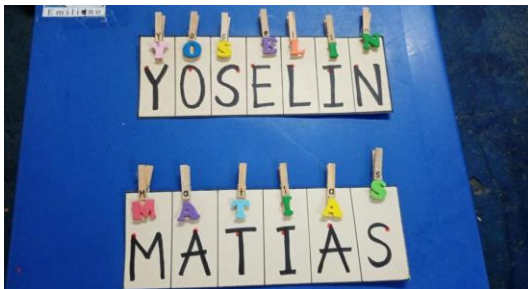
Juego del Rodillo



Nota. En este juego de agilidad los niños deben armar la palabra que la docente le indique, el que la arme de primero se gana un punto o una carita feliz, de esta forma motivándolos a tener agilidad y precisión para formar la palabra, también ayuda para que los niños aprendan lectoescritura reconocer, leer y escribir.

Figura 5

Aprendiendo a Escribir el Nombre



Nota. A través de este material los niños aprenden a distinguir y manipular las letras para formar su nombre igualmente, ayuda para desarrollar la motricidad fina y fortalecer la identidad como sujeto que lo hace diferente de los demás. Por tanto, es una actividad que motiva a los niños por la escritura y los introduce en el mundo de las letras de forma natural.

Figura 6

Pensamiento Lógico Matemático los Números



Nota. Este juego de números desarrolla primero en los niños el concepto de correspondencia uno a uno, que es donde ellos pueden identificar la cantidad con el número de esta manera, permitiéndoles comprender el conteo.

Figura 7

Tablero de Cantidad



Nota. Este juego en el cuadrado de la parte de arriba se coloca con marcador el número y dentro de la sandía los niños deben de dibujar la cantidad de pepas que corresponda, obteniendo que los estudiantes comprendan el número dado que, es una herramienta para el aprendizaje de las operaciones básicas.

Figura 8

Procesos de Relación



Nota. Esta actividad permite a los niños desarrollar procesos de clasificación, ordenación y reconocimiento de patrones, generando relaciones mentales donde los niños pueden agrupar los objetos según la diferencia o semejanza bien sea por color, tamaño, forma, etc. Por lo cual, estas relaciones son las bases para la construcción del pensamiento lógico matemático.

Figura 9

El Ábaco



Nota. Este instrumento permite desarrollar operaciones de una manera más fácil y divertida logrando mayor atención, concentración, flexibilidad cognitiva, formulación de conceptos, resolución de problemas de hecho, se produce la capacidad de razonamiento, mejora la motricidad fina y se familiarizan con los conceptos de unidad, decena y centena (UDC).

Figura 10

Los Colores



Nota. En este juego de tapas de botellas plásticas de colores consiste en que los niños observen el color de la tapa y la relacione con el color que está pintado en la parte de abajo ubicando y de la manera correcta. De esta manera, los niños demuestran que tienen la habilidad de identificar y relacionar el color correctamente y desarrollar en ellos la atención, concentración y motricidad fina en el momento de enroscar la tapa en la boca de la botella.

6.2. Dimensión Comunicativa

Figura 11

Experimento de los Colores



Nota. En esta actividad se enseña los colores a través del experimento donde las botellas están llenas de agua limpia y la tapa en la parte de adentro tiene un algodón pintado con tempera del color que se desea enseñar posteriormente, los niños con la botella en sus manos la agitan duro

varias veces hasta que el agua cambia de color, por ende, estos experimentos crean en los niños curiosidad, motivación, pero a la vez ansiedad por ver los resultados finales, crea un espacio crítico y constructivo además hay conexión para el trabajo en equipo.

Figura 12

Instrumento Musical Pellizcófono



Nota. Es un instrumento que permite producir diferentes tonos que se forman según la manera de tocarlos una es pellizcando el globo con los dedos, agitando el tarro en el cual suena como maraca o haciendo golpes con un papito como tambor es un instrumento que permite afinar el oído así mismo lograr la capacidad de ir al ritmo y tiempo adecuado incluso, ayuda para la motricidad fina y el desarrollo del lenguaje.

6.3. Dimensión Socio Afectiva

Figura 13

Aprendiendo a Reciclar



Nota. Mediante este material se trabajó con la actividad yo amo mi planeta tierra incentivando a los niños a cuidar el medio ambiente aprendiendo las tres R del reciclaje reducir, reutilizar, reciclar de esta manera se fortalece el desarrollo de la conciencia ecológica.

Figura 14

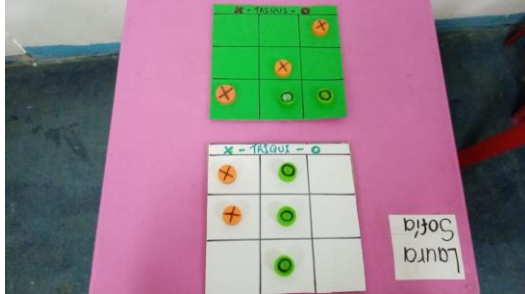
Juegos de Mesa



Nota. El juego contribuye al pensamiento lógico, mejora las habilidades viso espacial, aporta a la psicomotricidad, además ayuda para la resolución de problemas potenciando el trabajo en equipo y análisis crítico.

Figura 15

Triki



Nota. Es un juego divertido que les enseña a los niños a resolver problemas, fomenta la paciencia, concentración permitiéndoles pensar y analizar mejor.

Figura 16

Juego de Raquetas



Nota. El juego de raquetas aporta a la motricidad, equilibrio, agilidad visual y a las relaciones sociales.

6.4. Dimensión Sensorio Motriz y Corporal

Figura 17

El Balero



Nota. Este juego es tradicional y divertido que mejora la concentración, coordinación, la motricidad del brazo, ayuda a relajar también, se organizan competencias con el fin de aprender a ganar y perder.

Figura 18

Encajar la Nariz al Payazo



Nota. Estimula y desarrolla habilidades motrices y visuales igualmente, contribuye a la concentración y solución de problemas.

Figura 19

Encajar



Nota. Este juego desarrolla en los niños la coordinación, conciencia espacial, agarre, equilibrio, pertenencia de objeto, habilidades motoras finas y gruesas.

En definitiva, estos han sido los juegos elaborados con material reciclable implementados por la docente de preescolar como estrategia didáctica, para llegar a los estudiantes de una manera fácil, motivadora y significativa sin importar cuál sea su dificultad de aprendizaje, estas herramientas innovadoras, permite que todos accedan a ella como método que facilita los procesos de enseñanza impactando la vida de los pequeños, puesto que es evidente el goce y la motivación cuando desarrollan este tipo de actividades donde los niños aprenden jugando y juegan aprendiendo, por lo cual se les activa una cantidad de destrezas y habilidades de liderazgo, autonomía, imaginación, razonamiento, pensamiento crítico, comunicación, relaciones sociales, autoconfianza, motricidad, resolución de problemas entre muchas más, de los cuales ayuda en el desarrollo cognitivo, socio afectivo, psicomotriz, comunicativo con el fin de formar mejores seres humanos para toda la vida. Por esa razón, “el juego es para Fröbel la expresión más profunda de la existencia humana” (Soetard, 2013, p.3). Donde se logra descargar las emociones y suplir las necesidades de libertad de expresar intereses, sentimientos e ideas y

acercarse más a la realidad por ese motivo, todas las personas nacen con la necesidad de adaptarse al mundo que les rodea, de ahí el deseo por conocer y saber.

De modo que, gracias a los juegos los seres humanos logran interactuar con el medio mediante la exploración y manipulación consiguiendo conocerse así mismo, a los demás y el entorno en el que se encuentra. Igualmente, Froebel (2013) afirma que “mediante el juego y en el juego, el niño practica una actividad, toma conciencia del mundo y se apropia de los objetos externos de manera autónoma” (p.3). Puesto que, el juego es una actividad que implica la participación activa y se aprende en cada momento de hecho, en el contacto con sus pares les permite conocer a las personas que les rodean estimulando el progresivo desarrollo del yo social, facilitando el autoconocimiento y desarrollo de la conciencia personal.

De manera que, esta estrategia didáctica ha sido muy útil y de gran relevancia en la enseñanza desarrollada por la docente de preescolar dado que, involucra a todos los estudiantes a participar de las actividades permitiéndoles lograr los objetivos propuestos, ya que son asequibles a la edad y a las necesidades de todos. por ende, se observa satisfacción, seguridad y un rol activo por parte de los estudiantes.

Por ende, Comenio habla de la educación universal a través de la didáctica en el cual permite enseñar a todos todas las cosas, por lo cual su objetivo es la enseñanza y propone esta estrategia con la intención que la educación se torne atractiva, de tal manera que se incorpore a todos y se vea reflejada la igualdad. De ahí que, el papel del docente es elemental puesto que, debe impactar la vida de sus estudiantes mediante una transformación pedagógica por medio de la innovación que debe desarrollar cada educador de manera que, se debe de empoderar y retomar la autonomía, dado que un gran porcentaje de los resultados depende de lo que se haga en la escuela.

7. Dificultades Encontradas

7.1. Dificultades del Investigador

Con relación a las dificultades halladas al iniciar la práctica pedagógica, fue sentir seguridad y confianza de las capacidades y conocimientos para el buen desarrollo del proceso educativo que viviría, ya que se presentaba inexperiencia en el campo pedagógico en instituciones educativas. Por otro lado, había un gran reto de ganar la confianza de los niños y niñas para que se sintieran motivados y tranquilos con el acompañamiento prestado, de esta manera conseguir que participaran activa y agradablemente en las actividades propuestas, también obtener que los estudiantes capten normas e instrucciones era un desafío que debía alcanzar para el orden y buen desarrollo durante todo el proceso formativo.

7.2. Dificultades Externas

Con respecto a los factores climáticos una gran parte de los estudiantes no asistían a clases por consiguiente, esta situación afectaba en la planeación de las clases, ya que no se podían realizar a cabalidad el desarrollo de la misma, incluso las actividades que se les envía para trabajar en casa muy pocos niños la realizaban por cuestiones laborales de los padres de familia por lo cual, el tiempo que dedican a la educación de sus hijos es escaso, en consecuencia el proceso formativo con los niños y niñas se ve un poco estancado y en algunos casos atrasado, incluso fue evidente que algunas de las familias o cuidadores de los infantes no sacan momentos de repaso y refuerzo con sus niños de modo que, todo esto ha afectado los avances y logros cognitivos de algunos de los estudiantes.

Por otra parte, el grado preescolar lo componen niños y niñas de diferentes edades desde los tres años hasta los cinco años, a la hora de la práctica pedagógica se evidencia que los niños más pequeños se le dificultan las dinámicas debido a la edad, dado que es una etapa de

exploración, descubrir y movimiento todo el tiempo. Por tanto, durante la jornada escolar sus enfoques son otros intereses.

8. Punto de Llegada

Por lo que respecta a la práctica pedagógica que inicio en marzo del 2022 en el cual se llevó a cabo hasta noviembre del 2022, en donde se sistematizó un total de dos prácticas pedagógicas de las cuales fueron: práctica II y práctica III que se realizaron en la misma institución educativa (IE Academia Sam) y en mismo grado (preescolar), cumpliendo con un total de 187 horas. Por tanto, en la primera se implementó una propuesta de lectura y en la práctica III con un enfoque en inglés y el uso de herramientas TIC, se llevó a la práctica seis juegos interactivos digitales creados según la edad de los niños para su buen manejo y diversión. Cabe señalar, que estas propuestas fueron realizadas con relación a las necesidades y problemáticas del momento, encontradas en el grado preescolar, también según lo estipulado en el lineamiento curricular de la práctica pedagógica a realizar. Sin embargo, la documentación de esta sistematización nace de la experiencia vivida y observada mediante la estrategia didáctica de juegos elaborados con material reciclable que la docente implementa en sus clases para el proceso de enseñanza y aprendizaje de sus estudiantes como un método de innovación para mejorar la educación en fortalecer el liderazgo de los infantes y mejorar el clima escolar. Por último, es importante mencionar que la práctica de la docente no termina ahí, sino que continua su labor con los estudiantes de preescolar, pero esta sistematización queda registrada hasta la fecha de culminación de la práctica pedagógica en IE Academia Sam.

9. Recomendaciones y Sugerencias

- Es recomendable que los registros fotográficos se realicen desde el primer momento de la práctica con el fin de no dejar pasar por alto algunos detalles importantes y valiosos como el evidenciar la evolución del proceso pedagógico vivido.
- En el desarrollo de las prácticas pedagógicas es aconsejable, que cuando se trabaje con este tipo de juegos tener en cuenta el material a utilizar para la elaboración del mismo, con el propósito que no se dañe con facilidad dado que, hay estudiantes menos cuidadosos que otros.
- Lograr tener una buena relación de confianza y seguridad con los estudiantes con el propósito de conocer más a fondo sus intereses y necesidades a fin de poder contribuir en la formación como seres humanos, puesto que hay niños que muestran necesidades cognitivas, afectivas y sociales.
- Establecer como practicante una buena relación con todos los agentes educativos de la Institución es recomendable para lograr buena convivencia y alcanzar una agradable experiencia, que favorezca al crecimiento personal y profesional.

10. Referencias Bibliográficas

- Tuni Pacuri, L. y Ccayahuallpa Palomino, E. (2017). *El juego y su influencia en el aprendizaje en estudiantes de 5 años de la I.E.I No. 584 marangani, Canchis-cusco* [Trabajo de grado, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa]. Repositorio institucional UNAS. <http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/4431/EDStupal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ávila Gil, E. H. (2018). *Estrategia didáctica de la teoría a la práctica en la administración estratégica* [Trabajo de grado, Universidad Libre]. Repositorio institucional UNILIBRE. <https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/15972/TESIS%20%20FINAL%20NELSON%20LIMAS.pdf?sequence=1>
- Niño Díez, J. (s.f). Serie lineamientos curriculares. https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf
- Pruzzo, V. (2006). La Didáctica: su reconstrucción desde la historia. Praxis Educativa 10.
- Picco, S. y Orienti, N. (2017). *Didáctica y curriculum: aportes teóricos y prácticos para pensar e intervenir en las prácticas de la enseñanza*. Ediciones La plata: Edulp. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.560/pm.560.pdf>
- Cárdenas Restrepo, A. y Gómez Díaz, C. (2014). *El Juego en la educación inicial*. Ediciones Rey Naranjo Editores. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-341835_archivo_pdf_educacion_inicial.pdf
- Blanco, V. (2012, noviembre, 12). Teorías del juego. Wordpress. <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>

- Meneses, M. y Monge, M. (2001). El juego en los niños: enfoque teórico. *Educación*, (25), 113-124. <https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf>
- Gallardo, J. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos*, (24). <https://isfd112-bue.inf.d.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/07/gallardo-lopez-jose-alberto-articulohekademos18-1.pdf>
- Yuste, A. (2016, julio 21). La educación infantil de Friedrich Froebel. Red social educativa. <https://redsocialededuca.net/la-educacion-infantil-de-friedrich-froebel>
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. <https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observaci%C3%B3n-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>
- Hernández, M. (2015, noviembre, 27). La fotografía como técnica de recolección de información. Wordpress. <https://recolecciondeinformacion.wordpress.com/2015/11/27/la-fotografia-como-tecnica-de-recoleccion-de-informacion/#:~:text=La%20imagen%20fotogr%C3%A1fica%20ofrece%20informaci%C3%B3n,%20procesos%20personalidades%20etc.>
- García, H., Martínez, C. y Sánchez, L. (s.f). La entrevista. Uca. http://www2.uca.edu.sv/mcp/media/archivo/f53e86_entrevistapdfcopy.pdf
- Leyva Garzón, A.M. (2011). *El Juego como Estrategia Didáctica en la Educación Infantil* [Tesis, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio Institucional JAVERIANA. <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/6693/tesis165.pdf>
- Sarlé, P. (2012). Juego y Educación Infantil. *Fundación Navarro*
Viola. http://www.codajic.org/sites/www.codajic.org/files/juego_y_educacion_infantil.pdf

Campo, S. (2014). El juego en la educación inicial. Recuperado de

<http://www.decreoasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>

Jara, O. (s.f). Orientaciones Teórico – Práctico para la sistematización de experiencias.

http://centroderecursos.alboan.org/ebooks/0000/0788/6_JAR_ORI.pdf

Ortega, R. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.

Zabalza, M. (1987). *Áreas, medios y evaluación en la educación infantil*. Madrid: Narcea.

Viera, T. (2003). *el aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico*. <https://www.redalyc.org/pdf/373/37302605.pdf>

Lara Otálora, L., Tovar Quintero, L. K. y Martínez Barreto, L S. (2015). *Aprendizaje*

significativo y atención en los niños y niñas del grado primero del colegio

Rodrigo Lara Bonilla [Trabajo de grado, Fundación Universitaria los

Libertadores]. Repositorio institucional LIBERTAFORES.

<https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/584/LaraOtaloraLizeth.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Silva Cahahuaringa, L. Y. (2018). *La teoría de María Montessori y su aporte a los niños con*

discapacidad intelectual [Trabajo de grado, Universidad Nacional de Educación].

Repositorio institucional UNE.

<https://repositorio.une.edu.pe/bitstream/handle/UNE/2975/LuisaSilvamonografia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Cordero Intriago, I.M. (2014). La importancia de promover la autonomía en niños de

cero acinco años [Tesis de grado, Universidad San Francisco de quito].

Repositorio institucional USFA.

<https://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/3152/1/000110220.pdf>

Monje Álvarez, C. A. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa Guíadidáctica*. Mg. Sc. En comunicación.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>

Aguiar Bolívar, J. G. (2013). Sistematización como método de investigación cualitativa: un uso nuevo de las cosas conocidas, (6), 29-41.

https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/119001/EYFD_63.pdf?sequen

Jara Holliday, O. (2018). La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles. Javegraf.

<https://repository.cinde.org.co/bitstream/handle/20.500.11907/2121/Libro%20sistemizaci%C3%B3n%20Cinde-Web.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Anexos

Figura 20


Cronograma de Actividades de la Sistematización

Actividad	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.	Ago.	Sep.	Oct.	Nov.
Prácticas pedagógicas											
Diarios de campo											
Delimitación de la sistematización											
Inicio de la sistematización											
Reflexiones y conclusiones											

Nota. Este cronograma está realizado desde las etapas de Jara. Puesto que, para la realización de la sistematización se toma como derrotero los cinco tiempos propuestos por Oscar Jara (2018) de los cuales son: el punto de partida, la formulación del plan de sistematización, la recuperación del proceso vivido, la reflexión de fondo y el punto de llegada. De los cuales permiten recapitular la experiencia vivida en el campo de la práctica pedagógica.

Figura 21

Bitácora


El juego con Material Reciclable como Estrategia Didáctica Dirigida al Grado Preescolar de la IE Academia Sam)					
Nombre	Fecha	Grado	Resumen	Observaciones	Registro
Miladys Gonzalez Dura	31/08/2022	Preescolar	<p>Iniciando la jornada escolar la docente realiza el juego de triki para la motivación con el fin que los estudiantes desarrollen una buena comunicación y relacion con sus compañeros ademas, aprender a pensar y resolver problemas. Por otro lado se trabajo en el area de pensamiento lógico matemático, la relacion del simbolo del número con la cantidad, esta actividad se llevo a cabo a través del juego.</p>	<p>Se pudo notar que los niños y niñas desarrollaron las actividades de una manera positiva ya que, todos realizaron el proceso de una forma motivada y facil mostrando buenos resultados de aprendizaje con relación a la tematica enseñada.</p>	

Nota. Para recapitular y recuperar la experiencia vivida.

Practica II

Figura 22

Seguimiento del Proceso

Práctica formativa I


FORMATO 4

SEGUIMIENTO DEL PROCESO PRÁCTICA PEDAGÓGICA

ESTUDIANTE	Milady Gonzalez Duran			DOCUMENTO	1.113 647.185			
ID	655646			PRÁCTICA N.º	II formativa I			
ESCENARIO	Academia Sam			DIRECCIÓN	calle 32 No. 41-32			
INTERLOCUTOR	Sandra Milena Castrillon			TELÉFONO CONTACTO	311 354 3585			
FECHAS DE PRÁCTICA	DESDE	DD	MM	AAAA	HASTA	DD	MM	AAAA
		02	03	22		11	05	22

PRESENTACIÓN:

Se hace la presentación del estudiante Milady Gonzalez Duran como practicante de la Licenciatura en Educación Infantil ante Sandra Milena Castrillon que hará sus veces de profesor interlocutor y de acompañante en el ejercicio.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA:

PRÁCTICA	DÍAS DURANTE LA SEMANA	HORARIO
PRÁCTICA: formativa I	Miércoles	3:00 am - 1 pm

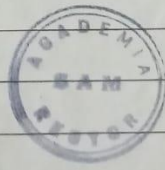
CARACTERÍSTICAS Y ACUERDOS DE PRESENTACIÓN:

De conformidad con estos acuerdos, firman el 11 del mes de Mayo del año 2022 :

INTERLOCUTOR: Sandra Milena Castrillon

TUTOR DE PRÁCTICA: _____

EDUCADOR EN FORMACIÓN: Milady Gonzalez D.



1

©2020 Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Todos los derechos reservados

Figura 23

Formato de Asistencia

Práctica formativa I

FORMATO 3

REGISTRO DE ASISTENCIA DEL EDUCADOR EN FORMACIÓN

ESTUDIANTE: Milady's Gonzalez Duran PRÁCTICA: Practica II (formativa I)
 INTERLOCUTOR: Sandra Milena Castiblanco D. ESCENARIO: Academia SAM

FECHA	HORA DE LLEGADA	HORA DE SALIDA	TOTAL HORAS	FIRMA DEL INTERLOCUTOR (PROFESOR, COORDINADOR, DIRECTOR)	FIRMA DEL EDUCADOR EN FORMACIÓN	OBSERVACIONES
2-Mar-22	7:00 am	1 pm	6 h.	<i>Milady's</i>	Milady's Gonzalez D.	
9-Mar-22	7:00 am	12:00 pm	5 h.	<i>Milady's</i>	Milady's Gonzalez D.	
16-Mar-22	7:00 am	12:00 pm	5 h	<i>Milady's</i>	Milady's Gonzalez D.	
23-Mar-22	7:00 am	12:00 pm	5 h	<i>Milady's</i>	Milady's Gonzalez D.	
25-Mar-22	8:00 am	11:00 am	3 h	<i>Milady's</i>	Milady's Gonzalez D.	
30-Mar-22	7:00 am	12:00 pm	5 h	<i>Milady's</i>	Milady's Gonzalez D.	
06-Abr-22	7:00 am	12:00 pm	5 h	<i>Milady's</i>	Milady's Gonzalez D.	
TOTAL DE HORAS:			34 h.			

Figura 24

Informe Final

Práctica formativa I


UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos
Vigilada por el Ministerio de Educación

INFORME FINAL

PROFESOR INTERLOCUTOR: Sandra Milena Castrillón
TUTOR DE PRÁCTICA: _____
ESTUDIANTE: Miladys González Durán

Se certifica que el educador en formación Miladys González Durán, identificado con la cédula de ciudadanía n.° 1.113.647.185, estudiante de la Corporación Universitaria Minuto de Dios – UNIMINUTO, Facultad de Educación, en el programa de la Licenciatura en Educación Infantil, realizó su Práctica Educativa y Pedagógica durante el periodo comprendido entre 02-03-22 y 01-05-22, cumpliendo un total de 57 horas de práctica y obtuvo una valoración final cuantitativa de: 5.00.

En constancia, se firma el 11 del mes de Mayo de 2022.



Sijelena
INTERLOCUTOR DEL ESCENARIO DE PRÁCTICA

TUTOR DE PRÁCTICA

LÍDER DE PRÁCTICA

Miladys González Durán
EDUCADOR EN FORMACIÓN

INSTRUCTIVO

5

©2020 Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO. Todos los derechos reservados

Practica III

Figura 25

Seguimiento del Proceso

FORMATO 4

PRÁCTICA EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD
SEGUIMIENTO DEL PROCESO PRÁCTICA PEDAGÓGICA

EDUCADOR EN FORMACIÓN: <u>Milady Gonzalez Duran</u>		DOCUMENTO: <u>1.113.647-185</u>						
ID: <u>655646</u>		PRÁCTICA NO: <u>III</u>						
ESCENARIO: <u>Academia Sam</u>		DIRECCIÓN:						
INTERLOCUTOR: <u>Sandra Milena Castrillon</u>		TELÉFONO CONTACTO:						
FECHAS DE PRÁCTICA	DESDE	DD	MM	AAAA	HASTA	DD	MM	AAAA
		<u>23</u>	<u>Agt</u>	<u>22</u>		<u>26</u>	<u>NOV.</u>	<u>22</u>

PRESENTACIÓN:

Se hace la presentación del estudiante Milady G.D como practicante de la licenciatura en educación Infantil ante Sandra Castrillon que hará sus veces de profesor interlocutor y de acompañante en el ejercicio.

DESCRIPCIÓN DE LA PRÁCTICA:

PRÁCTICA	DÍAS A LA SEMANA	HORARIO
<u>practica III profundizacion 1</u>	<u>Martes y Miércoles</u>	<u>7:30 am 12:30 am</u>

CARACTERÍSTICAS Y ACUERDOS DE PRESENTACIÓN:

En conformidad con estos acuerdos firman el 23 del mes de Agt del año 2022 :

INTERLOCUTOR:

TUTOR DE PRÁCTICA:

EDUCADOR EN FORMACIÓN:

[Firma]

[Firma]

Milady Gonzalez Duran

1



Figura 26

Formato de Asistencia

FORMATO 3

PRÁCTICA EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD
REGISTRO DE ASISTENCIA DEL EDUCADOR EN FORMACIÓN

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Virtud, Verdad y Responsabilidad

EDUCADOR EN FORMACIÓN: Hiladys Gonzalez D.
INTERLOCUTOR: Sandra Helena Castañon

PRÁCTICA: Profundización 1
ESCENARIO: Academia Sam.

FECHA	HORA DE LLEGADA	HORA DE SALIDA	TOTAL HORAS	FIRMA DEL INTERLOCUTOR (PROFESOR, COORDINADOR, DIRECTOR)	FIRMA DEL EDUCADOR EN FORMACIÓN	OBSERVACIONES
23-Agt-22	7:30 am	12:30 pm	5 h.	<i>[Signature]</i>	Hiladys Gonzalez D.	Observación
24-Agt-22	7:00 am	12:00 pm	5 h.	<i>[Signature]</i>	Hiladys Gonzalez D.	
30-Agt-22	7:00 am	12:00 pm	5 h.	<i>[Signature]</i>	Hiladys Gonzalez D.	
31-Agt-22	7:00 am	12:00 pm	5 h.	<i>[Signature]</i>	Hiladys Gonzalez D.	
1-SEP-22	7:00 am	12:00 pm	5 h.	<i>[Signature]</i>	Hiladys Gonzalez D.	
13-Sep-22	7:30 am	12:30 pm	5 h.	<i>[Signature]</i>	Hiladys Gonzalez D.	
14-Sep-22	7:30 am	12:30 pm	5 h.	<i>[Signature]</i>	Hiladys Gonzalez D.	
		TOTAL DE HORAS:	35 h.			

Figura 27

Informe Final

FORMATO 4

FORMATO 4

PRÁCTICA EDUCATIVA Y PEDAGÓGICA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
FACULTAD DE EDUCACIÓN
UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD
SEGUIMIENTO DEL PROCESO PRÁCTICA PEDAGÓGICA

UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Sede Virtual y a Distancia

INFORME FINAL

PROFESOR INTERLOCUTOR: Sandra Helena Castillon
TUTOR DE PRÁCTICA: Martha Elena Torres
EDUCADOR EN FORMACIÓN: Hilady Gonzalez Duran

Se certifica que el educador en formación Hilady Gonzalez Duran identificado con la cédula de ciudadanía 1113647-185, estudiante de la Corporación Universitaria Minuto de Dios, Facultad de Educación, en el programa de la Licenciatura en Educación Infantil, realizó su Práctica Educativa y Pedagógica, durante el periodo comprendido entre 23 Ago y 26 Nov, cumpliendo con un total de 128 horas de Práctica. Obteniendo como valoración final cuantitativa una evaluación de: 5.0.

En constancia se firma el 26 del mes de Nov. de 2022.

Sandra Helena Castillon
INTERLOCUTOR DEL ESCENARIO DE PRÁCTICA

Martha Elena Torres
TUTOR DE PRÁCTICA

Hilady Gonzalez Duran
LÍDER DE PRÁCTICA

Hilady Gonzalez D.
EDUCADOR EN FORMACIÓN

Encuesta a Docente

Cuestionario a docente de preescolar Sandra Milena Castrillón de la Institución

Educativa Academia Sam de Tuluá Valle del Cauca.

Preguntas abiertas

1. ¿Cuál es la estrategia didáctica que utiliza como método de enseñanza?

Utilizo material reciclable para hacer diferentes juegos y estrategias para las clases de los niños de preescolar. El reciclaje surge en mi vida profesional como técnica que aporta a la elaboración de los materiales didácticos. Permitiéndoles superar dificultades en la obtención o compra de los mismos. Además, de ser muy divertido, estimula en los estudiantes el descubrimiento y ejercitación física, aprovechando el juego en equipo.

2. ¿Qué la incentivo a utilizar esa estrategia didáctica?

Teniendo en cuenta que soy mamá de tres hijos y en mi rol de profesora me pongo en el lugar de los padres para economizar gastos y que a la vez sirve para el aprendizaje de los niños, al principio del año siempre digo a los padres de familia que tengan una caja donde vayan guardando el material reciclable que sale de sus casas como: el cartón, botellas, tubos de papel higiénico o de cocina, la viruta de los colores, tapas de colores de botellas, etc. Los cuales son utilizados en las diferentes clases.

3. ¿De qué manera cree usted que la propuesta didáctica ayuda a los niños y su aprendizaje?

Puedo motivar, facilitar y construir conocimientos con los estudiantes a través de diferentes actividades que se realizan con el fin de potenciar el aprendizaje, además les permitirá el contacto directo con el medio ambiente.

4. ¿Por qué es tan importante el juego en la primera infancia?

Porque es muy divertido, estimula en los estudiantes el descubrimiento y ejercitación física, aprovechando el juego en equipo. El juego, además, proporciona a los niños habilidades que les permiten explorar realidades nuevas, estar en estados de alerta, desarrollar sensibilidad ante las percepciones, destrezas de resolución de problemas, fortalecer habilidades de toma de decisiones y reacción. Además, los niños aprenden más fácilmente jugando a través del juego desarrollan imaginación y creatividad, también favorece el desarrollo cognitivo, emocional y social.

Docente: 

Ir al contenido