

Juego Educativo: Afianzando Comportamientos en el nivel de Transición (2)

Autora: Angela María Quintero Acevedo ID:707494

Licenciatura en educación infantil, facultad de educación, Corporación Universitaria Minuto de
Dios.

Noviembre-21/2023

Juego Educativo: Afianzando Comportamientos en el nivel de Transición (2)

Autora: Angela María Quintero Acevedo ID:707494

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título Licenciada en Educación

Infantil

Asesor(a): Sofía Caicedo Elizalde

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título Licenciada en Educación

Infantil

Licenciatura en educación infantil, facultad de educación, Corporación Universitaria Minuto de
Dios.

Noviembre-21/2023

<p>Título</p>	<p>Juego Educativo: Afianzando Comportamientos en el nivel de Transición (2).</p>
<p>Resumen</p>	<p>En el presente trabajo se plasmará la sistematización de las prácticas profesionales, las cuales fueron realizadas en nivel de transición (2) en el colegio Santa Mariana de Jesús, ubicada en la ciudad de Guadalajara de Buga, espacio en el cual fue posible aplicar los conocimientos vistos durante el proceso de formación universitario.</p> <p>El fundamento de este proyecto se centra en la necesidad de crear técnicas que permitan la sistematización de esta experiencia en el contexto educativo, con el propósito de analizar y registrar experiencias en pro de adquirir aprendizajes y mejorar los procesos formativos.</p> <p>En general este trabajo destaco la importancia de adaptar los métodos sistemáticos a las características específicas de cada experiencia, también tiene como objetivo utilizar el juego como estrategia para fortalecer el comportamiento y el cumplimiento de la norma en el aula, fomentar la participación activa de los niños utilizando el juego como herramienta para motivarlos a seguir las reglas como la cooperación y la comunicación de una manera recreativa y llamativa, además de promover habilidades sociales.</p>

	<p>Por consiguiente, a lo anteriormente mencionado fue posible llevar a cabo diversas estrategias didácticas que propiciaron los objetivos planteados, fomentando prácticas desde diversas herramientas pedagógicas que correspondan a generar en el estudiante conductas apropiadas dentro del salón de clase y afianzar su comportamiento en otras actividades cotidianas de su dinámica familiar, finalmente, en base a las cuatro planeaciones se logró de forma significativa impactar a los estudiantes, en lo cual fue posible mediante la observación evidenciar una adaptación con mayor facilidad a las normativas indicadas dentro del salón de clase, las cuales generan que se desarrolle un ambiente agradable en el aula y sea posible un aprendizaje integral, desde las bases del proyecto de la institución, el cual estipula lograr una formación integra, como el ser humano desde sus valores éticos le sea posible adoptar y emplear estos criterios en el desarrollo de su proyecto de vida.</p>
<p>Abstract</p>	<p>In the present work, the systematization of professional practices will be outlined, which were carried out at the Transition Level (2) in Santa Mariana de Jesús School, located in the city of Guadalajara de Buga. This space allowed the application of knowledge acquired during the university training process.</p> <p>The foundation of this project focuses on the need to create techniques</p>

that enable the systematization of this experience in the educational context, with the purpose of analyzing and recording experiences to acquire learning and improve formative processes.

In general, this work highlights the importance of adapting systematic methods to the specific characteristics of each experience. It also aims to use play as a strategy to strengthen behavior and compliance with norms in the classroom, encourage active participation of children using play as a tool to motivate them to follow rules such as cooperation and communication in a recreational and appealing manner, in addition to promoting social skills.

Therefore, various didactic strategies were implemented to achieve the stated objectives, fostering practices through diverse pedagogical tools that aim to instill appropriate behaviors in students within the classroom and reinforce their behavior in other daily activities in their family dynamics. Finally, based on the four planning stages, it was significantly possible to impact the students, and through observation, an easier adaptation to the indicated norms within the classroom was evidenced. These norms create a pleasant atmosphere in the classroom and make comprehensive learning possible, starting from the foundations of the institution's project, which aims to achieve holistic education. This

	holistic education allows the human being, from their ethical values, to adopt and apply these criteria in the development of their life project.
Palabras clave	Comportamiento, juego, estrategias didácticas, norma de convivencia en el aula.
Objetivo General	Desarrollar un proceso de sistematización de la práctica educativa en el nivel de transición (2) del “Colegio Santa Mariana de Jesús” en Buga, con enfoque específico en la integración del juego como estrategia didáctica, buscando potenciar el fortalecimiento de comportamientos positivos y promover el cumplimiento de normas en los niños de esta etapa.
Referencia	<p>Quintero, A.M. (2023). Juego como estrategia didáctica para fortalecer los comportamientos y el cumplimiento de las normas en los niños del nivel de transición (2) del “Colegio Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Buga. (Trabajo de grado). Corporación universitaria Minuto de Dios-UNIMINUTO, (Sede Buga).</p> <p>Delgado, D., Valencia, Y. (2022). Rescate de memorias ancestrales, la huerta y el herbario medicinal para fortalecimiento de la cultura ambiental. (Trabajo de grado). Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO</p>

Tabla de contenido

	Página.
1. Resumen.....	10
2. Descriptores.....	11
3. Abstract.....	11
4. Intenciones.....	12
4.1 Objetivos de la sistematización.....	14
4.2 Objetivo general.....	14
4.3 Objetivos específicos.....	14
4.4 Eje temático	15
5. Referentes conceptuales y teóricos.....	16
5.1 Comportamiento.....	16
5.2 Estrategias Didácticas.....	21
5.3Juego.....	22
5.4Normas de Convivencia en el Aula.....	26
6. Metodología desarrollada	29
6.1 Punto de partida: la experiencia.....	31
6.2 Formular un plan de sistematización	31

6.3 La recuperación del proceso vivido.....	32
6.4 La reflexión de fondo.....	32
6.5 Los puntos de llegada.....	33
7. Instrumentos.....	33
7.1 Consentimiento informado.....	33
7.2 Planeación.....	34
7.3 Diario de Campo.....	34
7.4 Resultado de la practica pedagógica.....	35
7.5 Cartilla pedagógica.....	35
8. Análisis crítico de la experiencia.....	35
8.1 Experiencia (prácticas profesionales)	35
8.2 Reconstruyendo la historia	36
8.3 ¿Cuál es la razón por la que se usó el juego como estrategia didáctica en el fortalecimiento del comportamiento y el cumplimiento de las normas en los niños?.....	37
9. Dificultades encontradas.....	39
10. Puntos de llegada.....	39
11.Recomendaciones y sugerencias.....	40
12. Referencias.....	42
13. Anexos.....	48



13.1 Consentimientos informados.....	48
13.2 Evidencia fotográfica.....	49
13.3 Planeación #1.....	56
13.4 Planeación #2.....	58
13.5 Planeación #3.....	60
13.6 Planeación #4.....	62
13.7 Diario de campo.....	64
13.8 Cartilla pedagógica.....	67

Título

Juego Educativo: Afianzando Comportamientos en el nivel de Transición (2).

1. Resumen

En el presente trabajo se plasmará la sistematización de las prácticas profesionales, las cuales fueron realizadas en nivel de transición (2) en el colegio Santa Mariana de Jesús, ubicada en la ciudad de Guadalajara de Buga, espacio en el cual fue posible aplicar los conocimientos vistos durante el proceso de formación universitario.

El fundamento de este proyecto se centra en la necesidad de crear técnicas que permitan la sistematización de esta experiencia en el contexto educativo, con el propósito de analizar y registrar experiencias en pro de adquirir aprendizajes y mejorar los procesos formativos.

En general este trabajo destaco la importancia de adaptar los métodos sistemáticos a las características específicas de cada experiencia, también tiene como objetivo utilizar el juego como estrategia para fortalecer el comportamiento y el cumplimiento de la norma en el aula, fomentar la participación activa de los niños utilizando el juego como herramienta para motivarlos a seguir las reglas como la cooperación y la comunicación de una manera recreativa y llamativa, además de promover habilidades sociales.

Por consiguiente, a lo anteriormente mencionado fue posible llevar a cabo diversas estrategias didácticas que propiciaron los objetivos planteados, fomentando prácticas desde diversas herramientas pedagógicas que correspondan a generar en el estudiante conductas apropiadas dentro del salón de clase y afianzar su comportamiento en otras actividades cotidianas de su dinámica familiar, finalmente, en base a las cuatro planeaciones se logró de

forma significativa impactar a los estudiantes, en lo cual fue posible mediante la observación evidenciar una adaptación con mayor facilidad a las normativas indicadas dentro del salón de clase, las cuales generan que se desarrolle un ambiente agradable en el aula y sea posible un aprendizaje integral, desde las bases del proyecto de la institución, el cual estipula lograr una formación integral, como el ser humano desde sus valores éticos le sea posible adoptar y emplear estos criterios en el desarrollo de su proyecto de vida.

2. Descriptores

Comportamiento, juego, estrategias didácticas, norma de convivencia en el aula.

Title

Educational Game: Reinforcing Behaviors at the Transition Level (2).

Abstract

In the present work, the systematization of professional practices will be outlined, which were carried out at the Transition Level (2) in Santa Mariana de Jesús School, located in the city of Guadalajara de Buga. This space allowed the application of knowledge acquired during the university training process.

The foundation of this project focuses on the need to create techniques that enable the systematization of this experience in the educational context, with the purpose of analyzing and recording experiences to acquire learning and improve formative processes.

In general, this work highlights the importance of adapting systematic methods to the specific characteristics of each experience. It also aims to use play as a strategy to strengthen behavior and compliance with norms in the classroom, encourage active participation of children using play as a tool to motivate them to follow rules such as cooperation and communication in a recreational and appealing manner, in addition to promoting social skills.

Therefore, various didactic strategies were implemented to achieve the stated objectives, fostering practices through diverse pedagogical tools that aim to instill appropriate behaviors in students within the classroom and reinforce their behavior in other daily activities in their family dynamics. Finally, based on the four planning stages, it was significantly possible to impact the students, and through observation, an easier adaptation to the indicated norms within the classroom was evidenced. These norms create a pleasant atmosphere in the classroom and make comprehensive learning possible, starting from the foundations of the institution's project, which aims to achieve holistic education. This holistic education allows the human being, from their ethical values, to adopt and apply these criteria in the development of their life project.

Descriptors

Behavior, play, didactic strategies, classroom coexistence norms.

3. Intenciones

La sistematización de prácticas profesionales, se ejerció con la intención de realizar un aporte significativo al desarrollo comportamental de los niños en el grado de transición (2) por

medio de la actividad rectora del juego como método estratégico para fomentar la interacción entre pares, la resolución de conflictos de manera positiva y cooperativa, también, a través de la participación del juego se origina el reconocimiento de las reglas y normas para lograr participar del mismo, además controlar los impulsos, las reacciones, las emociones y sentimientos de tipo individual y grupal, simultáneamente se trabajan estas transformaciones incorporadas con el hogar, la familia y el entorno que le rodea.

De igual forma, aunque el juego no es factor desconocido para los niños, es necesario implementarlo paulatinamente debido a que este, al tener reglas y ser guiado por el docente, puede que genere reacciones inquietantes, de duda e incluso de desmotivación en alguno de los niños, siendo de carácter natural cuando se enfrentan a situaciones desconocidas y de exigencia porque están explorando cómo funcionan y se aplican las normas.

Así como lo plantea Sarlé (2010): Los juegos con reglas suponen un momento particular en su proceso de desarrollo evolutivo y socio-cultural, y no se adquieren tempranamente. Para jugar juegos con reglas se necesita la compañía del adulto o un par más competente. En el aprendizaje de los mismos es frecuente que las reglas se “reinterpreten” para hacer posible el juego, adaptándolas y dando lugar progresivamente a mayores niveles de complejidad hasta llegar a jugar tal y como las mismas reglas lo establecen (p.21)

Las transformaciones adaptativas en los niños se dan de manera progresiva de acuerdo a la maduración cognitiva, por ello es importante entender, acompañar y acomodar las normas conforme a los avances sé que van evidenciando para los niños, de esta manera, la sistematización de prácticas tiene la intención de establecer una conexión con el hogar, la familia

y el mundo que le rodea al estudiante, y se centró no solo en el uso del juego como herramienta didáctica, si no también, en la amplia comprensión del desarrollo infantil, desde sus habilidades emocionales y sociales hasta las habilidades intelectuales y físicas, de igual modo, incorporar las experiencias de aprendizaje con la vida diaria de los niños, promoviendo transferencia del aprendizaje a situaciones fuera del ambiente escolar.

4.1 Objetivos de la sistematización

4.2 Objetivo General

Desarrollar un proceso de sistematización de la práctica educativa en el nivel de transición (2) del “Colegio Santa Mariana de Jesús” en Buga, con enfoque específico en la integración del juego como estrategia didáctica, buscando potenciar el fortalecimiento de comportamientos positivos y promover el cumplimiento de normas en los niños de esta etapa.

4.3 Objetivos específicos

1. Identificar las problemáticas que se originaron dentro del aula de clase con los comportamientos inadecuados y el manejo de las normas de clase de los niños de transición (2) del “Colegio Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Buga.
2. Establecer la contribución que tuvo el juego en el fortalecimiento del comportamiento en el cumplimiento de las normas de clase en los niños del nivel de transición (2) del “Colegio Santa Mariana de Jesús”
3. Diseñar guía pedagógica de juegos que contribuyen al fortalecimiento del cumplimiento de las normas de clase para los niños de transición (2).

4.4 Eje temático

La educación infantil, junto con muchas otras disciplinas, se beneficia enormemente de la sistematización de tal forma que pueda analizar y reflexionar sobre la experiencia, la práctica, los resultados alcanzados y documentar de manera crítica las experiencias y prácticas desarrolladas en diversos contextos. En este eje, veremos ejemplos específicos de sistematización en educación preescolar, resaltaremos experiencias, desafíos y beneficios alcanzados.

Por esta razón, el objetivo de este eje temático es brindar una comprensión más profunda de los puntos a sistematizar.

1. Contribuir desde la observación y experiencia de la práctica profesional al fortalecimiento de los comportamientos en los niños del Colegio Santa Mariana de Jesús; mediante el juego, partiendo de las necesidades del nivel en las cuales es posible evidenciar que los estudiantes requieren afianzar sus acciones dentro del aula de clase, ya que su comportamiento en diversas ocasiones irrumpe en el desarrollo de sus actividades académicas y extracurriculares.
2. Se contemplan las condiciones socioemocionales que influyen de manera directa en el comportamiento del estudiante dentro del aula, factores externos como el contexto social, familiar, dinámicas de crianza.
3. Ejecución de diversas técnicas pedagógicas como herramientas de juego que permitan la interiorización de las normas y pautas en el espacio de clase, con el objetivo de fortalecer las dinámicas del aula, la socialización entre pares, logrando una sana convivencia

escolar, por otra parte, potenciar su receptividad y que esta permita afianzar sus habilidades y capacidades.

4. Referentes conceptuales y teóricos

La sistematización de la experiencia pedagógica de prácticas profesionales es apoyada con los siguientes teóricos, (Poole *et al.*, 2007), (Montenegro, 2021), (Mena, 2018), (Flórez y González, 2019), (García,2014), (Vásquez (2019), (Duque y Pérez, 2021), (Palazón-Azorín,2021), (Zambudio, 2010), (Chávez,2022), (Flórez,2019), (Medina, 2020), (Vygotsky ,1924 y Silva ,2017), (Greciano,2001), (Fuentes y Pérez,2019), (Tabash Blanco,2007)

Para sustentar esta práctica pedagógica se centró en los descriptores que son: el comportamiento, el juego, las estrategias didácticas y las normas, a través de estos teóricos se presentó un argumento convincente sobre la relevancia de la enseñanza— aprendizaje en el colegio Santa Mariana de Jesús en el grado de transición (2).

Comportamiento

En la etapa temprana del desarrollo infantil parten diversos componentes que determinan la conducta del menor, cada una de las experiencias permiten llevar a cabo el proceso del desarrollo madurativo, partiendo de las primeras bases que se encuentran dentro del contexto familiar de cada una de las dinámicas familiares, de esta manera se expone que “la socialización primaria, dada en los primeros años de vida en el núcleo familiar, es el primer ambiente de contacto social que tiene el infante, el primer referente para la enseñanza de las conductas preferidas, las costumbres y los valores de su sociedad” (Poole *et al.*, 2007,p.113).

De esta manera, como el segundo componente del desarrollo de la conducta y el comportamiento, se encuentra la socialización en el espacio pedagógico de la institución educativa, cada una de las experiencias permiten construir un proceso de formación más allá de los espacios de aprendizaje, partiendo de la socialización con sus pares, reconocimiento y fortalecimiento de conductas para la vida y sociedad, adquisición de habilidades sociales, fortalecimiento de capacidades. Las instituciones, al ser un eje fundamental del proceso del desarrollo, evidencia los diversos factores en los cuales se encuentra el estudiante, partiendo de las conductas que generan o irrumpen el cumplimiento de las diferentes actividades escolares, así como lo menciona, Montenegro(2021) “Los comportamientos disruptivos han sido una problemática general de muchos establecimientos educativos pues se considera, sobre todo desde la institucionalidad escolar, que estos afectan progresivamente sus procesos académicos y de convivencia”(p.12). Con base en lo anterior, el comportamiento disruptivo plantea un desafío importante para las instituciones educativas, debido a que estos comportamientos perjudican los ambientes de aprendizaje y enseñanza.

Cada uno de los componentes del proceso del estudiante se encuentran relacionados en un trabajo mancomunado, familia— colegio, de esta manera los contextos generan afectaciones o aportan significativamente al desarrollo integral y al proceso educativo, de lo cual se encuentran determinados los avances, considerando la relevancia de:

Tener en cuenta la formación de los niños y niñas como seres garantes de su buen proceso de formación es trabajo de todos, tanto familia, equipo interdisciplinario y centros educativos, Los diversos ambientes de aprendizaje en las aulas son de gran importancia para el desarrollo del aprendizaje de los niños, por lo cual es

importante mencionar la trascendencia que tiene el aula de clases en el comportamiento de los niños; el docente quien es guía deberá utilizar diversas herramientas para motivar al niño a la realización de las actividades(Mena, 2018, p.21)

Los procesos educativos en los niños es una responsabilidad de modo compartido contando con la familia y las entidades educativas. Por consiguiente, se reconoció la importancia de generar entornos de aprendizajes que ayuden a los niños con su desarrollo e influyan significativamente en sus comportamientos.

Otro punto es el bienestar emocional durante la niñez, el cual puede tener un impacto significativo en la vida a futuro, de tal forma que este tema es importante para las personas que están a cargo de los niños, porque son quienes guían y apoyan la salud emocional, la enseñanza y la capacidad para afrontar los desafíos que se van presentando, también es importante crear espacios de seguridad, amor y respeto que promueva la confianza y los sientan tranquilos de expresar sus emociones sin temor hacer juzgados, es pertinente destacar:

La calidad de vida emocional del niño y de la niña y su actuar futuro en la sociedad depende de la forma en la cual se críe y eduque durante los primeros años de vida. Este es un tema esencial para las personas que tienen como función educar a los niños y niñas y buscan aportar desde sus posibilidades protegerlos de manera integral y procurar que cada día se eduquen de la mejor manera para beneficio de la sociedad (Flórez y González, 2019, p.10)

Por este motivo, el docente debe formar, incorporando aprendizajes de carácter intelectual y educativo frente a las diferentes áreas, pero sin dejar a un lado el componente emocional, la equidad y la cooperación.

La socialización parte de ser una característica innata del ser humano, desde que nace, de esta manera a partir de las experiencias se contribuye al proceso de afianzamiento de las habilidades sociales, uno de los ejes principales que determinan posibles características de la personalidad en la edad temprana hasta su adultez, por lo tanto, desde la posición de Duque y Pérez (2021) expresan que:

Los seres humanos por naturaleza necesitan directa e indirectamente de socializar con otros seres semejantes, con los cuales se establecen relaciones de afecto y empatía, favoreciendo la convivencia social, en esta convivencia también pueden encontrar dificultades en el comportamiento, con respecto a la integración, el respeto y la tolerancia entre iguales. (p.3)

Es conveniente abordar y promover la convivencia, el comportamiento pacífico y los valores dentro y fuera del colegio, respetando las opiniones y situaciones de sus pares, ser conscientes a los desafíos, conflictos y desacuerdos que pueden surgir.

El aprendizaje eficaz de una conducta adecuada en los niños se puede lograr no solo imponiendo reglas, sino también, por medio de un enfoque integral que tenga en cuenta el enfoque educativo, desde el punto de vista de Palazón-Azorín (2021) “Aleccionar al niño sobre lo que es o no un comportamiento adecuado ha de ofrecérsele en un entorno de aprendizaje, juego y afectividad positiva, alejado por tanto de las situaciones críticas” (p.178). Acorde con lo

dicho anteriormente los ambientes de aprendizaje positivos promueven la asimilación de conceptos, las interacciones emocionales y los métodos de enseñanza que respeten el desarrollo natural de los niños.

Finalmente, dentro del aula de clase, los educadores deben generar estímulos ambientales en las respuestas y los comportamientos que incluyan el aula, el entorno social y familiar de los niños, debido a que los factores externos inciden en la conducta negativa o positiva que tengan los infantes, por consecuencia, define Zambudio (2010):

Si los maestros intentan cambiar la conducta de los alumnos, no deben perder de vista los estímulos que éstos reciben del medio, los cuales, en muchas ocasiones, además de no eliminar las respuestas negativas manifestadas por los alumnos, sus maneras de proceder tienen a reforzar los comportamientos negativos como consecuencia de los estímulos ofrecidos en el ambiente, y esto involucra al mismo profesor. (p.46)

Por estas razones, la tarea educativa docente tiene una contribución significativa al crecimiento general y la promoción de conductas positivas es las instituciones educativas, además conocer las causas de los desacuerdos y la posibilidad de solucionarlas pasivamente.

Estrategias Didácticas

Las estrategias didácticas son ese conjunto de actividades o estrategias diseñadas para lograr objetivos de carácter específico, en las cuales se incorporan elementos atractivos, lúdicos y divertidos que estimulen y motiven a los niños y en busca de entornos propicios para el

aprendizaje y los conocimientos. De esta forma, se fomenta la creatividad, motivación y el interés por explorar.

Según García (2014), Vásquez (2019) refieren que, son un conjunto de actividades o tácticas encaminadas a la obtención de objetivos, las cuales contienen una temática lúdica, utilizando imágenes, sonidos, movimiento, y colores; para generar un ambiente favorable para motivar al estudiante, todo a través del uso de la capacidad lúdica, recursos y la participación de los estudiantes (p.71)

Dicho lo anterior, las estrategias didácticas son una forma eficaz de enseñanza que transforma el aula en un lugar incentivador y agradable que sirve como herramienta para lograr los propósitos trazados.

Los docentes deben guiar a los estudiantes en el mundo del conocimiento y el aprendizaje, pero no es suficiente brindar solo teorías, por ende, el docente crea estrategias didácticas de enseñanza que le permite transformar la información que desea transmitir de acuerdo con los intereses y necesidades de los niños, como lo hace notar Chávez (2022) que:

Los docentes hacen uso de estrategias didácticas para desarrollar los contenidos de un programa y transformarlos en un concepto con significado, a este proceso se le llama trasposición didáctica, porque es la herramienta que permite traspasar la información de manera didáctica. En el caso del servicio que se brinda en una biblioteca, sería presentar la información de manera que el usuario le encuentre sentido y pueda apropiarse de ella, según sus necesidades e intereses. (p.3)

Así pues, alentar al orientar a buscar las mejores herramientas para transferir los conocimientos activos, abordando siempre los objetivos primordiales y las curiosidades que presentan los infantes.

Antes de realizar una planificación de estrategias es conveniente tener en cuenta el nivel cognitivo, emocional y psicomotor de cada niño, en lo cognitivo, garantizar el entendimiento de los aprendizajes que sean desafíos apropiados y alcanzables, en lo emocional la motivación los sentimientos y el apoyo que este requiera, por último, lo psicomotor hace referencia a habilidades físicas y motrices de los infantes de acuerdo con Tabash Blanco(2007) destaca “La planificación de las estrategias didácticas debe adaptarse al nivel cognoscitivo, afectivo y psicomotor de cada estudiante” (p.148) por lo tanto, la diferenciación educativa es clave para lograr ambientes educativos enriquecedores.

Juego

El juego actúa como una figura elemental para proporcionar en los niños espontaneidad y libertad. Por medio del juego se conocen las reglas vistas como un desafío con emoción y entusiasmo, cada que logran creativamente cumplirlas, avanzar o ganar. De acuerdo con Flórez (2019):

El juego es planteado como un moderador del comportamiento colectivo y como la mejor posibilidad para relacionarse con los otros. En este sentido, en el juego aparece la norma, la cual le confiere al juego uno de sus más innegables rasgos: no contradice su libertad y espontaneidad, pero la regula, y esto le imprime incluso un mayor agrado de emoción al jugador. (p.26)

El juego tiene una relación simbólica con las normas y es una poderosa herramienta para la convivencia, brindando una experiencia libre y a la vez regulada.

De este modo, el juego vincula el desarrollo de dos aspectos esenciales del desarrollo personal y social, este punto de vista, considera el juego como un instrumento que va más allá del entretenimiento, influyendo en la formación de relaciones interpersonales y el crecimiento de habilidades críticas para el desarrollo de los estudiantes, con base en Paolicchi (2016) el cual, define “el juego es identificado como una actividad que favorece la construcción de la capacidad de espera y la aceptación de límites, ambos procesos fundamentales en la constitución de los vínculos” (p.318) por lo que, la interacción entre el juego, la capacidad de espera, la aceptación de límites surge paulatinamente mediante la experiencia y la adquisición de destrezas que impactan en el ambiente social, emocional y cognitivo, asimismo, el juego transmite un escenario en el que estudiantes aprenden a seguir las reglas, comprender las limitaciones y reconocer la importancia de los límites establecidos.

Una interpretación del juego como un suceso que involucra al niño en un mundo donde predomina la espontaneidad, la capacidad de aprendizaje y preparación de nuevas experiencias, los niños se ven inmersos en un proceso de descubrimiento continuo, guiado por una inclinación de aprender que le posibilita conectar e intercambiar conocimientos de forma fácil e enriquecedora, como afirma López (2017) que:

Al jugar el niño está inmerso en un proceso dinámico, siempre cambiante, sin certezas a priori y sin exclusión. Cuando juega se deja fluir gracias a la

propensión a aprender, que no tiene más fin que permitirle relacionar todo lo que van conociendo. (p.45)

El juego se presenta como un vehículo perfecto aprovechando la inclinación que proporciona un entorno en el que conviven la curiosidad y la experimentación, el niño consolida su comprensión del mundo que lo rodea conectando conceptos y experiencias de manera contextual y práctica durante el juego.

El juego no solo atrae la atención y motivación de los niños, sino, que se une realizando aportes en el desarrollo de habilidades intelectuales y sociales como las expresiones, el trabajo en equipo, manejo de las emociones y la resolución de conflictos, probando ideas e imaginaciones nuevas. Desde la posición de Medina (2020) sostiene que:

El Juego por su creatividad, dinámica, posibilidad de expresarse y relacionarse, se constituye en una herramienta que ayuda al docente a despertar el interés del niño, centrar su atención y motivarlo, mientras cumple doble función, por un lado, puede llegar a desarrollar habilidades sociales de importancia para la vida personal, familiar y profesional, tales como enseñar a respetar las normas, incentivar la solidaridad, el trabajo en equipo, tratar conflictos, comportamientos agresivos, depresivos, apáticos o hiperactivos, y por otro lado, aportar a la formación intelectual, ya que el menor aprende de manera significativa y permanente.(p.22)

De manera que el docente tome del juego todo su potencial para analizar los comportamientos de los niños y estructurar estrategias que tornen y enriquezcan las experiencias educativas de los infantes.

Desde la antigüedad los juegos han ido más allá que solo entretenerse, es un aliado de las reglas que fomentan en los niños una convivencia sana y armónica, que es interiorizada de alguna forma y se ve reflejada en los comportamientos que desarrollan en las actividades, en lo social y vivencial. Por esta razón, “El juego tiene un importante rol en la interiorización de normas, al mismo tiempo que, de manera inconsciente se pueden fomentar y favorecer una convivencia sana para toda la comunidad educativa” (Medina, 2020, p.131) por medio del juego los niños tienen la oportunidad y seguridad de experimentar comportamientos apropiados, para comunicar exponer los vínculos entre los demás niños y adultos.

Por naturaleza el ser humano tiene la necesidad de relacionarse en los distintos ambientes que se presente, los niños por medio del juego enriquecen las conexiones significativas con los demás, tal como menciona:

La teoría de Vygotsky (1924), Silva (2017, p. 5) sostienen que el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con los demás, que esta actividad posee una naturaleza social, que sobresale de los impulsos internos. En la cual, gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, por esa razón:

La práctica de juegos de roles se vuelve un componente adicional en la búsqueda de la identidad y en la formación de la personalidad, permitiendo que la persona elija elementos que le interesen de un rol específico y descarte o ajuste aquellos aspectos que no le resulten atractivos.

Normas de Convivencia en el Aula

Las normas son fundamentales para mantener el orden en los diferentes entornos, por ello desde el hogar, familia, sociedad y escuela promueven la disciplina, el desarrollo de habilidades de autocontrol, de ahí que, argumenta Greciano (2001):

Las normas y reglas que mantienen el orden tanto en la familia como en la escuela es lo que conocemos como disciplina. Intentamos desarrollar en el niño un autocontrol para que consiga una conducta ordenada. Por todo esto hemos de deducir que la indisciplina consiste en no aceptar las normas. (p.4)

De modo que cuando se ejercen las normas en el hogar, el niño conoce que en el lugar en que se encuentre debe seguir cierto parámetro que se le han infundado y que deben ser respetuoso con la persona que le implemente la norma.

El crecimiento de las nuevas generaciones no solo involucra la adquisición de aprendizajes a nivel educativo, así como la incorporación de las normas de comportamiento que poseen para socializar, este principio básico como un fundamental componente de la construcción de una sociedad equitativa, tal como expresa:

Sánchez (2018) según la línea de preparación para la vida, y de adaptación a las normas de comportamiento definidas por cada sociedad, emergen

representaciones que vinculan las normas a los conceptos de democracia y de aprendizaje de la sana convivencia, sustentadas en el desarrollo de la capacidad de diálogo (p,56)

De ahí, se enfatiza la importancia de integrar las normas de convivencia y comportamientos al apoyo de una vida saludable, además muestra no solo un cumplimiento de reglas, asimismo, la capacidad de tener un dialogo respetuoso, ameno y empático.

Las normas de convivencia en el aula emergen como un elemento crucial para mejorar el adecuado desarrollo de las actividades educativas y del bienestar de los estudiantes. La propuesta pretende no solo tener reglas sino incluso manejar un marco normativo claro, comprensible y acorde para los estudiantes, construyendo y sosteniendo el control del grupo, tal como define

Sánchez (2018) destacando en la línea de la gestión del aula, las normas de convivencia se plantean el desafío de asegurar el control del aula, regulando las interacciones de los estudiantes a partir de una serie de protocolos de actuación. El establecimiento de reglas de comportamiento conocidas y comprensibles para los alumnos, buscan resguardar las situaciones de interacción entre alumnos, manteniendo un ambiente de aprendizaje (p,59)

Puesto que cuando los estudiantes conocen y aprenden las normas establecidas, les permite tener un ambiente armonioso contribuyendo a la participación de cualquiera de los integrantes sintiéndose seguros y escuchados para maximizar su potencial personal y académico.

El aula, como lugar de aprendizaje abarca las diferentes dimensiones, pero esto no quiere decir que solo cumpla la función de transmitir conocimientos, sino también de desarrollar

habilidades sociales y emocionales, las cuales, tienen un impacto significativo en la construcción de un buen ambiente educativo, dicho con las palabras de

Cervantes (2013) La convivencia en la escuela se concibe como un escenario en donde la interrelación de estas dimensiones y subsistemas puede generar el ambiente propicio para lograr los objetivos educativos, pero también esta interrelación puede generar diversas tensiones, puesto que los subsistemas se influyen y se modifican permanentemente. (p.670)

De ahí, la necesidad de abordar los desafíos que pueden surgir en el aula, los cuales llevan a explorar e identificar las fortalezas y debilidades que se puedan presentar y de igual manera, promover y facilitar la implementación de intervenciones y estrategias que permitan el logro de los objetivos a nivel académico.

En muchas ocasiones los niños, cuando asistente a las instituciones, se relacionan con sus compañeros, quienes tiene diferentes maneras de crianza, normas que cumplir desde lo familiar y muchas veces tienen a imitar estos comportamientos solo por la socialización, es allí donde la institución entra a educar en normal de uso colectivo para una buena convivencia. Teniendo en cuenta a Fuentes y Pérez (2019),” sostienen que siendo las instituciones educativas escenarios de interacción social, se presentan relaciones dinámicas complejas entre sus integrantes: directivos, docentes, estudiantes y administrativos, y simultáneas a estas interacciones surgen contextos que alteran el sistema de convivencia” (p.62). Por ello, detectar a tiempo las alteraciones y comportamientos inadecuados de los niños ayuda a fortalecer e instruir a los infantes sobre lo que está permitido y no dentro de la institución, cabe resaltar que estas normas se hacen progresivamente según la adaptación de los estudiantes.

6. Metodología desarrollada

La investigación pedagógica a sistematizar narra la vivencia adquirida utilizando el juego como estrategia pedagógica que fortaleció los comportamientos y el cumplimiento de las normas en los niños del nivel de transición (2) del “Colegio Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Buga.

En esta investigación interviene una población de 15 estudiantes dentro de estos se encuentran /niños 4- niñas 11. Cabe resaltar que esta investigación es, no experimental; los instrumentos empleados son la observación y la recopilación de documentos dentro de los cuales se encuentran las fotografías, video etc.

Enfoque Metodológico

El enfoque metodológico cualitativo aborda los conjuntos de prácticas interpretativas profundizando en las experiencias, significados y contextos en que se desarrollan las personas, así como menciona Hernández (2014):

El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es *naturalista* (porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad) e *interpretativo* (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorgan). (p.9)

De este modo, la investigación cualitativa asume importancia como instrumentos para comprender los entornos, comportamientos, sentimientos, etc. Qué no solo sirven para observar, sino que buscan profundizar en la comprensión de los significados que cada persona les da, mediante la agrupación de datos en instrumentos como los consentimientos informados, la planeación, el diario de campo y la cartilla pedagógica.

El diseño metodológico consiste, por tanto, en sistematizar la experiencia, de acuerdo con Jara (2018):

Sistematizar experiencias que son siempre *vitales*, cargadas de una enorme riqueza por explorar. Cada una constituye un proceso inédito e irrepetible y por eso en cada una de ellas tenemos una fuente de aprendizajes que debemos aprovechar precisamente por su originalidad, por eso necesitamos comprender esas experiencias, por eso es fundamental extraer sus enseñanzas y por eso es también importante comunicar y compartir sus aprendizajes. (p.56)

Sistematizar, comprender y compartir es un medio importante en el crecimiento y desarrollo de forma individual como social, debido a que cada experiencia es una valiosa oportunidad para aprender a través de la exploración, la reflexión y el intercambio.

Este proceso de sistematización se ejemplifica aún más en las cinco vías propuestas por Jara, que se caracterizan por una progresión lógica hacia la sistematización de experiencias.

6.1 Punto de partida: la experiencia

En este punto, como menciona Jara (2018) “creemos que quienes han sido las personas que han vivido la experiencia son quienes deben ser las principales personas protagonistas de su sistematización” (p.136). Por esta razón, es necesario involucrarse en la experiencia, en este caso

en la práctica profesional docente realizada con el grado de transición (2) del Colegio Santa Mariana de Jesús, durante la cual se recolectó una serie de registros, también se habla de que exista la necesidad de informar sobre la experiencia inicial de la práctica lo que se puede encontrar dentro del *análisis crítico de (la experiencia)*.

6.2 Formular un plan de sistematización

En este otro punto sobre formular un plan de sistematización, Jara (2018):

Da a conocer que 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.141)

Por lo tanto, la formulación de un plan de sistemático se refleja en las *intenciones* del proyecto donde se aclaran las metas de los *objetivos* planteados, de igual modo la sistematización se apoyó en los *descriptores*: comportamiento, juego, estrategias didácticas, norma de convivencia en el aula y el *eje del trabajo*, además se realizó unos referentes como soporte de la importancia y solidificación que estos tienen en este proyecto y por último la planificación del procedimiento a seguir está inmerso en los instrumentos utilizados.

6.3 La recuperación del proceso vivido

Reconocer y contar los sucesos que se vivieron en la práctica profesional pedagógica, ya que esta perspectiva es fundamental para la comprensión, la toma de decisiones y el mejoramiento continuo, así como planea Jara (2018) “Se trata de tener una visión detallada y

global de los principales acontecimientos que se fueron sucediendo en el trayecto de la experiencia” (p,150). De manera que la observación en profundidad de los acontecimientos es una parte esencial en la adquisición de conocimientos esto se ve inmerso en el *análisis crítico de la experiencia- (Reconstruyendo la historia)*.

6.4 La reflexión de fondo

En este cuarto punto se realiza un análisis riguroso y detallado de lo que ha sucedido, como indica Jara (2018) “Consiste en realizar un proceso riguroso de abstracción que nos lleve a descubrir la razón de ser, el sentido de lo que ha ocurrido en el *trayecto* de la experiencia” (p,155). De modo, la abstracción nos ayuda a encontrar el sentido en nuestras experiencias que contribuyen al enriquecimiento a nivel personal, profesional y académico lo cual se ve inmerso en el *análisis crítico de la experiencia-* en el interrogante (*¿Cuál es la razón por la que se usó el juego como estrategia didáctica en el fortalecimiento del comportamiento y el cumplimiento de las normas en los niños?*) Donde se realizó una reflexión acerca del juego como estrategia didáctica tuvo un buen funcionamiento para fortalecer los comportamientos y el cumplimiento de las normas en los niños de transición (2).

6.5 Los puntos de llegada

Por último, en el quinto punto de la sistematización planteada por Jara (2018)” Las conclusiones prácticas serán, a su vez, aquellos aprendizajes que se desprenden de la experiencia sistematizada, que deberán tomarse en consideración para mejorar o enriquecer futuras experiencias, tanto propias como ajenas” (p,159). Por esto es fundamental extraer las conclusiones de la sistematización de prácticas para el aprendizaje, la optimización e innovación.

Tal como se menciona anteriormente en base al método de los cinco pasos de Oscar Jara se resalta la importancia que represento construir las bases fundamentales de la sistematización por medio de diversos recursos que permitieron alcanzar los planteamientos estipulados.

7. Instrumentos

Para la elaboración de este trabajo de sistematización se hizo uso de los siguientes instrumentos: los consentimientos informados, la planeación, el diario de campo y la cartilla pedagógica.

7.1 Consentimiento informado

Con la ayuda del consentimiento informado se logra informar a los padres de familia sobre los procesos que se llevaran a cabo y tener el permiso para obtener la participación activa de los niños en las actividades y así mismo recolectar la evidencia fotográfica. Anexo en la página (48).

7.2 Planeación

Se emplearon una serie de planeaciones pedagógicas las cuales tienen como objetivo incluir el juego en el desarrollo de las actividades educativas fomentando el cumplimiento de las normas, teniendo en cuenta al Ministerio de Educación (2018) describe:

La planeación pedagógica es un ejercicio de construcción continua, permanente y flexible que les permite a los agentes educativos comunitarios, dinamizadores y profesionales en pedagogía organizar su práctica pedagógica, proyectar, diseñar y

estructurar procesos, experiencias y materiales, con el fin de promover el crecer bien, los desarrollos y aprendizajes de las niñas, los niños. (p.9)

En consecuencia, Implica una reflexión constante y un ejercicio continuo que nos permite a los educadores ajustar métodos de enseñanza adecuados a las necesidades de los estudiantes, además es esencial para fomentar un desarrollo integral y adaptable en un mundo que está en persistente cambio. Anexo en las páginas (56,57,58,59,60,61,62,63).

7.3 Diario de Campo

El diario de campo se usó como herramienta para registrar y analizar experiencias de las practicas pedagógicas, así como expresa Moreno, Ma, (2003). “El diario de campo aporta el pulso de la experiencia local, inmediata, cercana, y, por lo tanto, insustituible como base para todo análisis de la práctica profesional” (p,163). Por esto facilita una base sólida y la retroalimentación promoviendo el crecimiento y desarrollo. Anexo en las páginas (64,65,66).

7.4 Resultado de la practica pedagógica

7.5 Cartilla pedagógica

Por último, se utiliza una cartilla pedagógica como resultado de la práctica pedagógica, la cual se ve reflejado el juego como estrategia didáctica para fortalecer los comportamientos y el cumplimiento de las normas en los niños del nivel de transición (2) del “Colegio Santa Mariana de Jesús” de la ciudad de Buga. Anexo en la página (67).

8. Análisis crítico de la experiencia

Por medio de los análisis críticos en este trabajo de sistematización de prácticas es fundamental para aprender, evaluar y mejorar los resultados de la experiencia vivida.

8.1 La Experiencia

Para comenzar, las prácticas profesionales se llevaron a cabo en el Colegio Santa Mariana de Jesús en la ciudad de Buga, cabe señalar que en años anteriores la institución educativa había postulado la oportunidad de realizar las prácticas profesionales; de esta manera la sistematización fue realizada en el grado transición (2) con 15 estudiantes debido a que era un curso muy grande las directivas lo dividieron en dos salones, allí la mayoría de niños, vienen estudiando desde años anteriores, por lo cual se identificó mediante la observación y las actividades en clase, que los niños participaban activamente, pero que muchos de ellos se les dificultaba cumplir la norma dentro y fuera del aula de clase, repercutiendo incluso en las actividades educativas y en los escenarios grupales, lo cual fue el eje principal para diseñar herramientas para sistematizar estos procesos que faciliten el cumplimiento de las normas de un modo dinámico, generando interés y que no lo vieran como una exigencia no más. De acuerdo con Flórez (2019):

A partir de los logros que se facilitan en el juego y en el cual el niño y la niña va logrando una serie de adquisiciones propias que no tienen la pretensión de lograrse, pero que se dan, pues el poder del juego se da en su espontaneidad y libertad. Cuando se juega no se va a hacer amigos, pero se hacen. Cuando se juega no se va a aprender de normas y acuerdos, pero se construyen y aprenden. (p,37)

Por consiguiente, se ve la alternativa de utilizar como estrategia didáctica el juego para fortalecer los comportamientos y el cumplimiento de las normas de convivencia en el aula,

puesto que en la primera infancia el juego es innato en ellos y les facilita en gran parte poder desarrollar sus procesos educativos favorablemente.

8.2 Reconstruyendo la historia

Para la el uso del juego como herramienta didáctica es que los niños logren entender que frente a cada actividad o juego que se realice siempre existen una serie de reglas que, por pequeñas que se sean, se deben de cumplir, Guarín (2017) sostiene que “El conocimiento del reglamento y de las reglas de juego es necesario para quienes se interesen en jugar cualquier juego” (p,197). Por esta razón también conveniente hacer un adecuado manejo de él, que no solo por saber que están desarrollando un juego se van a dispersar del objetivo principal.

Al inicio cuando se les habla a los niños de que deben escuchar con atención para efectuar un juego, inmediatamente se observa en sus rostros gestos de emoción por descubrir cuál sería el juego, esto favorece la implementación del juego para reforzar algunos temas en los que se ha observado dificultades y también por medio de este infundir el cumplimiento de la normatividad progresivamente además de transformar y consolidar esta herramienta de uso un poco más frecuente en el transcurso educativo.

Además, en el paso de estas actividades se refleja que los niños cada vez eran más emotivos y receptivos a los juegos, había más interrogantes como: ¿cuándo vamos a volver a jugar?, ¿cuáles eran las reglas?, ¿quién lo realizaba mejor?, ¿cómo habían mejorado en cada juego?, e incluso algunos les explicaban a los compañeros que de pronto no habían entendido y estaban pendientes cuando alguno de sus compañeros no seguía las indicaciones dadas allí ellos

mismo realizaban una comparación del rendimiento y el acatamiento de la norma dentro del aula de clase e incluso en los eventos a nivel general o grupal que realiza el Colegio.

8.3 ¿Cuál es la razón por la que se usó el juego como estrategia didáctica en el fortalecimiento del comportamiento y el cumplimiento de las normas en los niños?

Esta pregunta se hace con el propósito de retroalimentar personal y formativamente si las propuestas que se llevaron a la práctica contribuyeron con las necesidades encontradas, como dice Jara (2018):

Ya no se trata solo de ver qué hicimos o cómo lo hicimos, sino de reflexionar en torno a por qué lo hicimos así, qué es lo más importante que recogemos de lo realizado, en qué sentido esta experiencia nos marcó profundamente y por qué, cuál es el cambio fundamental que este proceso ha generado. (p,155)

Asimismo, se reflexionó desde el inicio, cuando se observó las necesidades que se presentaban en el grupo para determinar cuál de las propuestas con relación a las actividades rectoras sería más útil como estrategia pedagógica dado que las cuatro (el juego, la literatura, la exploración del medio y el arte) juegan una función vital en los procesos de enseñanza-aprendizaje en la primera infancia de modo que se eligió el juego como herramienta para fortalecer los comportamientos y el cumplimiento de las norma debido a que el contexto, los niños y las edades fueron esa pieza clave y llamativa para esta determinación a través de la diversión, socialización y adaptación porque no es fácil seguir reglas, indicaciones, esperar el turno o sentir que no logro finalizar el juego igual que sus compañeros.

Otro elemento, es que esta estrategia didáctica aprovecho al máximo la naturaleza lúdica que tienen los niños para ofrecer beneficios no solo de carácter formativo si no también social,

emocional, cognitivo promoviendo comportamientos que sean adoptados dentro de sus conductas.

En cumplimiento del objetivo número dos, el cual, estipula establecer la contribución del juego en el fortalecimiento del comportamiento de los estudiantes, es posible contemplar cada uno de los alcances obtenidos al afianzamiento de las normas, por medio de la sensibilización a cada estudiante en el desarrollo de las actividades realizadas a través del juego adoptarán las pautas para implementar cada día en sus actividades diarias, por otra parte, en el nivel se ha aportado de forma significativa, creando en el grupo armonía de trabajo en los diferentes espacios pedagógicos, fue posible observar que al implementar las estrategias a los estudiantes a los cuales, se les dificultaba seguir la norma al iniciar y finalizar con éxito las actividades fuera posible que mediante la practica lograran respetar el momento pedagógico, también, es importante que la regulación de sus emociones tuvo un cambio considerable siendo consientes y controlando su conducta; este tipo de recursos como la cartilla quedan en disposición del nivel para continuar fortaleciendo el proceso.

9. Dificultades encontradas

En el transcurso de la práctica profesional efectuada en el Colegio Santa Mariana de Jesús en la ciudad de Buga, en la cual se decidió sistematizar según la necesidad encontrada.

Las posibles dificultades se presentaron al inicio debido a que algunos niños mostraban oposición frente al planteamiento del juego o actividad, e incluso llegaban a cuestionar lo que se iba a realizar, participando poco de los juegos.

Además, el aula de clase es espaciosa, pero presenta unas gradas en el mismo sitio donde se debe tener mucha precaución para que no se presente ningún incidente. Asimismo, dentro del POA se encuentran muchos temas fundamentales para el desarrollo integral de los estudiantes, sin embargo, por el tiempo en ocasiones no es posible disponer los espacios para abordar este tipo de temáticas de comportamientos y regulación de emociones

Por otra parte, una de las barreras encontradas dentro del contexto es la participación de los padres de familia en cuanto a las actividades que se implementan para el cumplimiento de las normativas, ya que, la familia hace parte fundamental del trabajo mancomunado con la institución.

10. Puntos de llegada

El punto de llegada de este proyecto fue lograr una mejoría significativa en los comportamientos de los niños a través de la implementación de estrategias pedagógicas basadas en el juego, esto se visualizó mediante la reducción de conductas disruptivas y el aumento de comportamiento de carácter positivo como la comunicación asertiva, respetuosa y la escucha activa con sus pares, la cooperación de las actividades académicas, deportivas, lúdicas y grupales donde se mostró un mayor interés y motivación por participar a finalización en ellas, la resolución de conflictos de una manera constructiva disminuyendo los comportamientos problemáticos como la falta de atención, el no trabajar durante clase e incluso en los tareas enviadas a casa, reflejadas en el rendimiento académico, conductual y social.

Todo esto se evidenció por la observación constante y directa de los educadores además de la retroalimentación de los padres de familia quienes refirieron sentirse satisfechos con los

cambios que presenciaron en sus hijos a lo largo de este periodo, los cuales son los encargados de realizar el acompañamiento de las tareas casa más eficazmente y de socializar los avances emocionales y sociales que tuvieron.

11. Recomendaciones y sugerencias

Finalmente este proyecto de sistematización se alimentó de cada una de las intervenciones que se hicieron en el Colegio Santa Mariana de Jesús de la Ciudad de Buga, la cual muy amablemente abrió las puertas de su colegio para permitir ingresar, aprender y compartir ese conocimiento con los niños, de igual forma los padres de familia de este curso estuvieron de acuerdo y dieron los permisos pertinentes para realizar las intervenciones y la toma de evidencia fotográfica con su hijos y el espacio de la docente titular de este curso, en relación a esto agradecer inmensamente el apoyo dado de la entidad y de las personas nombradas, puesto que el trabajo colaborativo entre el colegio y la familia favoreció los procesos educativos, emocionales y comportamentales.

Para concluir, la vivencia como rol docente está llena de nuevas experiencias y descubrimientos, por ende se debe de innovar y trabajar acorde a las exigencias que se van presentando, entender que cada niño trabaja a su ritmo y que las actividades, sé abordan, de una manera más conveniente cuando observamos las necesidades y a raíz de ello se estructuran las clases, siempre buscando las alternativas para hacer transmitir el conocimiento desde otra perspectiva, finalmente desde la realización de este proyecto fue posible descubrir que las estrategias didácticas, por medio del juego generan interés y participación activa, lo cual, se encuentra ligado a alcanzar los logros de los procesos académicos y avanzando

significativamente y el desarrollo de la maduración cognitiva, además de promover espacios de formación en el bienestar emocional.

12. Referencias Bibliográficas

Barraza, L. (1998). Conservación y medio ambiente para niños menores de 5 años. *Especies*, 7(3), 19-23.

Cervantes, A. O., & Diez-Martínez, E.. (2013). *El reglamento escolar como eje de análisis de la convivencia en la escuela*. Ensaio: Avaliação E Políticas Públicas Em Educação, 21(81), 667–684.

<https://doi.org/10.1590/S0104-40362013000400003>

Chávez-Cristóbal, O. (2022). Repercusión familiar y apoyo social en familias de pacientes con lesión medular. *Revista Médica Herediana*, 33(2), 102-112.

<https://doi.org/10.20453/rmh.v33i2.4243>

Duque Suárez, N.A., y Pérez Gallego, J.D. (2021). La convivencia y desempeño escolar en los estudiantes de bachillerato. [Tesis de Maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá – Colombia]. Repositorio Institucional UNIMINUTO.

<https://hdl.handle.net/10656/14084>

Educa Peques. (2022,12,16). *Bailando sobre papel un juego para fomentar el equilibrio*. Portal de educación infantil y primaria.

<https://www.educapeques.com/recursos-para-el-aula/juegos-para-ninos/bailando-sobre-papel.html>

Flórez Romero, R. Castro Martínez, J. & Camelo C. I. R. (2019). El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas.. Editorial Politécnico Grancolombiano.

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/127366?page=1>

Flórez Suárez, J.A., y González Baquero, S.I. (2019). Pautas y normas de crianza desde las voces de los niños y las niñas del Jardín La Aurora de los niveles de Prejardín 1 y 2 de la localidad de Usme, Bogotá. [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá – Colombia]. Repositorio Institucional UNIMINUTO.

<https://hdl.handle.net/10656/10238>

Fuentes F, LS, & Pérez C, LM (2019). *Convivencia escolar: una mirada desde las familias*. Telos, 21 (1), 61-85.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=99357718025>

Flórez Romero, R. Castro Martínez, J. & Camelo C. I. R. (2019). *El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas*. Editorial Politécnico Grancolombiano.

<https://elibro.net/es/ereader/uniminuto/127366?page=1>

Guarín García, LF, & Castellanos-Obregón, JM (2017). *Entre el juego y la agresión: Normas y reglas del evento comunicativo lúdico en un contexto escolar*. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 15 (1), 193-205.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=77349627012>

Greciano, I. (2001). *Alteraciones del comportamiento en el aula.: Aprender a ser, aprender a vivir juntos*. World Association of Early Childhood Educators.

<http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d193.pdf>

Hernández Sampier, R. (2014). *Metodología de la investigación sexta edición*. McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Huerta, D. (2021,08,07). *10 Actividades divertidas para fomentar el autocontrol en niños con TDAH en verano*. Red cenit CENTROS DE DESARROLLO COGNITIVO.

<https://www.redcenit.com/10-actividades-divertidas-para-fomentar-el-autocontrol-en-ninos-con-tdah-en-verano/>

Jara Holliday, O. (2018). *La sistematización de experiencias: prácticas y teoría para otros mundos posibles*. Fundación Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano CINDE

Limachi Alcon, Mariluz. (2020). *Evaluación del desarrollo madurativo en niños de 4-5 años en etapa Preescolar*. Revista de Investigación Psicológica, (24), 109-120.

[http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322020000200008&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2223-30322020000200008&lng=es&tlng=es)

Lozada Alcantara, D. A. (2020). *Estrategias lúdicas y comportamiento en el aula de estudiantes de 5 años en la IEI N° 115-Chaclacayo 2019*[Trabajo de Tesis, Universidad Cesar Vallejo]. Repositorio Universidad Cesar Vallejo.

<https://hdl.handle.net/20.500.12692/50862>

López De Maturana, D. (2017). *Nuevos ambientes de aprendizaje en Educación Parvularia*. Ponencias del VII Congreso Latinoamericano: JUNJI-OMEP Nuevos ambientes de aprendizaje en Educación Parvularia de 0 a 3 años. (33-37). Santiago de Chile: EJ ediciones de la JUNJI.

<https://www.junji.gob.cl/wp-content/uploads/2017/08/LibroOMEP.pdf>

Mena Ayala, A.E., Restrepo Pinto, E.A., y Valencia Henao, D.M. (2018). *Incidencia de las emociones en el aprendizaje de los niños y niñas del grupo de pre-jardín del Hogar Infantil Las Ranitas del Municipio de la Estrella*. [Trabajo de grado, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bello-Colombia]. Repositorio Institucional UNIMINUTO.

<https://hdl.handle.net/10656/10069>

Medina, L. J. (2020). *El juego como estrategia pedagógica para fortalecer la convivencia escolar en el grado Cuarto C de la Institución Educativa Rural La Sierra*. [Tesis de Maestría, Universidad Autónoma de Bucaramanga-UNAB]. Repositorio institucional UNAB.

<http://hdl.handle.net/20.500.12749/7236>

Moreno, M.A (2003). Los temas del maestro y la maestra dominicanos: análisis de diarios de campo hacia una literatura de la práctica. *Ciencia y Sociedad*, XXVIII (1), 161-176.

Ministerio de Educación Nacional (2018). *Planeación pedagógica*. Organización de los estados iberoamericanos para la educación y la ciencia.

<https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Planeacion.pdf>

Muñoz Montenegro, B.N. (2019). *Manifestaciones de la corporeidad en el comportamiento disruptivo en los estudiantes de educación media*. [Tesis de maestría, Corporación Universitaria Minuto de Dios, Bogotá- Colombia]. Repositorio Institucional UNIMINUTO.

<https://hdl.handle.net/10656/14040>

Palazón-Azorín, Inmaculada, Javaloyes-Sanchís, M^a Auxiliadora, & González-de Dios, Javier. (2021). *Papel del pediatra en el manejo de las conductas disruptivas de la infancia*. *Pediatría Atención Primaria*, 23(92), e173-e179. Epub 13 de marzo de 2023.

[http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322021000400021&lng=es&tlng=es.](http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1139-76322021000400021&lng=es&tlng=es)

Sarlé, P. (2008). *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires: Noveduc

Sarlé, P. (2010). *El juego en el nivel inicial. Juego reglado, un álbum de juegos*. Buenos Aires.

https://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB04.pdf

Sánchez Sánchez, Gerardo Ignacio, & Jara Amigo, Ximena Elizabeth. (2018). *Normas de convivencia en el aula: los docentes en formación y la comprensión de sus experiencias pedagógicas*. *Papeles de trabajo - Centro de Estudios Interdisciplinarios en Etnolingüística y Antropología Socio-Cultural*, (35), 50-67.

[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-45082018000100005&lng=es&tlng=es.](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1852-45082018000100005&lng=es&tlng=es)

Vásquez, C. (2015) Juegos y actividades para que los niños aprendan a obedecer. Eroski Consumer.

<https://www.consumer.es/bebe/juegos-y-actividades-para-que-los-ninos-aprendan-a-obedecer.html>

Zambudio Villafuerte, R. (2010). *Disciplina Escolar: Desarrollo y aplicación de un programa actitudinal-cognitivo para la formación permanente del profesorado de educación primaria*. [Tesis de doctorado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Repositorio Institucional Biblioteques UAB.

<https://ddd.uab.cat/record/99192>

13. Anexos

13.1 Consentimiento informado



CONSENTIMIENTO INFORMADO

Se solicita su consentimiento para realizar un trabajo de apoyo personalizado de parte de la maestra en formación Angela María Dúrcero Acosta con su hijo(a) Thaliana Arias Bocanegra con el propósito de contribuir al desarrollo de sus potencialidades y capacidades, a través del diseño, ejecución y seguimiento de un plan educativo personalizado PEP, orientado por el docente asesor de la práctica pedagógica de UNIMINUTO.

Para que este ejercicio sea fructífero, la docente en formación requerirá de información necesaria para consolidar el perfil de las potencialidades de su hijo(a), por ende, con este consentimiento ustedes como padres aceptan dicha recolección de información y trabajo con su hijo(a), claro está, conservando siempre los límites éticos y morales de la institución y los de su familia.

La información, así como los aspectos del proceso de su hijo(a) serán únicamente de uso académico y en ningún momento serán publicados ni socializados públicamente sin su previa consulta.

Ningún elemento de registro (fotos, videos y notas escritas) serán insumo de publicación en alguna red social.

Nombre de los padres:

Jose Hernan Arias Suleydi Bocanegra

Firma de los padres:

Jose Arias Suleydi Bocanegra

Firma del docente acompañamiento:

[Firma]

Nombre y firma del representante institución educativa:

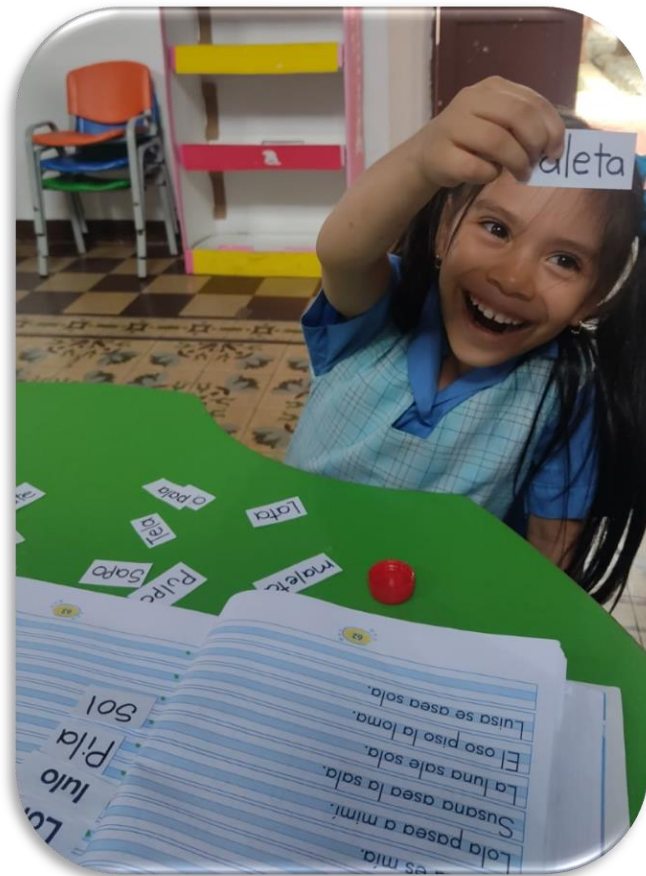
[Firma]

Ciudad: Bogotá-Valle

Fecha: 30 Agosto - 2023

13.2 Evidencia fotográfica
















13.3 Planeación #1

 UNIMINUTO Virtual y Distancia Educación de calidad al alcance de todos	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
--	---	------------------

Fecha de ejecución de experiencia	Día: 29	Mes: Agosto	Año: 2023	Institución o escenario de práctica:	Grado, curso o nivel que acompaña:
Nombre estudiante en Formación	Angela Maria Quintero Acevedo			Colegio Santa Mariana de Jesús	Transición (2)
ID estudiante en formación	707494			Número de Planeación	#1
Propósito de trabajo	Explicar de una forma didáctica y atractiva para los niños y las niñas los temas que se trabajan y mejorar algunas conductas dentro del aula de clase.				
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	El juego es una herramienta esencial en la educación preescolar debido a que promueve la motivación como pieza clave para el desarrollo de aprendizajes activos, de habilidades de carácter cognitivo, físico y emocional. Asimismo, (Zapata, 1990, como se citó en Meneses et al. 2001, p.114) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar. Los niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa”				
COMPRENSIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL					
Eje 1: Desarrollo social y personal	A través del juego los niños logran socializar entre pares e incluso ayuda a otros niños que no nos respondían al llamado o se les dificultaba la clasificación				
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Por medio de la actividad ejecutada los infantes su comunicación era fluida de una manera competitiva personal y grupal				
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	El resultado final de esta dinámica demostró su análisis y la normatividad que cada uno de los estudiantes debía cumplir para lograr formar el conjunto y dar respuesta a las preguntas mencionadas por la docente				

 UNIMINUTO Virtual y Distancia Educación de calidad al alcance de todos	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
--	---	------------------


DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Motivación: Recibiré los niños en el aula de clase, realizaremos la oración, luego les pediré que se pongan todos de pies y les enseñare unos avisos o carteles con los días de la semana, los cuales leerán y acompañaremos esos carteles cantando “doña semana”.	<ul style="list-style-type: none"> • Bafle de sonido • Celular • Letreros elaborados con cartulina plana y marcador. 	Que los niños aprendan mientras se divierten por medio de lecturas cortas y canciones.
Desarrollo: Para el desarrollo de esta clase, quiero relacionar la actividad rectora del juego al tema de pertenece y no pertenece, anteriormente los niños visualizaron un video educativo sobre ese tema y en el cuaderno habían escrito la teoría, retomamos el concepto y les pondré unos sellos en la mano a cada niño de (animales) y a un solo niño de (objeto de cocina), con una lana realicé un círculo en el suelo donde ellos ingresaran de acuerdo al animal que se va nombrando y entre todos tendrán que decir si ese animal pertenece o no al conjunto que están formando, al finalizar descubrirán que el objeto de cocina no	<ul style="list-style-type: none"> • Computador con video educativo. • Lana. • Cartulina con el símbolo de pertenece y no pertenece. • Sellos según la temática del juego. 	Mediante los videos, se logra visualizar y entender más a fondo los temas que se están trabajando, también mediante este juego les favoreció a los niños a fortalecer el análisis, la atención, la memoria, el trabajo en equipo, la comunicación y las reglas que se debían impartir.

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
<p>pertenece a su conjunto y ellos mismo le pegaran el logo de no pertenece y explicaran porque no pertenecía.</p>		
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Para finalizar los niños realizaran una actividad en su cuaderno donde clasificaran, colorearan y resolverán con el símbolo de pertenece y no pertenece tomando como base el juego anterior.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Cuaderno. • Cartuchera con lápiz y colores. 	<p>Evaluar lo aprendido en clase, a través del ejercicio en el cuaderno, el cual se observo tuvo un desarrollo de forma rápida y con exactitud según el juego y el tema.</p>
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <p>Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, MD (2001). <i>El juego en los niños: enfoque teórico</i>. Revista Educación, 25 (2), 113-124. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>		

13.4 Planeación #2

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA					FORMATO B	
Fecha de ejecución de experiencia	Día: 14	Mes: Septiembre	Año: 2023	Institución o escenario de práctica:		Grado, curso o nivel que acompaña:		
Nombre estudiante en Formación	Angela Maria Quintero Acevedo			Colegio Santa Mariana de Jesús		Transición (2)		
ID estudiante en formación	707494			Número de Planeación	#2			
Propósito de trabajo	Consolidar los temas visto y la lectura de una manera pedagógica y lúdica para los niños.							
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	El juego contribuye significativamente al desarrollo emocional y de la personalidad de una manera positiva, saludable a través de la exposición de normas, valores y de la interacción social, así como refiere Meneses (2001): "El niño juega porque la actividad lúdica le permite ir estructurando y evolucionando en su personalidad. El carácter competitivo, participativo, comunicativo y agonista va adaptándose a los rasgos que rigen esta personalidad" (p.121).							
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL								
Eje 1: Desarrollo social y personal	Salir frente a sus compañeros para participar en el juego, escribir en el tablero aporta confianza, la resolución de retos desde el ámbito personal al social.							
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	Al realizar lo saltos de un lugar al otro los niños generan movimientos que fortalecen la coordinación, lateralidad y el equilibrio.							
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Saltar en las sílabas que se le indica ayuda a sus pensamientos lógicos, al razonamiento de ideas.							

		LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA					FORMATO B	
DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)		RECURSOS DIDÁCTICOS			ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN			
Motivación: Recibiré los niños en el aula de clase, realizaremos la oración, luego les pediré que se pongan todos de pies mientras cantábamos y bailábamos la canción del "el monstruo de la laguna- canticuéntos"		<ul style="list-style-type: none"> • Baffle de sonido. • Celular. 			Los niños se divierten mucho con la letra de esta canción y los movimientos que realizan, trabajando el equilibrio y desarrollo muscular.			
Desarrollo: Para el desarrollo de esta clase, quiero relacionar la actividad rectora del juego con las sílabas vistas en las clases anteriores (M, P, S, T, L), para ello pegare en el piso trozos de papel silueta de diferentes colores con algunas de las sílabas y mientras todos los niños están sentados se escogerá un peluche para realizar el juego de tingo tango, donde estoy dándoles la espalda para no ver en donde quedaría el peluche, ellos van rotándolo y donde diga tango ese niño deberá salir al frente y saltar sobre la palabra por sílabas que se le indicara como por ejemplo: (SO-PA, PI-TO, LU-PE, LO-MA) y debe escribir la palabra en el tablero, así cada niño va saliendo y poco a		<ul style="list-style-type: none"> • Papel silueta de colores. • Tijeras. • Marcador permanente. • Marcador borrrable. • Tablero. • Peluche. 			Mediante este juego los niños aprender a escuchar y a seguir las reglas de juego, esperar su turno, movimiento, atención, coordinación, además estimula las habilidades de lectura, escritura y pronunciación.			

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
<p>poco se va pegando en el piso más silabas para hacer el juego un poco más desafiante y divertido.</p>		
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Finalmente se realizara un dictado en uno de los libros con las palabras que trabajamos durante el juego para fortalecer los temas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Libro • Lápiz 	<p>Evaluar los procesos de comprensión escrita y oral, la atención, memoria y escritura.</p>
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <p>Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, MD (2001). <i>El juego en los niños: enfoque teórico</i>. Revista Educación, 25 (2), 113-124. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>		


13.5 Planeación #3

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

Fecha de ejecución de experiencia	Día: 19	Mes: Septiembre	Año: 2023	Institución o escenario de práctica:	Grado, curso o nivel que acompaña:
Nombre estudiante en Formación	Angela Maria Quintero Acevedo			Colegio Santa Mariana de Jesús	Transición (2)
ID estudiante en formación	707494			Número de Planeación	#3
Propósito de trabajo	Proporcionar una comprensión temprana de la importancia de seguir normas en la vida cotidiana.				
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	<p>El juego sirve como expresión mental y corporal, también los niños aprenden exploran y desarrollan crecimientos para su autonomía.</p> <p>El niño siente el deseo de ejercer un control y dominio total sobre los demás de establecer una comunicación y relación con los que lo rodean por medio de su propio cuerpo y de crear una fantasía liberadora; y encuentra la posibilidad de realizar estos deseos en la actividad lúdica, lo que la define como auténtica expresión del mundo del niño. (Meneses ,2001, p.121)</p>				
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL					
Eje 1: Desarrollo social y personal	Los juegos en grupo fomentan la interacción social, el trabajo en equipo, la comunicación.				
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	El juego del semáforo implica que los niños se muevan y respondan a las señales auditivas, además de avanzar y detenerse según las señales dadas, lo que promueve el equilibrio y la coordinación.				
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Estimula el pensamiento crítico la concentración y la capacidad de procesar la información auditiva.				

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
---	---	------------------

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<p>Motivación:</p> <p>Para esta actividad iniciaremos conversaremos un poco, ¿Cómo amanecieron?, ¿Qué desayunaron? y se les pedirá ponerse de pies para decir e interpretar las palabras mágicas (soy grande, soy fuerte, soy inteligente y me amo mucho)</p>		Las palabras motivadoras influyen en la autoestima y la capacidad para afrontar desafíos.
<p>Desarrollo:</p> <p>A continuación, se llevara a cabo el juego del (semáforo) donde todos los niños estando de pie deben escuchar con atención cuando se dice el color (verde) deben hacer un movimiento o función y cuando se dice el color (rojo) deben detenerse, por ejemplo: (verde) abracen un amigo, saltar en el puesto, que corran, hacer equilibrio, al decir (rojo) deben suspender lo que hacen y quedarse como estatuas, quien se mueva cuando se dice (rojo) deberá salir del juego Para finalizar cuando se diga (verde) podrán realizar el movimiento o la función libremente y se realizara un cierre con el color (rojo).</p>		El juego del semáforo combina la diversión y el aprendizaje permitiendo desarrollar habilidades cognitivas, motoras y sociales.

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Educación de calidad al alcance de todos</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Para finalizar se lleva a cabo una reflexión acerca de: que cada juego tiene su tiempo y reglamento, aunque sea divertido es valioso observar que así quisieran seguir corriendo o saltando cuando se dio la indicación todos se detuvieron cumpliendo con el objetivo de la actividad.</p>		<p>Mejora el dialogo, la conciencia, el limite y el seguimiento normativo.</p>
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <p>Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, MD (2001). <i>El juego en los niños: enfoque teórico</i>. Revista Educación, 25 (2), 113-124. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>		


13.6 Planeación #4

 UNIMINUTO Virtual y Distancia Educación de calidad al alcance de todos	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
--	---	------------------

Fecha de ejecución de experiencia	Día: 03	Mes: Octubre	Año: 2023	Institución o escenario de práctica:	Grado, curso o nivel que acompaña:
Nombre estudiante en Formación	Angela Maria Quintero Acevedo			Colegio Santa Mariana de Jesús	Transición (2)
ID estudiante en formación	707494			Número de Planeación	#4
Propósito de trabajo	Aumentar la motivación de los niños para participar en actividades de aprendizaje.				
Actividades rectoras (Juego, arte, literatura y exploración del medio)	El juego es un fundamental y natural de la primera infancia y tiene una influencia positiva para el crecimiento durante todas las etapas y áreas cognitivas, creativa, emocional y social “El juego es una actividad innata en los niños y es reconocida por los autores como un elemento esencial en su desarrollo integral” (Meneses ,2001, p.123).				
COMPRESIÓN DEL DESARROLLO INFANTIL					
Eje 1: Desarrollo social y personal	El juego le permite al niño explorar y a expresar sus emociones y a la comprensión de las relaciones entre pares.				
Eje 2: Expresión - comunicando a través del lenguaje y movimiento	El juego es un espacio donde lo niños pueden ser creativo y por ende expresar sus ideas de manera libre.				
Eje 3: Experimentación y pensamiento lógico	Contribuye al desarrollo de su intelecto y le permite fortalecer los conjuntos de habilidades mentales.				

 UNIMINUTO Virtual y Distancia Educación de calidad al alcance de todos	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
--	---	------------------

DESARROLLO DE LA EXPERIENCIA (Actividades que la acompañan)	RECURSOS DIDÁCTICOS	ESTRATEGIAS O CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Motivación: Iniciaremos en salón de clase y nos dispondremos a cantar e interpretar la canción de (Tiburón).		El baile mejora el desarrollo físico, fuerza flexibilidad, el sentido rítmico y la psicomotricidad, coordinación con las acciones musicales.
Desarrollo: Posteriormente, iremos a realizar un juego llamado (Hop) el cual consiste en levantar las manos cuando diga (hop) para luego hacer lo mismo pero por categorías, por ejemplo: conjunto de frutas (banano, pera, manzana, mango, uvas) levantan las manos pero cuando diga algo que no pertenece a ese conjunto como (televisor, silla, casa, perro) no deben levantar las manos y así sucesivamente para pasar a otro conjunto aumentando el nivel del juego y la velocidad y quien se equivoque debe salir al tablero a escribir una palabra, un numero o debe cantar, bailar, decir un poema etc.		La identificación y reconocimiento de las palabras, aumentando el vocabulario también fomenta la cognición entre el cuerpo y la mente

 UNIMINUTO Virtual y Distancia <small>Corporación Universitaria Minuto de Dios</small>	LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL UNIMINUTO VIRTUAL Y A DISTANCIA - UVD PLANEACIÓN PEDAGÓGICA	FORMATO B
<p>Cierre de la experiencia:</p> <p>Para el cierre realizaremos una mesa redonda preguntándoles ¿qué les había parecido el juego?, ¿que más les gustaría hacer?, ¿cómo se habían sentido durante la actividad?</p>		<p>El dialogo es fundamental para su crecimiento y desarrollo puesto que aporta habilidades lingüísticas, sociales cognitivas y emocionales asimismo la comprensión sobre el mundo que les rodea.</p>
<p>BIBLIOGRAFÍA: (Citar según normas APA)</p> <p>Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, MD (2001). <i>El juego en los niños: enfoque teórico</i>. Revista Educación, 25 (2), 113-124. https://www.redalyc.org/pdf/440/44025210.pdf</p>		

13.7 Diario de campo

Práctica formativa I

DIARIO DE CAMPO: PRÁCTICA FORMATIVA Y DE PROFUNDIZACIÓN		FORMATO A			
1. Nombres y apellidos del estudiante: Angela Maria Quintero Acevedo		2. Fecha: 07/octubre/2023 Día /mes/ año	3. Periodo académico: 2023-2	4. ID: 707494	5. Diario de campo n.º 1
6. Nombre de la institución o escenario de práctica: Colegio Santa Mariana de Jesús	7. Grado, curso o nivel: Transición (2)	8. profesor acompañante de práctica: Nidia Catalina Concha			
9. Lineamientos escriturales: Este documento debe escribirse en forma narrativa, para que presente los sucesos que ocurren en un lugar; por ejemplo, en un aula de clase. Son reflexiones e impresiones de lo que se observe en ese escenario.					
10. DESCRIPCIÓN	¿En qué experiencia centró su observación? Haga una breve descripción sobre el aspecto o los aspectos que le generaron mayor interés.				
<p>La práctica de profundización, la desarrolle en el colegio Santa Mariana de Jesús ubicado en la ciudad de Guadalajara de Buga, en el cual me correspondió el grado de transición (2); es un salón de clases amplio distribuido por secciones de implementos, recursos didácticos y se encuentra muy iluminado, cabe resaltar que en ese espacio se encontraba situado el teatrino del colegio por lo que al fondo de él se encuentra una especie de tarima con gradas a ambos lados las cuales generaron curiosidad en los niños y al inicio querían subir, bajar y jugar en ellas lo que ocasionaba distracción y podría causar un accidente.</p> <p>En el salón de clase se manejan 15 estudiantes los cuales 4 son niños y 11 son niñas, de edades entre los 5 y 6 años ,sus relaciones y gustos se demuestran más marcados por lo que presentan afinidad por algunas cosas, defendiendo sus gustos con argumentos, con un lenguaje más desarrollado donde incorporan un vocabulario más definido por ende tienen a ser más comunicativos demostrando sus puntos de vista, son estudiantes activos que manifiestan un espíritu indagador por el entorno que les rodea con una motivación que les impulsa a aprender y explorar. En lo que resalto que el grado transición representa un cambio estructural entre los aprendizajes, comportamientos y metodologías a trabajar, aunque se refuerzan temas vistos con anterioridad, la exigencia aumenta desde el conocimiento, la responsabilidad hasta el compromiso por la normatividad dentro y fuera del aula lo que causa en muchos curiosidad y en otros temor o desmotivación por cumplir con sus actividades, es allí donde se decidió fortalecer esos comportamientos y el cumplimiento de la normatividad en el aula debido a que en muchos casos se dificultaba ejecutar algunas actividades en clase,</p>					

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

Práctica formativa I

porque no prestaban la suficiente atención, se dispersaban mucho, sé paraban del puesto repetidamente, queriendo solo jugar, charlar, no seguían las normas que la docente les había relacionado desde el inicio, esto provocaba que los niños que estaban atentos y colaborativos imitaran estos comportamientos, por lo que se empezó a indagar sobre las actividades rectoras que fueran más llamativas y receptivas en ellos y mediante la observación en cada actividad y suceso evidencio que el "juego" permitía fortalecer esos comportamientos y aprendizajes que lo que me llevo a plantear estrategias lúdicas mediante esta herramienta.

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

Práctica formativa I

11. ANÁLISIS SITUACIONAL	De la observación realizada, indique el tema de interés que le llamó su atención con respecto a su propuesta pedagógica. A continuación, haga un análisis de lo vivido y relaciónelo con las fuentes utilizadas (autores, normativa, lineamientos y referentes, entre otros). Haga al menos 2 citas, según las normas APA.
	<p>El juego es una herramienta demasiado importante en la primera infancia debido a que no solo es una actividad placentera para los niños, sino que es un eje transversal que le proporciona nuevos conocimientos, por ende, esta estrategia le proporciona explorar el mundo que les rodea de una manera activa, significativa, lúdica y divertida, así como sugiere</p> <p>Sarlé (2010): Se destaca aquí al juego como espacio en el que se aprende la cultura, los modos de interactuar con otros, el manejo de estrategias, como marco, soporte, eje transversal, propio de las características específicas de los niños pequeños y propio de la propuesta de enseñanza del Nivel Inicial. (p.16)</p> <p>En cuanto a las propuestas de enseñanza, el juego se integra de una forma armónica con enfoques pedagógicos que estiman el aprendizaje por medio de las experiencias y los procesos participativos de los niños.</p> <p>Por otra parte, los niños no solo deben aprender las reglas sino también que le otorga esa propuesta de juego, cual es el propósito y la relación que tiene con sus experiencias y conocimientos de esta manera Sarlé (2010) afirma que “El carácter voluntario de todo juego hace necesario que nos aseguremos que los niños dominen no sólo las reglas sino lo que hace que la propuesta tenga “sentido o potencia lúdica” (p.31). Esto les permite explorar nuevas ideas expandiendo su pensamiento creativo y motivador para el aprendizaje y el desarrollo en la primera infancia.</p>
12. INTERPRETACIÓN CRÍTICA DE LO VIVIDO EN LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	Haga una reflexión crítica y exprese sus puntos de vista como estudiante en formación, sobre lo que describió y analizó. De la experiencia, señale los aspectos positivos y los que se deben mejorar (puede manifestar cómo se sintió, qué aprendizajes obtuvo y cuáles son los retos y desafíos para el trabajo con las infancias).

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

Práctica formativa I

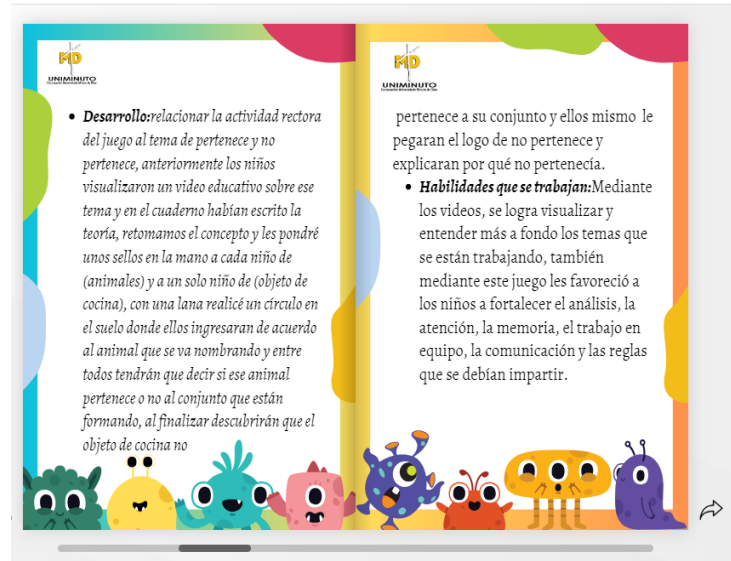
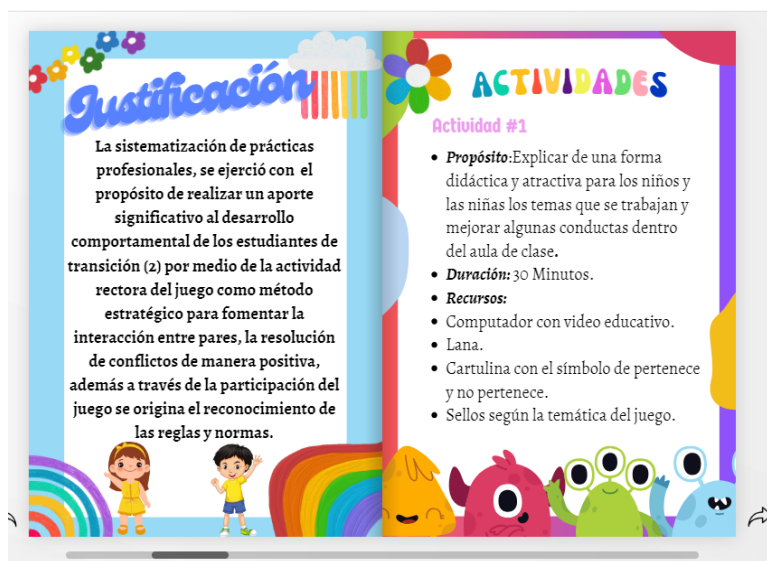
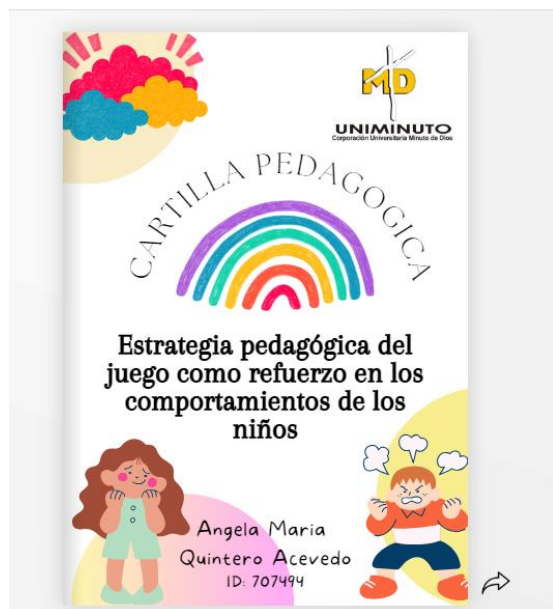
Las prácticas en general han sido un proceso enriquecedor desde mi rol como futura docente, porque me llevo a visualizar más a fondo el contexto educativo y lo que se presenta en el aula de clase, el lograr abordar desde las distintas perspectivas las necesidades o dificultades que se puedan presentar a lo largo de este desenlace, además de crecer en el ámbito formativo poniendo en praxis los conocimientos adquiridos y la forma en que debo adecuarlo; el mayor reto era el liderazgo para guiar un grupo otorgándoles seguridad y confianza a los niños, haciendo cumplir la norma de una manera agradable para ellos.

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

Práctica formativa I

13. ASPECTOS EVALUATIVOS DE SU PROPUESTA	Evalúe los aspectos positivos y lo que se debe mejorar de su propuesta pedagógica.
<p>En primera medida continuar fortaleciendo el manejo de grupo y en muchos casos no ser tan flexible en relación a los compromisos que adquieren los niños para mejorar los procesos educativos y comportamentales debido a que esto hace parte del crecimiento y desarrollo de ellos.</p>	
14. REFERENCIAS (según las normas APA)	En este espacio, relacione los autores, la normativa, los lineamientos y los referentes, entre otros, que le sirvieron de apoyo en el proceso de elaboración del diario de campo.
<p>Sarlé, P. (2010). <i>El juego en el nivel inicial. Juego reglado, un álbum de juegos</i>. Buenos Aires.</p> <p>https://oei.org.ar/lineas_programaticas/documentos/infanciaB04.pdf</p>	
<p> </p>	
15. Observaciones del profesor de práctica:	

13.8 Cartilla pedagógica



Link de la cartilla pedagógica:

<https://heyzine.com/flip-book/1c78e9fad5.html>