



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL.
“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MOTIVAR EL
APRENDIZAJE DENTRO DEL AULA”**

DINA MARCELA BURITICA PARRA

000503983

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
GUADALAJARA DE BUGA
2020**



UNIMINUTO
Corporación Universitaria Minuto de Dios
Educación de calidad al alcance de todos

**SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS DE LA PRÁCTICA PROFESIONAL.
“EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PEDAGÓGICA PARA MOTIVAR EL
APRENDIZAJE DENTRO DEL AULA”**

DINA MARCELA BURITICA PARRA

Mg. MONICA PATRICIA VALENCIA
Asesor trabajo de grado

Trabajo de Grado para Optar por el Título de Licenciado en Educación Infantil

**CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL
GUADALAJARA DE BUGA
2020**

AGRADECIMIENTOS

A los docentes, tutores, administrativos, a todo el equipo de bienestar universitario a todos sus integrantes, a mis compañeras, y las personas que estuvieron involucrados en este proceso, quienes con sus aportes y opiniones me brindaron su ayuda en pro del mejoramiento continuo de este documento. A la docente Marta Helena Torres por su asesoría durante la creación de esta sistematización, a la docente Natalia Palacios Mazabel por su asesoría y acompañamiento, a la docente Mónica Patricia Valencia por su acompañamiento y asesoría desde el momento en que fue asignada como asesora a este trabajo, Gracias

A Dios por permitirme llegar hasta este momento, soportando las dificultades en el camino, pero siempre fortaleciéndome para poder lograr este trabajo y poder alcanzar esta meta propuesta, que es de suma importancia para mi proyecto de vida y el mejoramiento de la misma y de mi familia , a mi esposo Olbehin Navarrete e hijos Sebastian,Danna Isabella y Mateo , quienes me acompañaron en este proceso y durante los años de esta carrera, por su valiosa ayuda, por su tiempo y por estar siempre pendientes y en disposición . A aquellos amigos que de un modo u otro me apoyaron de diferentes maneras, a mis compañeras que fueron de gran ayuda y me dieron la oportunidad de aprender a su lado, por cada experiencia vivida durante este proceso. Especialmente a Paulin Ayala valencia, Claudia Erazo y Norbydaly Cifuentes por las distintas experiencias compartidas a lo largo de estos años.

TABLA DE CONTENIDOS

Agradecimientos.....	3
Resumen.....	5
Descriptores.....	5
Intenciones	6
Planteamiento del Problema.....	7
Objetivo General.....	11
Objetivo Específicos.....	11
Marco Teórico.....	12
Metodología.....	17
Análisis de la experiencia.....	18
Dificultades Encontradas.....	19
Puntos de llegada.....	20
Recomendaciones y Sugerencias.....	20
Bibliografía.....	21
Anexos	31

RESUMEN

El presente trabajo exhibe aspectos relevantes dentro del aula de clases ,en relación a los diversas vivencias que surgieron con el desarrollo de la practica pedagógica, que a su vez le permitieron a sus actores es decir docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad educativa poder cuestionarse como desde sus roles los proceso de enseñanza y de aprendizaje son tan importantes, además las estrategias utilizadas de manera asertiva pueden llegar aportar grandes cosas, ahora bien, esta acción le permite a sus actores colocar sus expectativas en un nivel muy alto pero a lo largo de su ejecución en ocasiones se logró ampliar el panorama y mostrar que el rol del docente va mucho más allá de lo que todo el mundo piensa o cree.

Del mismo modo la motivación de los niños y niñas a la hora de desarrollar las tareas de tipo académico será crucial en el buen ejercicio de la práctica educativa, lo mencionado anteriormente va ligado a unos factores que pueden causar interferencia a la hora de aprender, con la identificación aplicación y evaluación de las estrategias propuestas se pudo concertar teniendo en cuenta los referentes conceptuales y teóricos que el juego como estrategia pedagógica motiva el aprendizaje de manera positiva , permitiendo que exista un desarrollo armónico de los niños y niñas.

DESCRIPTORES

Dentro de las categorías de investigación seleccionadas para trabajar se han seleccionado el juego, la motivación, y estrategias pedagógicas.

Huizinga (como se cita en Poveda,2014) menciona que:

El juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y estructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza cómo los niños y niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender.

Teniendo en cuenta lo anterior el docente cuenta con una herramienta que podrá ser un preámbulo de las acciones que el niño tomará para desarrollar en su vida adulta, además que a través de este estimula sus capacidades y desarrolla sus habilidades.

Por otra parte, la motivación que es considerada como uno de los elementos de mayor importancia en el aula y de la cual se desprenden en gran manera los objetivos alcanzados en el aprendizaje por parte de los actores del entorno educativo, “La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo” (Morón,2011, p.1). Esto quiere decir que de una buena motivación por parte de los docentes se recogerán los frutos de un proceso de aprovechamiento.

Las estrategias pedagógicas en el que hacer docente favorecen el aprendizaje de los estudiantes, del mismo modo le generan a los docentes diversidad a la hora de escoger las herramientas y actividades a realizar. Briceño (2008) afirma: “Las estrategias pedagógicas se pueden entender como aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes”. (p.108). Partiendo de lo planteado podría decirse entonces que estas acciones deben enmarcarse dentro de un amplio campo no solo teniendo presente los intereses del docente, sino partiendo de las necesidades e interés de los estudiantes.

INTENSIONES

Esta sistematización de experiencias tiene como intencionalidad abordar temas que son de gran interés dentro del entorno educativo los cuales van relacionado con la motivación y su importancia dentro del aula de clases para estimular el aprendizaje de los niños y niñas, el juego como estrategia pedagógica de enseñanza y de innovación para el docente. Teniendo en cuenta la aplicación de la practica pedagógica de experiencias se pudo encontrar con el desarrollo de esta que en la institución educativa Centro Educativo Recreando mi Mundo en el grado transición que algunos niños muestran desmotivación a la hora de llevar a cabo las actividades propuestas por la docente a cargo.

Planteado lo anterior se ha propuesto que dentro del desarrollo de esta práctica pedagógica teniendo en cuenta las dificultades halladas se haga una intervención direccionada hacia la aplicación de unas estrategias que busquen aportar mejoras.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

El juego además de ser una estrategia que busca la adquisición de destrezas y habilidades también aporta a favorecer en los niños el desarrollo y la manifestación de emociones y sentimientos tales como tranquilidad ,confianza, alegría, temor, enojo, entre otras, y a la vez también que su creatividad se estimule y les lleve a imaginar, crear y proponer acciones frente a las diversas situaciones que le puedan ser planteadas, y no se puede pasar por alto el componente social ,ya que mediante esta estrategia el niño perfecciona sus relaciones interpersonales con los demás, y a partir de estas interacciones se incita a trabajar conjuntamente con sus pares y compañeros y tratar de entender que aunque cada uno tenga

intereses diferentes frente a algunos temas como por ejemplo , juegos, figuras, muñecos, películas,comidas,entre otros , pueden juntos lograr vivir momentos agradables y positivos.

Lo sugerido anteriormente demuestra que el contexto educativo es el escenario idóneo donde los niños y las niñas tendrán la oportunidad de estar expuestos al juego y este a su vez cumplir la función de generar espacios que le permitan llegar a un aprendizaje de manera divertida y agradable, ya que los niños en esta edad, suelen ser actores principales en todo lo relacionado con esta estrategia, y a través de esta poder modificar conductas y actitudes que en el momento se requieran. Justo ahí es donde la motivación será un puente que tomará un papel principal, además será un espacio que tendrá prioridad y a la vez una gran relevancia dentro del entorno escolar logrando así contribuir a mejorar el desarrollo de los niños de manera integral desarrollando sus habilidades, partiendo de esto el uso de las herramientas con los que cuenta el docente dentro del aula y el uso que estos le den serán de gran importancia a la hora del docente llevar a cabo su práctica y además aportar a mejorar la realidad de sus contextos y sociedad a la cual deberán enfrentarse en algún momento de sus vidas.

La motivación será uno de los ejes principales y de gran importancia en el campo educativo, y en la práctica docente, Morón (2011) plantea: “La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo”.

Es ahí donde el docente utiliza estas necesidades del niño como algo a su favor y sus prácticas pedagógicas las direcciona hacia siempre tratar de sorprender ante la expectativa de sus estudiantes sin saltarse obviamente los parámetros, pero si dándole un gran sentido a lo que el niño vivencia durante su paso por el entorno educativo, aportando a su desarrollo integral.

Lo sugerido anteriormente demuestra que el contexto educativo es el escenario idóneo donde los niños y las niñas tendrán la oportunidad de estar expuestos al juego y este a su vez cumplirá la función de generar espacios que le permitan llegar a un aprendizaje de manera divertida y agradable, ya que los niños en esta edad, suelen ser actores principales en todo lo relacionado con esta estrategia, y a través de esta poder modificar conductas y actitudes que en el momento se requieran. Justo ahí es donde la motivación será un puente que tomará un papel principal, además será un espacio que tendrá prioridad y a la vez una gran relevancia dentro del entorno escolar logrando así contribuir a mejorar el desarrollo de los niños de manera integral desarrollando sus habilidades, partiendo de esto el uso de las herramientas con los que cuenta el docente dentro del aula y el uso que estos le den serán de gran importancia a la hora del docente llevar a cabo su práctica y además aportar a mejorar la realidad de sus contextos y sociedad a la cual deberán enfrentarse en algún momento de sus vidas.

Durante el desarrollo de la práctica de profundización que se lleva a cabo en la institución educativa Centro Educativo Recreando mi Mundo, ubicado en la ciudad de Guadalajara de Buga, se ha podido evidenciar dentro del desarrollo de un ambiente que parte de la cotidianidad y de todo lo que se puede vivenciar, que a la hora de la ejecución de algunas actividades dentro del aula de clase algunos niños no las realizan como se esperaba, consiguiendo demostrar desmotivación, permitiendo así que el ambiente se vuelva un poco complejo y difícil pues los demás niños se distraen con facilidad y a la hora de culminar las actividades o estrategias planteadas para trabajar suelen demorarse más del tiempo propuesto.

Aunque la institución cuenta con algunos materiales, no se evidencian los ambientes de aprendizajes en su totalidad, se considera que en el entorno educativo se deben evidenciar estos, Herrera (citado por Castro y Morales ,2015) afirman “un ambiente de aprendizaje es un entorno físico y psicológico de interactividad regulada en donde confluyen personas con propósitos educativos” (p. 2). En este sentido el docente tendrá un papel de gran importancia, por tanto, este deberá dentro de los espacios académicos propiciar escenarios y momentos

que le generen al niño aprendizajes significativos que aporten al desarrollo de sus habilidades y que, a su vez, les permitan a estos docentes el mejoramiento de sus prácticas educativas llevando así a lograr identificar la necesidad de contar con un ambiente educativo que promueva el aprendizaje y, por ende, el desarrollo integral de los niños y niñas.

Según lo observado, algunos niños no se encuentran muy motivados a la hora de realizar sus tareas o deberes de tipo académico, aunque la docente implementa estrategias o actividades que buscan dar respuesta a las necesidades o intereses de los niños, en algún momento estas suelen quedarse cortas, y tomarse más tiempo del planeado, del mismo modo, los niños comienzan a colocarse de pie, conversar entre ellos, y emitir ruidos, debido a esto, se podría mencionar que la dificultad hallada hace que esto se vea reflejado en el resto del grupo.

La práctica que se eligió para sistematizar se encaminó dentro de un entorno educativo con una intencionalidad y dentro de esta se trazaron unos objetivos que permitieron identificar a través de las actividades realizadas la obtención de unos resultados, del mismo modo dar cuenta también de como se hace necesario priorizar el juego como una herramienta que favorece en gran manera el desarrollo integral y aprendizaje de los niños y niñas.

Es entonces, donde se hace necesario poder formular la aplicación de estrategias pedagógicas:

Es objetivo primordial de todos y cada uno de los niveles educativos el desarrollo integral de los educandos mediante acciones estructuradas encaminadas a: a) Formar la personalidad y la capacidad de asumir con responsabilidad y autonomía sus derechos y deberes; b) Proporcionar una sólida formación ética y moral, y fomentar la práctica del respeto a los derechos humanos; c) Fomentar en la institución educativa, prácticas democráticas para el aprendizaje de los principios y valores de la participación

y organización ciudadana y estimular la autonomía y la responsabilidad; la cual establece que los procesos pedagógicos deben ir centrados hacia el desarrollo de las personas, definiendo así unos objetivos del preescolar, teniendo en cuenta su desarrollo psicológico, motriz, afectivo y social.(MEN,1994,p 4)

Dado lo mencionado anteriormente el objetivo de la educación inicial deberá ir encaminado a dar respuesta y cumplimiento a lo estipulado por la ley, pero no sin antes priorizar que estas se enmarcarán dentro de las necesidades e interés de los niños, se debe tener en cuenta su contexto y entornos de interacción pues de este también podrán surgir cuestiones y datos de gran relevancia que deberán abordarse con mucho tacto.

OBJETIVO GENERAL

Motivar los procesos de aprendizaje a través del juego como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición del centro Educativo Recreando mi Mundo de la ciudad de Guadalajara de Buga.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- ✚ Describir los elementos que inciden en la motivación para el aprendizaje académicos de los niños y niñas.

- ✚ Implementar estrategias pedagógicas relacionadas con el juego que estimulen la motivación y mejora en los procesos académicos.

- ✚ Presentar el impacto que generaron las estrategias utilizadas durante la ejecución de las actividades propuestas, en una cartilla como insumo o producto de la experiencia.

MARCO TEORICO

Los conceptos o categorías principales en los cuales se apoyará la investigación realizada enmarcada dentro de la sistematización de experiencias se encuentran relacionado el juego, la motivación y estrategia pedagógica.

De otro modo podría darse comienzo haciendo una reflexión sobre el rol del docente dentro del aula y como sus prácticas, métodos y metodologías influyen en la motivación de sus estudiantes a la hora de aprender, Stuardo (2010) afirma:

La formación docente se ha intentado crear un modelo que sirva de marco integrador para una comprensión global de la motivación en el aula, es decir, un marco para la comprensión cognitiva, afectiva, comunicacional, metodológica y contextual de lo que sucede en las aulas (p. 10).

Mencionado lo anterior, podría plantearse entonces que el docente deberá dentro de su práctica pedagógica, ligar sus conocimientos con las necesidades a las cuales se enfrenta y además que, aunque los conocimientos previos en este caso de la experiencia son importantes, el investigar y ampliar sus conocimientos le permitirá poder autoevaluar su práctica desde otra perspectiva y así, después de hallar fallas, poder trazarse acciones de mejora, que busquen crear ambientes que sean significativos. Rinaldi (citado por Castro y Morales, 2015) plantea:

Las vivencias y experiencias en el aula dejan huellas y memorias en el ambiente, por lo tanto, resulta indispensable evaluar y elegir los materiales, el espacio y el mobiliario, de tal manera que se evite una apariencia estéril en los edificios escolares, lo deseado es promover ambientes de vida continuamente marcados y modificados por eventos e historias personales y sociales, de ahí la relevante necesidad de reorganizar la arquitectura escolar.

JUEGO

Partiendo así de lo anterior, al respecto conviene decir que el rol del maestro es vital , pero el juego debe ser la principal herramienta que el docente utilice para estimular el aprendizaje de sus estudiantes y a su vez motivar fomentar el desarrollo de sus habilidades y destrezas , alrededor de esto, podría mencionarse que el juego en la primera infancia se visualiza como uno de los temas que más genera interés en los niños, por tal motivo este será un puente de conexión entre lo que más le gusta y lo que más podría aportar significativamente a sus procesos académicos , además se hace necesario mencionar que dentro de las actividades rectoras propuestas por Peña y Castro (citado por el M.E.N) mencionan:

El juego es un escenario donde comienza la participación infantil, ya que dentro de él es posible escuchar las voces de niños y niñas con naturalidad, conocer sus experiencias personales, sus intereses individuales, colectivos y las relaciones que se dan entre ellos; donde la palabra y la acción dan cuenta de la implicación y compromiso de ellos y ellas dentro del juego. Solo se aprende a participar participando

A partir de lo planteado anteriormente, esta herramienta será muy relevante a la hora de identificar situaciones de los niños y niñas, ya que mediante sus comportamientos se pueden

manifiesta factores y acciones que les pueden afectar y también generar otro tipo de emociones como alegría, nostalgia, enojo, entre otros.

Pero el juego no se encasilla solamente en un campo de la vida del ser, este también se enmarca dentro del aprendizaje y el conocimiento ,no se trata solo de direccionar al niño instrucciones por darlas, por el contrario, es darle un sentido que a su vez este dotado herramientas que los lleven a tomar una posición crítica frente a lo que le plantean, ya que el ideal de la enseñanza propone que el niño adquiera conocimientos con relación a lo que el docente quiere y se propone alcanzar.

Pero porque no intentar desde la participación y ejecución de acciones proponerse buscar mejorar las prácticas pedagógicas resignificándolas, dándoles un nuevo sentido y por ende a las metodologías y diversas técnicas que se aplican dentro del proceso de aprendizaje y enseñanza dentro del aula.

Paralelamente a lo mencionado en el apartado anterior Huizinga (como se cita en Poveda,2014) menciona que

El juego es algo innato del ser humano y forma parte de la cultura, así mismo, activa y estructura las relaciones humanas; es así como a lo largo de las prácticas formativas se visibiliza cómo los niños y niñas mantienen un interés latente por el juego y este les permite relacionarse, socializar con sus pares, divertirse y adicional a esto aprender.

El docente cuenta con una herramienta que podrá ser un preámbulo de las acciones que el niño tomará para desarrollar en su vida adulta, además que a través de este estimula sus capacidades y desarrolla sus habilidades.

Dentro de este marco teórico ha de considerarse Por su parte Groos como se cita en Lopez,2010)

El juego como un modo de ejercitar o practicar los instintos antes de que éstos estén completamente desarrollados. El juego consistiría en un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones que son necesarias para la época adulta. El fin del juego es el juego mismo, realizar la actividad que produce placer.

Al respecto se puede plantear que el autor tiene una posición que desde lo observado y vivido dentro del aula de clase va en coherencia ya que a través del juego el niño además de interactuar con sus pares y compañeros de clase, también disfruta aprender.

MOTIVACIÓN

En relación a lo tratado inicialmente , se puede abordar la siguiente categoría a tratar la cual está relacionada con la motivación dentro del aula y aunque no se tenga pleno conocimiento, éste aspecto es muy relevante a la hora de proponer, aplicar y evaluar los procesos de enseñanza y más aún en primera infancia ,esto debido a que para nadie es un secreto que el niño en esta edad logra su aprendizaje en primer lugar porque tiene las capacidades y habilidades para hacerlo ,pero sus emociones van muy tomadas de la mano a lo que hace. “La motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje y es el motor del mismo” (Morón,2011, p.1). Es ahí donde el docente utiliza estas necesidades del niño como algo a su favor y sus prácticas pedagógicas las direcciona hacia siempre tratar de sorprender ante la expectativa de sus estudiantes sin saltarse obviamente los parámetros, pero si dándole un

gran sentido a lo que el niño vivencia durante su paso por el entorno educativo, aportando a su desarrollo integral.

Por otra parte, no se puede olvidar que el docente debe tomar un rol activo, investigativo e innovador a la hora de escoger los recursos que empleara con sus estudiantes, siempre manteniendo una postura flexible y aterrizada sobre algo que es muy significativa, además siempre debe primar el interés por que el niño estimule sus capacidades y que estas busquen aportar a desarrollar nuevas habilidades que serán solo el abrebocas de lo que el niño hará a lo largo de su vida, cuando el docente logra trazarse metas de manera objetiva, sus prácticas se enmarcan desde otra perspectiva logrando así un cambio significativo y a la vez promoviendo un mejor ambiente dentro del aula y entorno educativo, surgiendo de estos factores que aportan a dar mejoras.

ESTRATEGIA PEDAGOGICA

Es de conocimiento global que dentro del ejercicio de la educación existen varias herramientas que le facilitan y brindan al docente opciones para proponer, ejecutar y evaluar las prácticas educativas planteado esto podría mencionarse lo dicho por. Briceño (2008) afirma: “Las estrategias pedagógicas se pueden entender como “aquellas acciones que realiza el maestro con el propósito de facilitar la formación y el aprendizaje de las disciplinas en los estudiantes”. (p.108).de ahí pues que estas acciones deben enmarcasen dentro

ENFOQUE METODOLOGICO

Por otra parte, el enfoque será cualitativo pues con la siguiente investigación se traza como principal objetivo trabajar con una comunidad específica. Sampieri (2014) plantea:

En la aproximación cualitativa hay una variedad de concepciones o marcos de interpretación, que guardan un común denominador: todo individuo, grupo o sistema social tiene una manera única de ver el mundo y entender situaciones y eventos, la cual se construye por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia, y mediante la investigación, debemos tratar de comprenderla en su contexto. (p.42)

Mediante este, se busca de forma cualitativa la identificación de una problemática desde la perspectiva pedagógica y a su vez poder plantear unas acciones e intervenciones en la comunidad de la institución centro educativo recreando mi mundo.

POBLACIÓN

En este sentido la comunidad o población a intervenir tendrán del mismo modo que el investigador un papel de actores principales pues ellos serán los encargados de aportar y brindar información que permita identificar las problemáticas y a su vez posibles propuestas de solución, los niños y niñas del grado transición del centro educativo recreando mi mundo institución que pertenece al sector privado con carácter no oficial , ubicado en la ciudad de Guadalajara de Buga ,con un estrato nivel II, el cual maneja jornada mañana 7 a 12 del medio día y tarde de 2 a 6 pm ,con un personal docente a cargo y padres de familia que en su mayoría son empleados de diferentes sectores productivos de la ciudad, algunas madres en minoría suelen dedicarse al cuidado de los niños , y algunos son cuidados por parte de abuelos ,familiares o amigos cercanos.

METODOLOGÍA

PARADIGMA

El paradigma dentro del cual se encuentra enmarcada la siguiente sistematización es el paradigma sociocrítico, mediante este se plantea mejorar la práctica educativa, además de que el investigador también sea participe del proceso y proponga cambios que busquen dar solución a la problemática identificada. Arnal (citado por Alvarado y Garcia,2008) adopta la idea de que el paradigma sociocrítico es una ciencia social que no es puramente empírica ni sólo interpretativa; sus contribuciones, se originan, de los estudios comunitarios y de la investigación participante.

DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Desprendiéndose así pues el sentido que le daría el diseño a la investigación el cual será el de investigación- acción. Mckernan (citado por Sampieri et al.2014) señala que:

La investigación-acción pretende, esencialmente, propiciar el cambio social, transformar la realidad (social, educativa, económica, administrativa, etc.) y que las personas tomen conciencia de su papel en ese proceso de transformación. Por ello, implica la total colaboración de los participantes en: la detección de necesidades (ya que ellos conocen mejor que nadie la problemática a resolver), el involucramiento con la estructura a modificar, el proceso a mejorar, las prácticas que requieren cambiarse y la implementación de los resultados del estudio. (p.496-49

INSTRUMENTOS

-Guía de caracterización: este instrumento permite en el desarrollo de una investigación recolectar datos que serán de gran relevancia en el desarrollo de este y además tener de una

manera clara y específica información sobre la población a trabajar y necesidades e intereses de la misma.

- **Cuestionarios docentes y padres de familia:** esta herramienta le permite al investigador recolectar datos que pueden ser utilizados para adquirir información detallada y específica frente al tema, podría entonces mencionar lo planteado por (Chasteauneuf, 2009) citado por Sampieri(2014) plantea “Un cuestionario consiste en un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir”, dentro de este instrumento tenido en cuenta lo mencionado por el autor los cuestionarios deberán tener una intencionalidad específica que permita dar cuenta sobre el tema.

Del mismo modo el autor (Brace, 2013) citado por Sampieri (2014) complementa mencionando que “Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis”. Esto quiere decir que si está hablando de entornos educativos y juego no se deben realizar preguntas sobre otros temas o categorías pues estos desviarían la intencionalidad de la investigación.

Desde la experiencia la utilización de este instrumento permitió recolectar datos importantes que, a la vez, lograron ampliar el panorama, entre los datos obtenidos se pudo obtener por un lado que la mayor parte de los padres consideran el juego como eso juego y que este es importante para los niños, pero algunos desconocen todo el potencial que este puede tener en la enseñanza y el aprendizaje de los niños en edad preescolar.

Por otra parte, las docentes por la amplia experiencia que tienen dentro del campo de la enseñanza direccionan sus prácticas con estrategias de tipo más académico y menos lúdico, ya que mencionan que el juego puede llegar en un determinado momento a causar interferencias a la hora de desarrollar la clase.

-Diarios de campo se llevó a cabo la ejecución de unos diarios de campo, en los cuales se plasmaba la información que se iba adquiriendo con el desarrollo de la práctica pedagógica.

Se realizó una encuesta a la docente de la institución referente a las herramientas utilizadas dentro del aula para la enseñanza, entre otras.

Es necesario mencionar que este instrumento es un gran aliado a la hora de poder brindar mayor información sobre la evolución del desarrollo de las actividades y a su vez las diferentes situaciones o sucesos que puedan surgir en la cotidianidad.

PROCESO METODOLOGICO – FASES DE LA INVESTIGACIÓN

Dentro de la investigación acción también se habla de unas fases o etapas las cuales van en línea con los objetivos planteados para la ejecución y desarrollo de la investigación, el cual hacer referencia al proceso metodológico. Sampieri (2014):

la primera etapa va relacionada con el planteamiento del problema durante este se recolectan datos sobre las problemáticas y se generan las categorías, de acuerdo con esto el primer objetivo planteado para esta investigación está relacionado con identificar la problemática en este caso la motivación de los niños a la hora de llevar a cabo las tareas asignadas por la docente.

Por otra parte, la segunda etapa planteada va en relación con la elaboración de un plan el cual contiene una serie de estrategias, acciones y recursos, este va en relación con el segundo objetivo planteado el cual busca la aplicación de estrategias que estimulen en los niños la motivación dentro del aula y a la hora de ejecutar las tareas asignadas.

En la tercera etapa o ciclo se encuentra la evaluación del proceso o plan ejecutado y el informe de los resultados obtenidos, de acuerdo con el tercer objetivo planteado se expondrá el impacto que crearon las actividades que se llevaron a cabo durante el proceso y como repercutieron y en qué manera sobre la comunidad, estas se plasmaran en un producto de la experiencia el cual se ha decidido llamar cartilla de orientaciones pedagógicas.

ANALISIS CRITICO

La experiencia vivida se puede en primera instancia plantear como un mecanismo que permite constatar que es necesario que como docentes en formación se realice un proceso de observación y caracterización específico y minucioso, con relación a estas acciones podrán identificarse aspectos sobre la práctica docente y pedagógica que en ocasiones a simple vista no se reconocen, lo planteado anteriormente también permitió en el proceso que la docente realizara una autoevaluación de las metodologías implementadas dentro del desarrollo de sus clases y a su vez identificar que estos estaban en dirección errónea, el juego se convierte en una herramienta ideal y necesaria a la hora de trabajar con población de la primera infancia, en este momento se puede traer a contexto lo planteado por el autor Huizinga(2014) quien menciona que el juego además de favorecer el desarrollo del niño permite que el niño se relacione con los demás ,generándole interés, diversión y aprendizajes, en el aula de clases se pudo identificar y afirmar que el juego es una herramienta vital a la hora de llevar a cabo el proceso de la enseñanza en la primera infancia, así mismo indicar que los niños disfrutaban la realización de las tareas y se divertían que era uno de los principales objetivos al realizar las propuestas.

Con respecto a las estrategias pedagógicas utilizadas según Bravo 2008 quien menciona que estas son los mecanismos con los que cuenta el docente para llevar a cabo el proceso de la

enseñanza, estas empezaron a modificarse de manera habitual ,generando en la comunidad educativa innovación y necesidad de reestructurar los procesos de enseñanza partiendo de los intereses y necesidades de los niños y niñas, asimismo aportar de gran manera a todo lo necesario con los procesos de socialización e interacción de los niños y niñas permitiendo realizar un trabajo conjunto con todas las áreas del conocimiento y del ser de los niños y niñas de la comunidad.

De otro modo la motivación como ya se ha mencionado anteriormente se considera es un aspecto de gran relevancia que el docente debe tener en consideración siempre que plantee acciones en los procesos de enseñanza ,y también estar predispuesto a realizar los ajustes necesarios para promover en sus estudiantes una buena motivación, (Morón 2011)por su parte habla que la motivación está compuesta de las necesidades e intereses ,esto quiere decir que el ser humano se mueve por sus deseos que van muy de la mano de las cosas que le generan intereses normalmente estas son de carácter positivo, colocando esto en línea con lo vivido en el desarrollo de la experiencia, se puede afirmar que lo planteado por el autor está en gran relación con lo vivido, ya que los niños en el momento de realizar las tareas con el paso del tiempo mostraban motivación y buena disposición para realizar las tareas académicas ,a su vez disfrutaban la ejecución de las mismas.

DIFICULTADES

- Una de las principales dificultades hallada durante el proceso de práctica de profundización en la población con la cual se llevaron a cabo las diferentes actividades del proyecto pedagógico “Las mágicas aventuras del elefante trompita”, fue que los niños faltaban con mucha frecuencia y eso de algún modo afectaba en cierta manera el desarrollo de algunas actividades.

- En el aula de clase se manejaba multigrado, siendo también un gran detonante que, en vez de aportar, restó al proceso, ya que son niños muy bebés los cuales emiten ruidos, llanto, y logran generar cierto caos entre el grupo a la hora de trabajar.
- Los ambientes de aprendizaje como tal no se encuentran en su totalidad visibles en la institución, aunque esta cuenta con algunos recursos pedagógicos se hace necesario que estos espacios estén identificados de manera visible y palpable, donde los niños puedan identificarlos y conocerlos.
- La utilización de metodologías tradicionalistas por parte de la docente titular, logrando así que un principio hubiera poca conexión entre las actividades que se plantearon para la ejecución del proceso de prácticas con el fin de fortalecer la motivación de los niños y niñas para el aprendizaje.
- El tiempo para desarrollar las actividades propuestas, solo se podían aplicar durante periodos de tiempo cortos.

PUNTOS DE LLEGADA

Se logró evidenciar que los niños mejoraron de manera significativa sus actitudes a la hora de llevar a cabo las tareas asignadas, debido a que las estrategias implementadas eran acordes a sus intereses, la lectura de cuentos les permitía crear historias inimaginables con personajes muy particulares, y esto ligado al juego formaban un trabajo colaborativo que permitió evidenciar cambios brindando a la docente también otras alternativas para la aplicación de

sus respectivas clases saliendo de la monotonía y tomando de la mano la innovación e imaginación.

RECOMENDACIONES Y SUGERENCIAS

- ✚ Se hace necesario plantear la implementación y organización de cada uno de los rincones o ambientes de aprendizaje dentro de la institución educativa, buscando generar en los niños principalmente el hábito de la lectura, pues de ahí partirá en gran medida el aprendizaje y la aplicabilidad que tiene la misma en todas y cada uno de las áreas del conocimiento.

- ✚ Se hace necesario caracterizar la población, ya que a través de esta se logra la identificación de problemáticas o dificultades que puedan afectar en algún sentido el proceso dentro del aula escolar.

- ✚ La motivación es crucial para el aprendizaje, puesto que esta es la que mueve al ser humano para actuar.

- ✚ Realizar la respectiva división de los grupos de acuerdo con el nivel académico con el fin de que cada uno se centre en el aprendizaje del niño sin que este tenga ningún tipo de interferencia con las actividades planteadas y a la hora de su aplicación.

- ✚ Implementar el juego como una estrategia que vaya implícita por lo menos la mayoría de las actividades trabajadas dentro del entorno escolar, ya que en esta edad este es un gran aliado para el aprendizaje de los niños, además que el juego simbólico tiene

gran relevancia, y es justo en ese momento donde el docente deberá sacar provecho de dicha situación.

- ✚ Proponer, ejecutar y aplicar actividades innovadoras que le permitan al niño vivir experiencias significativas siempre teniendo en cuenta sus contextos, realidades, interés y necesidades y que estimulen su motivación a la hora de ejecutar acciones dentro de la cotidianidad escolar.

RESULTADOS

Los resultados de la experiencia obtenida durante el desarrollo y la aplicación de las diversas estrategias propuestas, para la práctica pedagógica llevada a cabo en la institución educativa *Recreando mi Mundo*, permitieron ampliar el panorama desde el papel tanto de investigador participante como el de los docentes y directivos, pues hacer frente a una realidad como lo es ahora la era tecnológica y los cambios sociales no es nada fácil, por tanto el docente deberá, ejecutar estrategias que vayan más allá de la zona de confort y a su vez retomar ejercicios que favorezcan realmente el aprendizaje y desarrollo del niño, pero siempre teniendo presente que son niños y que las herramientas y metodologías de enseñanza deben encaminarse dentro de este marco de referencia, además que la motivación que el docente fomente dentro del entorno escolar será un gran detonante a la hora del niño aprender.



Cuestionario dirigido para docentes y comunidad educativa en general

PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

Objetivo: recolectar información con el fin de tener conocimiento frente a las perspectivas de los docentes.

Pregunta	Si	No
1- Considera usted que los problemas de desmotivación de los niños se evidencian de manera frecuente en sus prácticas educativas.		
2-considera usted que el juego puede aportar a mejorar el aprendizaje. ¿por qué?		
3- ¿cuáles podrían ser las principales razones por las que existe desmotivación por parte de los niños a la hora de aprender? Por favor nombre algunas. - - -		
4- puede el juego aportar a que el niño aprenda de manera más eficaz?, por favor justifique su respuesta. R//		
5-conoce usted que es juego? ¿podría dar una breve descripción? R//		
6 -Desde su perspectiva como docente considera que el juego va limitado solo a ser una estrategia dirigida a la dimensión social? ¿por qué? R//		
7- ¿Es necesario tomar en cuenta la edad, los intereses, las necesidades, las expectativas, los gustos entre otros, de los niños al proponer el juego como estrategia de aprendizaje?porfavor sustente su respuesta.		



Cuestionario dirigido a padres de familia de la comunidad educativa.
 PROGRAMA DE LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

1- Usted realiza actividades de juego con su hijo

Si

No



3- ¿cree usted que su hijo jugando aprende? ¿por qué?

Si

No

2- ¿Cree usted que el juego es importante para su hijo?, si su respuesta es positiva mencione por qué?

Si

No

4- ¿Conoce usted sobre los juegos que realiza su hijo en el jardín infantil al que asiste? ¿podría mencionar una?

Si

No

5- ¿Cree usted que el juego puede ser una estrategia que motive el aprendizaje de su hijo?

Si

No

¿Por qué?

Realizada por: Dina Marcela Buriticá P. Id 503983
 LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
 CORPORACIÓN UNIVERSITARIA MINUTO DE DIOS

GUÍA DE CARACTERIZACIÓN Y DIAGNÓSTICO

Nombre de la Institución educativa: CENTRO EDUCATIVO RECREANDO MI MUNDO

Fecha de visita: 18/MARZO/2019

Nombre de los estudiantes: DINA MARCELA BURITICA

Profesor(a) a cargo: MARTHA ELENA TORRES

GUIA DE OBSERVACION RECORRIDO POR LA INSTITUCIÓN

Ámbito Físicos

Pregunta orientadora	Observaciones
¿Dentro de los salones de clase se evidencian ambientes de aprendizaje?	Algunos espacios
¿La institución cuenta con espacios amplios para el desarrollo de actividades lúdicas?	SI
¿Los espacios se encuentran debidamente adecuados para los niños y las niñas (limpieza, buen estado, apropiados para su edad)	SI
¿Cuántos niños y niñas se encuentran en los grupos asignados?	No aplica
	10 niños

Ámbito Sociocultural

Pregunta orientadora	Observaciones
¿Cuál es el estrato socioeconómico de la población?	1 y 2
¿Quiénes son los cuidadores principales de los niños y las niñas?	Padres y madres
¿Cuál es la conformación y tipología familiar de los niños y las niñas?	mamá, papá y hermanos

Ámbito de Inclusión Escolar

Pregunta orientadora	Observaciones
¿Cuántos niños presentan características diversas (etnias, religión, cultural, discapacidad, reinsertados, orientación sexual)?	No aplica
¿Existen profesionales de apoyo en la institución educativa?	No
¿Los docentes realizan estrategias pedagógicas de apoyo para los niños	Si

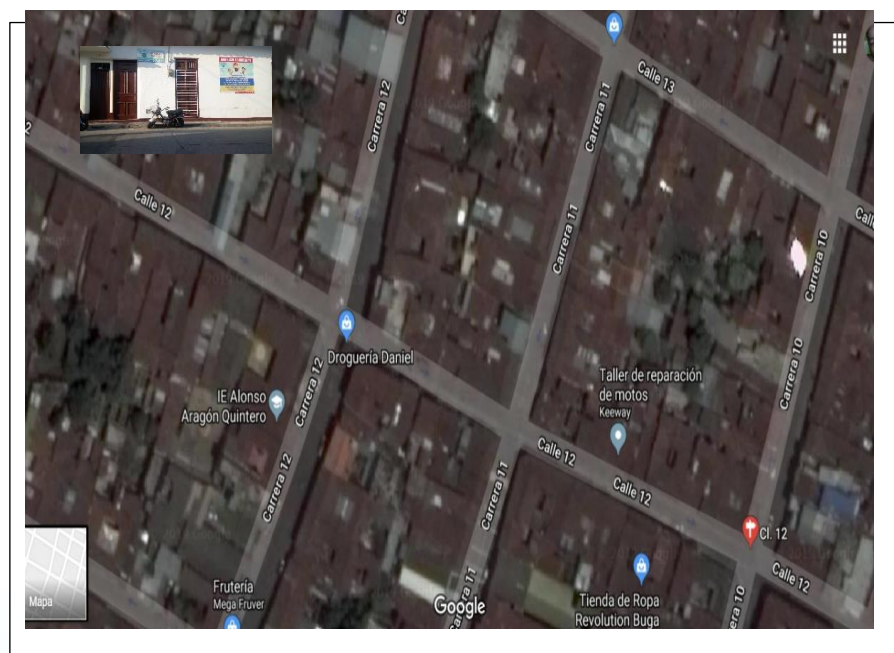
que presentan alguna dificultad en su aprendizaje?	
Vivencia Escolar: Dirigida a los niños y las niñas por medio de la lúdica	
Pregunta orientadora	Observaciones
¿Te gusta estar en el colegio? R/ Si	Es importante mencionar que estas preguntas fueron realizadas de manera indirecta unas mediante preguntas, otra mediante el recurso del juego “Ruleta preguntona”, en este cada color indicaba una pregunta como ¿te gusta tu colegio, te diviertes, te gusta tu profesor, quien es tu mejor amig@, entre otras, simplemente observando las acciones que los niños realizaban en sus horas de descanso y o conversaciones con sus compañeros de juego y clases.
¿Qué es lo que más te gusta de tu colegio? R/los juegos, mis amigos	
¿Quiénes son tus amigos? R/Todos los niños	
¿Te gusta estar con tu profesora? Si	
¿A qué juegas en los descansos? R/ A los superhéroes, futbol, en los juegos del jardín, la cocinita.	
¿Te gusta como la profesora te enseña? R/ Si	
¿Cómo te evalúa tu profesora? R/ no aplica	
¿Qué es lo que menos te gusta del colegio? R/cuando mis amiguitos se pelean	
¿Quién te ayuda por la tarde con las tareas R/ mi mama, papá o abuelita	
¿Qué haces en tus horas libres/ jugar y ver peppa, y muñecos.	
Ámbito Pedagógico	
Pregunta orientadora	Observaciones
¿Cuál es el modelo pedagógico de la institución educativa?	Constructivista No aplica
¿Cuál es la estructura del proyecto educativo institucional (PEI)?	Seguridad vial, conservación del medio ambiente, mi cuerpo,
¿Se desarrollan proyectos transversales y de aula (Ley 115)?	Canciones, juegos de concentración, juegos lúdicos
¿Cuáles son las estrategias pedagógicas que utiliza la docente dentro del aula de clase?	
¿Cuáles son los procesos evaluativos que usa la docente?	Escrita, verbal, guías, y fichas.

¿Cuáles son los medios de comunicación que usa la docente con los niños?	circulares informativas, grupos de WhatsApp
Ámbito Político-institucional	
Pregunta orientadora	Observaciones
¿Qué instituciones u organizaciones políticas, cívicas y/o sociales tienen presencia en el sector? ¿De qué forma su trabajo o presencia es relevante para la comunidad?	institución educativa, algunos negocios comerciales, la intervención de estas no es proporcional ya que la mayoría de las actividades que se hacen son de tipo privado solo la comunidad educativa.
¿Cómo se organizan para dar respuesta a las necesidades de la comunidad?	No aplica
¿De qué forma las vías de acceso, transporte y/o servicios públicos están afectando o no el desarrollo de esta comunidad?	No aplica
Ámbito Económico	
Pregunta orientadora	Observaciones
¿Qué actividades económica o comercial se observan en la comunidad?	Tienda, droguería, Mega Fruver, salón de belleza, almacenes.
¿En que trabaja la gente? ¿Estas actividades se desarrollan en el mismo territorio?	Independientes, oficios varios, empleados.
¿Qué dificultades presenta esta comunidad para el desarrollo productivo de su territorio?	No aplica
Ámbito Ambiental	
Pregunta orientadora	Observaciones
¿Qué tipo de problemáticas ambientales se identifican en la institución (zonas de alto riesgo, contaminación, impactos por actividades económicas, exposición por residuos y desechos, riesgos biológicos)? ¿Y cómo afecta a la comunidad educativa?	No aplica

<p>¿Existen zonas verdes, reservas ambientales o huertas escolares? ¿Como son cuidadas o apropiadas por la comunidad educativa?</p>	<p>La institución cuenta con un patio grande, pero en el momento se encuentra en adecuación, por tal motivo actualmente no se cuenta con zona verde.</p>
<p>¿Existen sitios destinados para reciclaje (canecas de diferentes colores)?</p>	<p>No</p>

Elaboración de Mapas: Aplicación de la metodología Cartografía Social

a). Donde Estamos: Dibuje el croquis de la institución educativa (límites) y ubique el corregimiento, vereda, sector o zona adjudicada.



b). Con que contamos: ubique las instituciones, organizaciones sociales o servicios que hacen presencia en el sector y que son relevantes para la comunidad.

R/La institución educativa se encuentra ubicada en cercanías a la institución educativa colegio la fuente del saber, al CDI castillo de colores, y al establecimiento comercial mega Fruver.

c). Que nos preocupa. Ubique las principales problemáticas que pudo detectar y que afectan a la población (juvenil, infantil o general) en el sector visitado. R/ No aplica

c) Sistematización y análisis de lo encontrado, informe de acuerdo con las preguntas realizadas:

DESCRIPCIÓN	
Nombre del proyecto:	Las mágicas aventuras del elefante trompita
Propósito (Objetivo):	Motivar los procesos de aprendizaje a través del juego como estrategia pedagógica en los niños y niñas del grado transición del centro Educativo Recreando mi Mundo de la ciudad de Guadalajara de Buga
Qué se hizo (actividades para realizar la caracterización):	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Juego” ruleta preguntona”. ✓ Observación. ✓ Entrevistas a la docente encargada y docentes de la institución educativa. ✓ Encuesta a padres de familia.
Resultados Cuantitativos (Número de docentes, estudiantes y comunidad):	<p>Docentes 2</p> <p>Estudiantes 10</p> <p>Administrativos 1</p>
Logros obtenidos con el desarrollo de la caracterización:	Poder identificar en la institución los recursos con los que cuenta las docentes que allí trabajan y a su vez identificar en que se podría hacer una posible intervención con objetivos de mejora.
Dificultades en el proceso de caracterización:	La docente con la cual me entreviste desconocía aspectos frente al peí y otros puntos más los cuales fueron complicados averiguar.
Problemáticas identificadas:	

-La docente a cargo cuenta con niños de diferentes niveles académicos en un mismo salón de clases, esto en ocasiones le ha causado a la docente no poder ejecutar ciertas actividades en su totalidad pues le corresponde el grupo sin ningún apoyo de una docente auxiliar.

Debido a la diferencia de nivel académico de algunos niños algunas actividades requieren de un trabajo más pedagógico y menos de tipo académico.

A los niños en ocasiones se les dificulta trabajar de manera colaborativa, se evidencia mucho trabajo individual.

Acciones a realizar:

-Durante mi trabajo de práctica buscaré aportar todos mis conocimientos y estaré en disposición de aportar, ayudar y brindar apoyo a la docente en las diferentes actividades que realiza.

-Llevare a cabo la ejecución de una propuesta a través de la cual se creará e implementará el ambiente pedagógico de lectura utilizando materiales reciclables en su mayoría, esto con el fin de que estos sean un apoyo a la docente y a su vez una herramienta que favorezca el desarrollo integral de todos los niños y motive a las docentes cada día más a innovar en sus qué haceres pedagógicos.

Por otro lado, se crearán unos cuentos autoría propia acorde a las temáticas trabajadas por la docente y de la mano de estos se propondrán una serie de juegos que complementarán y permitirán evaluar las actividades realizadas.

Listado de Anexos:



DIARIOS DE CAMPO

LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL

UNIMINUTO Virtual y a Distancia - UVD

DIARIO DE CAMPO

FORMATO No 3



Nombre: DINA MARCELA BURITICA PARRA

Semestre:

VIII

ID: 503983

Nombre de la Institución CENTRO EDUCATIVO RECREANDO MI MUNDO

Nivel: JARDIN

Proyecto de Aula: “LAS MAGICAS AVENTURAS DEL ELEFANTE TROMPITA”

Fecha: 25 de marzo de 2019

Objetivo: con la aplicación del proyecto se plantea que exista una articulación entre las competencias, los pilares, los ejes de trabajo pedagógico, las habilidades y capacidades por fortalecer, con el fin de realizar un trabajo integral eficaz y de calidad.

DESCRIPCION: 1.

Durante la observación realizada en la semana se evidencia que los niños del grado jardín en su mayoría han mejorado en manera proporcional su vínculo social y de socialización entre ellos, además se integran con más facilidad que al comienzo del proceso, sin embargo, aunque a veces suelen darse unos minutos de la clase donde se distraen, la aplicación de las actividades ha contribuido a ir mitigando dichas situaciones.

ACTIVIDAD DÍA A DÍA:

Durante la actividad propuesta se observó en los niños el interés por las actividades propuestas a la hora de su ejecución en el armado del rompecabezas del elefante trompita, el cual fue de su agrado y se planteaba fortalecer el trabajo en equipo y estimular las relaciones de compañerismo y el valor de compartir con los otros compañeros, a la hora de realizar la actividad de motivación propuesta algunos muestran acogida frente a esta y agrado de participar de las mismas, pero otros no tanto.

Para la actividad propuesta “los estados emocionales” para la semana, los niños muestran interés y agrado a la hora de participar de la misma, destacándose por mantener orden y guardar respeto y silencio durante el desarrollo de esta, al finalizar la actividad entre los equipos de trabajo conformados conversaron frente a la temática trabajada y lo que más le había llamado la atención a cada uno evidenciándose un alto grado de comunicación, a la hora de descanso se evidencia que la mayoría de los niños buscan estar unidos y en el momento en que alguno necesite algo poder brindar ayuda y protección, a la hora de ejecutar

la motivación se evidencia que la docente tiene un gran manejo del grupo y también plantea actividades que van acorde a los intereses de los niños .

Durante el desarrollo de la actividad “alimentación saludable”(ronda el baile de las frutas) se pudo evidenciar bastante interés y atención en el momento en el cual se ejecutaba el baile de la ronda, aunque al principio algunos de los niños sentían un poco de vergüenza después todos lograron integrarse y entender la dinámica de la actividad , por otra parte la docente a cargo también se vinculó y apporto a que los niños sintieran agrado e interés por la actividad permitiendo así que la ejecución de la actividad tuviera un gran impacto y acogida por los estudiantes, , a la hora de ejecutar la motivación se evidencia que la docente tiene un gran manejo del grupo y también plantea actividades que van acorde a los interés de los niños.

ANÁLISIS SITUACIONAL:

las relaciones interpersonales de los niños y niñas durante la ejecución de las actividades realizadas lectura de cuentos trabajados y ronda infantil van relacionadas con el grado de escolaridad en el que se encuentran y la edad, destacándose mucho la comunicación verbal y gestual a través de la cual expresan los diferentes estados de ánimo y sentimientos que estén vivenciando en ese momento, resaltándose algunos de los niños por ser más afectivos y cariñosos con los demás compañeros de clase, otros asumiendo un papel menos destacado ,más pasivo.

EJE TEÓRICO:

Literatura infantil: a través de la implementación de esta los niños y niñas adquieren y desarrollan acciones y habilidades que favorecen su desarrollo de manera integral ya que por medio de la lectura se pueden trabajar infinidad de ejes temáticos y asociarlas a sus contextos y vidas personales y en comunidad según **Bonnafe(2009)**la literatura les ofrece a los niños y niñas una lengua enriquecida que va más allá del lenguaje factico y que es fundamental para desarrollar el pensamiento , la sensibilidad y la imaginación.

Inteligencia Interpersonal: a través de esta las personas desarrollan y estimulan habilidades que les permiten desarrollar acciones y ejecutarlas a la hora de interactuar con otras personas resaltando por contener en ella aspectos como la empatía y el interés por lo que les pueda suceder, según **Garner (1983)** la mayoría de las actividades que realizamos dependen de esta inteligencia, ya que la sociedad está conformada por grupos de personas con las que debemos relacionarnos a diario.

Bibliografía:

<https://es.scribd.com/doc/116050207/EL-PILAR-DE-LA-LITERATURA>

<http://www.omep.org.uy/wp-content/uploads/2015/09/la-literatura-en-la-ed-inicial.pdf>
<https://es.calameo.com/books/004047218b1f90b9082ff>
https://www.uned.ac.cr/academica/images/ceced/docs/Estaticos/contenidos_curso_2013.pdf
http://www.utemvirtual.cl/plataforma/aulavirtual/assets/asigid_745/contenidos_arc/39250_c_gardner.pdf

EJE METODOLÓGICO:

PRAXEOLOGIA:

el quehacer praxeológico es un análisis que parte de la experiencia de los propios protagonistas (quienes avanzan hacia reflexiones prácticas), que implica trabajar individual y grupalmente en tiempos y espacios adecuados, como provocación y desafío para un aprendizaje desde la cotidianidad (Carlos germana julio Vargas , p17) llevándolo al contexto académico ha sido posible evidenciar que este eje metodológico debería replicarse con frecuencia y más en la primera infancia pues a los niños se les debe incentivar a replicar y ejecución de las acciones que pongan en práctica los conocimientos adquiridos en el discurso pedagógico.

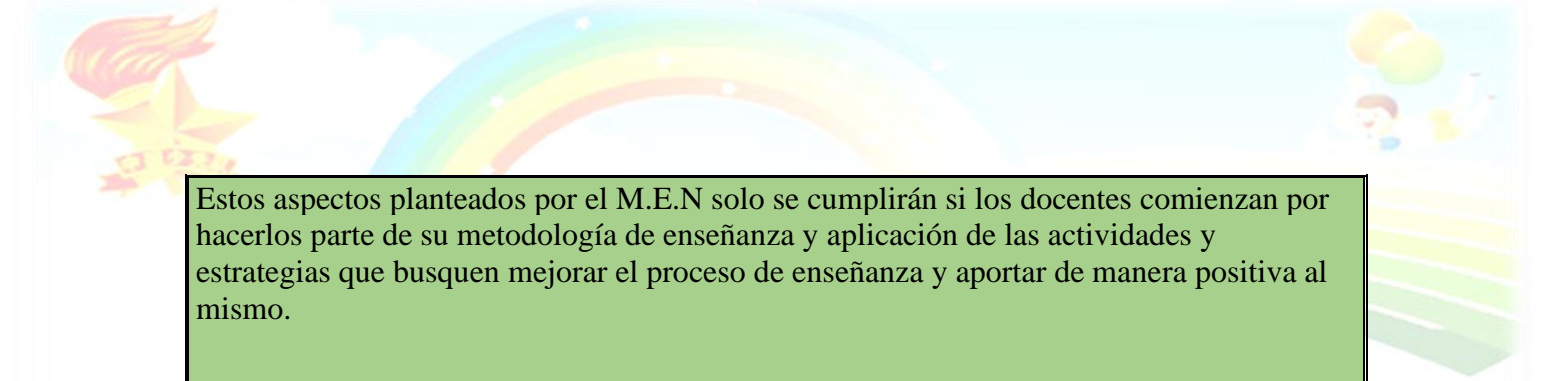
El eje metodológico utilizado por la observado durante el acompañamiento a la docente en la ejecución de las actividades propuestas podría decirse que va acorde al tipo de modelo que maneja la institución educativa el cual es el modelo constructivista que se destaca por ser enfocado a que el estudiante construya su conocimiento desde sus aprendizajes asociándolos con sus contextos , donde el docente juega un papel de apoyo y mediador que busca que sus estudiante sea un ser crítico frente a su realidad

Bibliografía:

<https://repository.uniminuto.edu/bitstream/handle/10656/1446/El%20Enfoque%20Praxeologico.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
<https://modelopedagogicos.webnode.com.co/modelo-constructivista/>

EJE DEONTOLÓGICO:

Artículo 2°. El Ministerio de Educación Nacional tiene como Misión, lograr una educación de calidad, que forme mejores seres humanos, ciudadanos con valores éticos, competentes, respetuosos de lo público, que ejercen los Derechos Humanos, cumplen con sus deberes y conviven en paz. Una educación que genere oportunidades legítimas de progreso y prosperidad para ellos y para el país. Lograr una educación competitiva, pertinente, que contribuya a cerrar brechas de inequidad y en la que participa toda la sociedad.



Estos aspectos planteados por el M.E.N solo se cumplirán si los docentes comienzan por hacerlos parte de su metodología de enseñanza y aplicación de las actividades y estrategias que busquen mejorar el proceso de enseñanza y aportar de manera positiva al mismo.

Bibliografía

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-265914_archivo_pdf_codigo_etica.pdf



PROPUESTA:

como propuesta se planteará trabajar actividades en las cuales los niños deban trabajar de manera conjunta en mayor proporción, además hacer más énfasis en las actividades que deban realizar movimientos con su cuerpo, ya que ellos sienten gran interés por este tipo de actividades.

según Hartup, (1978) “las relaciones entre compañeros afectan el curso de la socialización tan profundamente como cualquier acontecimiento social en el que participen los niños, la capacidad para desarrollar modos eficaces de expresión emocional y para evaluar la realidad social, deriva de la interacción con otros niños, además de la interacción con adultos.

Bibliografía:

<http://200.23.113.51/pdf/30114.pdf>



EVIDENCIAS FOTOGRAFICAS







CUENTOS INFANTILES



JUEGO "CONOCIENDO LOS ANIMALES SALVAJES (ROMPECABEZAS)"

JUEGO "ENCONTRANDO EL TESORO"



JUEGO "LA RULETA DE LOS SENTIDOS"

JUEGO "APRENDIENDO A CONTAR CON EL DADO PREGUNTON"



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alvarado., García M. (2008) Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de Investigación*, (2),190-191.
Recuperado de
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3070760.pdf>
- Briceño-Moreno, María de los Ángeles. El escrito científico en la Universidad: propuesta de estrategias pedagógicas, D - Universidad de La Sabana, 2009. ProQuest Ebook Central,
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliouniminutosp/detail.action?docID=3185126.Created>
- Castro, M. (2015,31 de Julio). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Educare*. Recuperado de
<http://dx.doi.org/10.15359/ree.19-3.11>
- Garaigordobil, M. (2016) "Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación infantil" (capítulo 1). *El juego en la primera infancia*(pp.19). España: Octaedro.
- González.F. (2015). El juego y su importancia como recurso para el abordaje del psiquismo infantil dentro de la Hora diagnóstica. Universidad de la Republica de Uruguay, Montevideo, Uruguay.
Recuperado de
https://sifp.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/trabajo_final_de_grado_pdf_fabiana_gonzalez_1.pdf
- Hernández Sampieri, Roberto; et al. Metodología de la Investigación. 2ª. ed. McGraw-Hill. México, D.F., 2001. Pág. 52 - 134.
Recuperado de
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- López, I. (s.f). el juego en la educación infantil y primaria.
Recuperado de
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

- Martínez.L. (2007). La Observación y el Diario de Campo en la Definición de un Tema de Investigación. Fundación Universitaria los Libertadores, Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://escuelanormalsuperiorsanroque.files.wordpress.com/2015/01/9-la-observacin-y-el-diario-de-campo-en-la-definicin-de-un-tema-de-investigacin.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional. (1994). Ley 115 de febrero 8 de 1994. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2014). Documento No 22. Recuperado de <http://www.deceroasiempre.gov.co/Prensa/CDocumentacionDocs/Documento-N22-juego-educacion-inicial.pdf>
- Morón.(2011) La importancia de la motivación en la educación infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza, (No 12). Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7914.pdf>
- Poveda.X.(2014) Importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia.(tesis de grado).Universidad de San Buenaventura,Bogota,Colombia.Recuperado de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/82449.pdf>
- Redondo, Á. (2008). El juego infantil, su estudio y como elaborarlo. Recuperado de <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>
- Revista digital (s.f). estrategia pedagógica para el desarrollo de los modos de actuación pedagógicos profesionales en el plano de contraste. Recuperado de http://www.eumed.net/tesis doctorales/2012/yjqc/estrategia_pedagogica_para_el_desarrollo_de_los_modos.htm
- Temas para la educación. (2010). Revista digital para profesionales de la enseñanza. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7581.pdf>
- Poveda.X. (2014). Importancia del juego en el desarrollo integral de los niños y niñas de la primera infancia. Universidad de San Buenaventura, Bogotá Colombia. Recuperado de <http://biblioteca.usbbog.edu.co:8080/Biblioteca/BDigital/82449.pdf>