

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA POLITÉCNICO GRANCOLOMBIANO
FACULTAD DE SOCIEDAD CULTURA Y CREATIVIDAD
PROGRAMA LICENCIATURA EN EDUCACION PARA LA PRIMERA
INFANCIA**

“JUEGO Y APRENDO”

INFORME DE INVESTIGACIÓN

PRESENTA:

**ROSARIO SANTOS CARDENAS 1711023042
ADRIANA MARYERLY PARDO ROSERO 1811025514
YELITZA ISABEL ROBLES TURIZO 1811026588**

ASESOR

ALEJANDRA TOVAR CIFUENTES

**ESPECIALISTA EN DESARROLLO HUMANO CON ENFASIS EN
PROCESOS AFECTIVOS Y CREATIVIDAD.**

Junio 2020

ÍNDICE GENERAL

Contenido	
INTRODUCCIÓN.....	3
CONTEXTUALIZACIÓN.....	5
PROBLEMÁTICA.....	6
Descripción del problema.....	6
Formulación del problema.....	7
Justificación.....	7
Objetivos.....	9
General	9
Específicos.....	9

INTRODUCCIÓN

Los autores de este proyecto de investigación han asumido la responsabilidad y la tarea de mejorar la problemática de falta de implementación del juego en las diferentes actividades durante el desarrollo de las clases en el grado transición, que se ha evidenciado en el colegio SEDEAM. Para tal fin se han estructurado y desarrollado ciertas estrategias de las cuales el presente trabajo da cuentas y que hacen parte del proyecto titulado *juego y aprendo*, en este se busca que las actividades desarrolladas normalmente en el aula de clases con el grado transición, se conviertan en experiencias pedagógicas vividas por los estudiantes, quienes serán protagonistas de su propio aprendizaje.

El colegio SEDEAM (colegio semillas de amor) es una institución de carácter privado, que oferta desde prejardín hasta básica secundaria. Está ubicado en la zona céntrica de la ciudad de Pitalito Huila. Los habitantes de este sector en su mayoría trabajan en la ciudad desempeñando diversas labores pertinentes a oficinas (bancos, escuelas, hospital) u oficinas varios (comerciantes, negocios independientes o empleados en empresas); otros en menor número se dedican a las labores del campo. El colegio tiene énfasis en la educación en valores cristianos, lo cual le da un valor agregado frente a la formación de personas integra que se destaquen por el avance académico sin dejar de lado su formación en valores.

Una de las primeras actividades que se va a desarrollar con docentes y padres de familia, es la socialización del proyecto y el objetivo que se quiere lograr con este. Posteriormente se implementan ocho experiencias pedagógicas, desarrolladas con una intencionalidad clara para contribuir al desarrollo del niño, para estas se tienen en cuenta las dimensiones y los

pilares en transición. El principal propósito de la ejecución de estas estrategias es que el estudiante se convierta en un agente activo en su proceso de aprendizaje, a través del juego como mediador.

A continuación, se describe este proceso basado y desarrollado en la investigación cualitativa, como una herramienta de apoyo fundamental, da cuenta de una problemática y de la importancia de actuar sobre dicho contexto. Toda una experiencia que logró resolver y cumplir sus objetivos y este documento da fe de ello.

En el primer capítulo se establecen las situaciones conflictivas que dieron lugar a la investigación y que se obtuvieron a través de la observación participativa, logrando identificar una problemática dentro del colegio SEDEAM, la falta de integrar el juego como fundamento de las actividades académicas desarrolladas en el proceso de enseñanza.

En el segundo, se hacen evidentes los resultados de una ardua investigación, que no solo dan peso al actuar frente a la problemática, sino que además permite entender porque es necesario contrarrestar los efectos que esta puede presentar en la formación de los estudiantes.

En el tercer capítulo se ubicaron todas aquellas estrategias metodológicas que fueron utilizadas para el estudio y corrección de la problemática, este capítulo de vital importancia le puede servir a usted querido lector para que las pueda aplicar en su desempeño y así lograr contribuir a una transformación de los procesos de enseñanza.

En el cuarto y quinto capítulo están ubicadas todas aquellas pruebas de lo que se logró en el proceso y que permitirá ilustrar de manera adecuada el desenlace parcial de esta iniciativa.

CONTEXTUALIZACIÓN

El colegio cristiano campestre semillas de amor (SEDEAM) se encuentra ubicado en el municipio de Pitalito, al sur del departamento del Huila, en la dirección carrera 2 # 9-33 centro. Este colegio es de carácter privado, calendario A, jornada única y en la actualidad cuenta con 121 estudiantes, distribuidos en los diferentes niveles preescolar, básica primaria

Aunque en su gran mayoría las familias son constituidas por papá, mamá e hijos. También hay familias monoparentales, nuclear o por padres separados (estas últimas en menor cantidad). Los habitantes de este sector en su mayoría trabajan en la ciudad desempeñando diversas labores pertinentes a oficinas (bancos, escuelas, hospital) u oficinas varios (comerciantes, negocios independientes o empleados en empresas); otros en menor número, se dedican a las labores del campo. Esta institución tiene como énfasis y fundamento de su quehacer pedagógico la educación cristiana, por tal razón en su mayoría las familias se congregan en diferentes denominaciones cristianas.

El clima en esta región es templado por lo cual se favorecen los cultivos agrícolas, el principal de la región y del que más depende la economía en esta zona del Huila es el café.

PROBLEMÁTICA

Descripción del problema

A partir de las observaciones realizadas al grado transición del colegio cristiano SEDEAM, la principal problemática que se evidencio fue la falta de actividades lúdicas en algunas clases (no en todas) ya que la docente propuso juegos individuales y grupales que permitieron la socialización y participación de los niños. Pero en otras clases, se dio un proceso de monotonía en la que los niños realizaron el desarrollo de la actividad sentados en sus sillas, sin tener ningún tipo de participación, ni se generaron espacios en los que ellos fueran participes de su aprendizaje.

En las actividades observadas, se evidencio que los niños estaban aburridos, mostrando poco interés en el desarrollo de las clases orientadas por la docente. Se mostraron cansados de realizar las planas y ejercicios de grafía en los cuadernos, también se evidencio que había poca interacción entre los estudiantes, ya que cada uno estaba desarrollando su propio trabajo en clase (el cual no permitía la interacción).

Teniendo en cuenta el proceso de observación aplicado en la institución, uno de los motivos que genera este tipo de problemática es que no se cuenta con el material lúdico suficiente para poder realizar actividades de juego en todas las áreas, y el poco material que hay no es transversal, es decir, no se puede utilizar para diversas temáticas.

De acuerdo con lo anterior se deduce que en el quehacer pedagógico se evidencia la necesidad de proponer actividades lúdicas y recreativas que despierten el interés en los estudiantes de aprender, pero aprender jugando. Es importante que las instituciones educativas se interesen en brindar momentos y espacios de aprendizaje en los cuales los

estudiantes puedan adquirir sus conocimientos a través del juego; esto contribuirá de una forma directa a lograr un aprendizaje significativo en los niños, aún más en la primera infancia.

Debido a esto, en el colegio cristiano SEDEAM se busca aplicar el juego como estrategia de aprendizaje a través de experiencias pedagógicas en las áreas del conocimiento, con el propósito de mejorar no solo los resultados académicos, sino también brindar a los educandos el fortalecimiento de sus actitudes sociales frente a un entorno determinado.

Formulación del problema

¿Cómo contribuir para que el juego sea un principio fundamental en el desarrollo de todas las actividades de aprendizaje en el grado transición del colegio cristiano SEDEAM?

Justificación

El juego hace parte fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje dentro de un ambiente educativo, ya que fortalece en el estudiante no solo sus capacidades de expresión y socialización, sino que también permite un aprendizaje más significativo a través de las propias experiencias del educando.

Según el psicólogo francés Wallon “el juego se confunde bastante bien con la actividad entera del niño, mientras esta siga siendo espontánea y no reciba sus objetivos de las disciplinas educativas. Por tanto, la escuela debe buscar en el juego infantil un medio y no

condicionarlo a finalidades educativas cerradas” (p.117) es decir que, para el niño en temprana edad, el juego es indispensable al momento de ejecutar alguna actividad y aún más si esta tiene un objetivo pedagógico.

El juego como una actividad espontanea practicada como parte natural del desarrollo del niño, le permite fortalecer o adquirir habilidades motoras (saber hacer), sociales (saber ser) y cognitivas (saber). Entonces, la escuela se convierte en el mejor intermediario entre el niño, el juego y el aprendizaje.

Es importante destacar que el juego también fortalece la interacción con otros niños, es decir, lleva a establecer vínculos afectivos y relaciones de mayor seguridad; lo que le permite al niño fortalecer su autoestima y su independencia.

Es satisfactorio reconocer que la escuela se debe convertir en un espacio en el que se aprenda jugando, Zapata, (como se citó en El juego en los niños, 2001) 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.

El estudiante es el centro del proceso educativo convirtiéndose en agente activo y participativo de su propio aprendizaje, el docente es un facilitador y orientador de las actividades que lleven al estudiante a aprender jugando.

El ministerio de educación nacional (MEN) a través de la ley 1804 de 2016 muestra la importancia que tiene para el estado la población de primera infancia, destaca los cuidados que se debe tener en cuanto a estrategias y acciones que protejan el desarrollo integral del infante, en el que debe estar involucrada la familia, la escuela y la sociedad.

Por otro lado, el gobierno también establece los ejes transversales con el fin de propiciar desde la escuela experiencias que integren los ámbitos y las dimensiones del educando, buscando la transformación de los ambientes a través de prácticas pedagógicas que favorezcan el desarrollo de competencias que preparen al niño para la vida.

El presente proyecto quiere vincular los ejes transversales antes mencionados, con el propósito de fomentar el desarrollo integral de los niños y las niñas a partir de la implementación del juego como estrategia de enseñanza, en las diversas áreas y experiencias significativas que se orienten al educando.

Objetivos

General

Contribuir para que el juego sea un principio fundamental en el desarrollo de todas las actividades de aprendizaje en el grado transición del colegio cristiano SEDEAM

Específicos

- Reconocer las problemáticas de aula en la ejecución de actividades en las que intervenga el juego como mediador del aprendizaje a través de observaciones, consultas y entrevistas.
- Fortalecer los procesos de trabajo en equipo, convivencia, enseñanza y aprendizaje en los niños a través del juego y la interacción.
- Diseñar actividades que permitan el aprendizaje, empleando el juego como estrategia de enseñanza.

REVISIÓN LITERARIA

Antecedentes

Dentro del proceso de revisión se ubica un proyecto de grado realizado en la universidad pedagógica nacional de México titulado “el juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar” (2011). El cual tiene como objetivo el desarrollo del aspecto social del educando. Es decir, que el niño pueda interactuar con más facilidad, expresando con espontaneidad sus emociones y sentimientos a sus pares.

Para mayor efecto de la propuesta, este trabajo apunta a integrar a la comunidad educativa (familia, docentes, estudiantes) en este proceso de facilitar los espacios y los momentos de interacción del niño con quienes lo rodean, destacando la función de la familia como agente fortalecedor de la seguridad emocional y estabilidad del educando. También se destaca el rol del docente quien brinda la oportunidad a través del juego, para que los niños puedan interactuar y socializar practicando sus valores a través del trabajo en equipo y el aprendizaje colaborativo.

Por otro lado, el proyecto aplicado en la universidad del Tolima, titulado “el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar” (2015). Se fundamenta en los cuatro pilares de la educación el ser, el saber, el hacer y el convivir; con el propósito de que a través del juego se fortalezcan y además le permita al niño interactuar con el medio que lo rodea. Este trabajo apunta a que los niños hagan

transformaciones significativas en su contexto inmediato partiendo del juego como estrategia fundamental para su desarrollo. Busca despertar en el niño, un interés investigativo lleno de descubrimientos y nuevos aprendizajes.

La tesis de grado de la universidad nacional de Loja titulado “El juego como estrategia didáctica para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la multiplicación y división, en los estudiantes de quinto grado de la Escuela de Educación General Básica “Miguel Riofrío” ciudad de Loja. (2018). Busca que a partir del juego los estudiantes puedan adquirir el nuevo conocimiento de una forma más lúdica y participativa.

El objetivo es integrar al área de matemáticas, el juego como estrategia didáctica para el proceso de aprendizaje, y así generar en los niños la expectativa y el deseo de querer participar en las experiencias significativas orientadas por el docente. En este trabajo se propuso ejecutar experiencias en donde el pensamiento lógico-matemático del niño, se desarrolle positivamente para bien del mismo educando en su proceso de aprendizaje.

El trabajo de grado, desarrollado en la universidad Valladolid titulado “El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil”. Concibe el juego como una actividad espontanea propia del ser humano en cualquier civilización y en cualquier momento de la historia.

Se muestra el juego como una oportunidad que tiene el niño para divertirse, experimentar, disfrutar, distraerse. Pero además fomenta y articula los valores que le permiten a la persona interactuar con otros cercanos a sí mismo y poder tener una relación de sana convivencia.

Se utiliza el juego como un vínculo entre la creatividad y la expresión del educando, ya que a través del juego se pueden experimentar diversidad de pensamiento y debido a la espontaneidad con la que es practicado, no requiere mayor desgaste del individuo.

También, la tesis doctoral ejecutada en Universidad de Valencia, titulada “la actividad lúdica en la historia de la educación española contemporánea” (2006). Presenta el juego como la oportunidad de transformar el aprendizaje tradicional ejecutado por décadas sin resultados exitosos.

Se muestra que a lo largo de los últimos años la sociedad se ha visto en la obligación de adaptarse a los cambios que se están presentando en los diferentes aspectos, en especial en la educación. Actualmente el agente primordial en el proceso educativo es el educando, mientras que el docente es el facilitador de los medios y los espacios para que el estudiante pueda desarrollar y descubrir su propio conocimiento. Anteriormente quien tenía un lugar privilegiado era el docente quien impartía una educación totalitaria con reglamentos estrictos que cumplir. Ahora, Se ve en el juego una oportunidad de facilitar los espacios de transformación dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Marco teórico

La principal preocupación del equipo de investigación en cuanto a la ejecución de experiencias innovadoras, en donde se integre el juego como parte fundamental del aprendizaje, es evidente; por tal motivo cualquier esfuerzo que se realice para alcanzar este fin es válido y el ideal que se tiene para tal, es tomar la escuela y trabajar en ella para que ocurra.

Aprendizaje

Para abordar el juego dentro de los procesos de aprendizaje, se tiene en cuenta que según Hill (como se citó en Woolfolk, 2006) el aprendizaje ocurre cuando la experiencia genera un cambio relativamente permanente en los conocimientos o conductas de un individuo. El cambio puede ser deliberado o involuntario, para mejorar o para empeorar, correcto o incorrecto, y consciente o inconsciente.

Según lo anterior, todos los cambios que se evidencien en un individuo pueden ser tomados en cuenta como un aprendizaje, ya sea positivo o negativo para el desarrollo y la vida de este individuo. Por otro lado Jonassen (como se citó en Hernández Requena, Stefany, 2008) basado en la teoría del constructivismo la cual “propone que el ambiente de aprendizaje debe sostener múltiples perspectivas o interpretaciones de realidad, construcción de conocimiento, actividades basadas en experiencias ricas en contexto” es decir, que los estudiantes participan de forma activa en adquirir sus nuevos conocimientos, el estudiante es el centro del aprendizaje y permanece constante en el interés de experimentar teniendo en cuenta el contexto, ya que este, forma parte importante para el nuevo aprendizaje y de ahí proviene gran parte de la información que está procesando y adquiriendo la persona. En pocas palabras los individuos construyen conocimiento por sí mismos.

Si bien es cierto que es muy importante tener clara la importancia que tiene el aprendizaje en un individuo, es fundamental reconocer que ese aprendizaje se puede dar de diversas maneras. Es por ello, que se menciona el hecho de transformar un aprendizaje

tradicional entendido según Cavazos (2013) como una “enseñanza directa y severa, predeterminada por un currículo inflexible y centrado en el profesor” (p.44) por un proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el estudiante, con espacios acordes a las necesidades del educando y en donde este pueda ser parte activa de su propio aprendizaje y desarrollo como persona.

Aprendizaje significativo

Se estima que el juego es fundamental para llevar a cabo un proceso de aprendizaje significativo, el cual según Ausubel (como se citó en Moreira) “es el proceso a través del cual una nueva información (un nuevo conocimiento) se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva (no-literal) con la estructura cognitiva de la persona que aprende” (p.2) un aprendizaje que integra el nuevo conocimiento, al ya existente. Es decir, que el educando se apropie de lo aprendido y lo relacione con lo que ya conocía. Por lo cual el educando es protagonista de su aprendizaje, en el cual evidentemente interviene el contexto.

El juego

Se considera que el juego según Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (como se citó en Ruiz, 2017) es “Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego”. (p. 128)

Debido a que el juego es una actividad propia y casi inconsciente en el individuo, este se hace mucho más agradable en los ambientes de interacción del ser humano, lo que le permite ser considerado indispensable en el proceso de aprendizaje. El juego fomenta la creatividad, la espontaneidad, el liderazgo, trabajo en equipo, desarrolla habilidades tanto cognitivas como motoras y establece conexiones directas entre el educando y su contexto.

Piaget define el juego como una “actividad realizada por el gusto de la propia actividad. El juego así entendido contribuye más a la satisfacción del yo que a subordinado a la realidad, y en este sentido todo el pensamiento infantil es todavía egocéntrico. Este es el sentido de la asimilación como proceso lúdico, contrapuesto a la adaptación, o sentido en que actúa a la actividad. En edad preescolar los estudiantes necesitan de actividades dinámicas en las que puedan explorar y compartir con sus pares.

Según la UNICEF “El juego constituye una de las formas más importantes en las que los niños pequeños obtienen conocimientos y competencias esenciales. Por esta razón, las oportunidades de juego y los entornos que favorecen el juego, la exploración y el aprendizaje práctico constituyen el fundamento de los programas de educación preescolar eficaces” (p.10)

Milteer, Regina M., y Kenneth R. Ginsburg (como se citó en UNICEF, 2018) El juego sienta las bases para el desarrollo de conocimientos y competencias sociales y emocionales clave. A través del juego, los niños aprenden a forjar vínculos con los demás, y a compartir, negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego también enseña a los niños aptitudes de liderazgo, además de a relacionarse en grupo.

Asimismo, el juego es una herramienta natural que los niños pueden utilizar para incrementar su resiliencia y sus competencias de afrontamiento, mientras aprenden a gestionar sus relaciones y a afrontar los retos sociales, además de superar sus temores, por ejemplo, representando a héroes de ficción (p.10).

Estrategias de enseñanza.

Definidas estas según V. Zapata como “los procedimientos utilizados por el docente para promover aprendizajes significativos implican actividades consientes y orientadas a un fin” en las cual los docentes pueden fundamentar su quehacer pedagógico.

En edades tempranas; es decir, desde el nacimiento hasta los siete años. Los niños se encuentran en el desarrollo de sus habilidades tanto cognitivas como físicas. Si bien es cierto que el aprendizaje es un proceso que se adquiere a lo largo de la existencia del individuo, es en las primeras edades en las que los niños tienen mayor rapidez para adquirir nuevos conocimientos.

Según la Organización de los Estados Americanos (OEA, 2010) esta “Etapa que abarca desde el nacimiento hasta los ocho años, la primera infancia marca el periodo más significativo en la formación del individuo, puesto que en ella se estructuran las bases del desarrollo y de la personalidad, sobre las cuales las sucesivas etapas se consolidarán y se perfeccionarán. Es justamente en esta etapa que las estructuras neuro- fisiológicas y psicológicas están en pleno proceso de maduración y en este sentido, la calidad y cantidad de influencias que reciban los niños y niñas del entorno familiar, socioeconómico y cultural los moldearán de una forma casi definitiva. Todo este proceso nos hace ver que la educación, en esta etapa de la vida. La infancia es, en definitiva, una etapa para cuidarse”

De acuerdo con lo anterior, se puede notar que el juego se convierte en un aspecto fundamental dentro del proceso de aprendizaje en la primera infancia, pues vincula las capacidades que el educando va desarrollando con los nuevos aprendizajes que adquiere dentro del aula de clase. Los docentes deben ser mediadores y orientadores en este proceso en donde el principal objetivo es llevar al niño a que participe, construyendo su propio conocimiento basado en las experiencias significativas que viva dentro del aula de clase en su ambiente escolar. Cabe rescatar que el juego también contribuye a que se pueda aplicar el trabajo en equipo fortaleciendo la convivencia entre los estudiantes.

Es evidente que el docente debe planificar con anticipación las actividades, el paso a paso de cómo enseñar a sus estudiantes, para lo cual se hace necesario definir las estrategias de enseñanza que según Anijovich & Mora (2009) son “el conjunto de decisiones que toma el docente para orientar la enseñanza con el fin de promover el aprendizaje de sus alumnos. Se trata de orientaciones generales acerca de cómo enseñar un contenido disciplinar considerando qué queremos que nuestros alumnos comprendan, por qué y para qué” (p.4)

Es por ello que se hace necesario que el docente prepare sus actividades de aula, teniendo en cuenta el juego como una estrategia de enseñanza al momento de aplicar dichas actividades. Contribuyendo así, para que sus educandos tengan un aprendizaje significativo, que les va a ser útil en su diario vivir.

Trabajo en equipo

El trabajo en equipo según Saavedra (como se citó en Salvatore, 2018) “es una forma común de realizar diferentes actividades, así mismo es necesario identificar características, roles y normas como la comunicación y las relaciones interpersonales”. El trabajo en equipo

enmarca el hecho de poder conformar un grupo de personas, que se esfuerzan en unidad para alcanzar unos objetivos de forma consiente, donde se distribuyen las funciones según las habilidades que vaya demostrando cada integrante del equipo. Algo muy importante que ayuda a fortalecer el trabajo en equipo es: el liderazgo, la seguridad y la autoestima. El relacionarse con otras personas y compartir diferencias de pensamiento, hace que el individuo llegue a acuerdos que favorezcan su desarrollo personal y su capacidad de interacción social. Al desarrollar actividades a través del trabajo en equipo se favorece la comunicación, los valores, se permite escuchar los unos a los otros, pedir ayuda y dar las gracias; todas estas características se adquieren compartiendo entre pares y fortaleciendo las relaciones interpersonales.

Convivencia

Los seres humanos son sociables por naturaleza, es decir, necesita de otros para poder sobrevivir. Desde el nacimiento y durante toda su vida, cada individuo está en una constante relación con otros, lo cual le permite desarrollarse como persona.

Ortega (como se citó en Bravo Antonio, I.; Herrera Torres, L. (2011) afirma que “el término convivencia encierra todo un campo de connotaciones y matices cuya suma nos revela la esencia que vincula a los individuos y que les hace vivir, armónicamente, en grupo.

La convivencia no ha de entenderse sólo como la ausencia de violencia, sino principalmente como el establecimiento de relaciones interpersonales y grupales satisfactorias que contribuyan a un clima de confianza, respeto y apoyo mutuo en la institución escolar, potenciando así mismo el funcionamiento democrático de la escuela, lo

que, a su vez, favorecerá también la existencia de relaciones positivas entre los miembros de la comunidad escolar” (p.3)

Por tal razón se toma la convivencia escolar como la oportunidad que tienen los estudiantes de crear relaciones entre compañeros, a partir de las experiencias pedagógicas que el docente pueda brindar desde el aula de clase. Cuando se propician espacios para que los educandos se puedan relacionar con los demás y así convivir de una forma armónica, aprenden a aceptar las diferencias que tiene los demás con respeto; de esta manera se está contribuyendo a formar seres con habilidades que le permitirán desenvolverse en la sociedad más adelante como ciudadanos, siendo íntegro y valorando las diferencias.

Marco legal

A nivel nacional el ministerio de educación (MEN), en el decreto 2247 capítulo II artículo 11, estipula como principio básico en la educación preescolar la lúdica; “Reconoce el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Así mismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.” (MEN, 2007, P.3)

Es importante integrar todos los aspectos que afectan al niño dentro de un determinado contexto y que intervienen de forma directa en su aprendizaje y etapas de desarrollo, por

esto la lúdica hace parte fundamental en la aplicación de experiencias significativas que lleven al niño a tener un pensamiento crítico, pero que además sea un agente activo de su propio aprendizaje.

Por esto el decreto 2247, muestra la lúdica como principio fundamental, es decir, que se debe aplicar en todas las clases y espacios en los que los niños puedan adquirir sus conocimientos a través del juego, recordando que este es indispensable en edades tempranas para fortalecer el desarrollo de habilidades motoras, sociales y cognitivas de los estudiantes.

ESTRATEGIA METODOLÓGICA

Tipo y método de Investigación

paradigma de investigación

El paradigma que se va a trabajar en la presente investigación es el cualitativo, ya que permite comprender y describir la realidad, teniendo en cuenta los cambios a los cuales se enfrenta continuamente.

El paradigma cualitativo capta la realidad “a través de los ojos” de la gente que está siendo estudiada, es decir, a partir de la percepción que tiene el sujeto de su propio contexto. Bonilla y Rodríguez 1997. Tomado Cartilla La investigación social interdisciplinaria. Página 7.

El paradigma cualitativo estudia una situación concreta y profundiza en los motivos de los hechos, a través de hipótesis buscando la comprensión de los diferentes fenómenos. En

este los individuos se consideran como agentes activos en la construcción y determinación de la realidad en la que se encuentran.

La investigación acción.

La investigación acción un instrumento que genera cambio social y conocimiento educativo sobre la realidad social y/o educativa, proporciona autonomía y da poder a quienes la realiza.

La investigación-acción es un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma. Se entiende como una reflexión sobre las acciones humanas y las situaciones sociales vividas por el profesorado que tiene como objetivo ampliar la comprensión (diagnóstico) de los docentes de sus problemas prácticos.

Es una forma de indagación autor reflexiva realizada por quienes participan (profesorado, alumnado, o dirección, por ejemplo) en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo).

La investigación-acción tiene un doble propósito, de acción para cambiar una organización o institución, y de investigación para generar conocimiento y comprensión. Entender la investigación-acción desde este marco es considerarla como una metodología que persigue a la vez resultados de acción e investigación; como un diálogo entre la acción

y la investigación. Con lleva la comprobación de ideas en la práctica como medio de mejorar las condiciones sociales e incrementar el conocimiento.

La investigación -acción alcanza esta dimensión y la introduce como respuesta a la exclamación de los desfavorecidos entendido como una problemática que nos desfavorece a todos. Desde esta óptica, la investigación se replantea desde los vínculos entre lo real y lo posible, en la educación o en la vida social; lo que significa haberse embarcado en un proyecto crítico. Según Cfr. S. Kemmis - R. McTaggart. "Significa enfocar la educación y la sociedad como cosas problemáticas, cuestionar aquello que es a la luz de aquello que podría ser. Significa darse cuenta de que las clases, las escuelas y la sociedad de hoy son resultado de un proceso de formación social e histórica y que, para lograr una forma diferente de clases, escuelas y sociedades, se debe emprender un proceso de reforma o transformación: una lucha por una reforma"

Se presenta como la forma para llegar a los resultados esperados ya que permite no solo indagar si no además actuar sobre la problemática que se estudia.

Población y muestra

El Colegio Cristiano Campestre Semillas De Amor, es una institución de carácter privado en la que su énfasis es la formación de individuos con alto grado en valores y principios cristianos, y se encuentra ubicada en Pitalito, Huila.

Dicha institución presta el servicio educativo para preescolar (párvulos, prejardín, jardín y transición) básica primaria (de grado primero a grado quinto) y básica secundaria (de grado sexto a grado noveno).

La muestra para el presente proyecto de investigación son los estudiantes del grado transición que corresponden a la edad de 4 a 5 años, con un total de 11 estudiantes.

El tiempo de la presente investigación será desde el mes de junio hasta el mes de noviembre del año 2019, tiempo necesario para ejecutar el plan de acción para alcanzar los objetivos propuestos. (Ver anexo 1)

Técnicas e instrumentos

Las técnicas de recopilación de datos son los procedimientos de medición, a través de los cuales es posible recolectar datos o mediciones exactas, es decir, validos, flexibles y objetivos y, por lo tanto, de utilidad científica sobre los objetivos de estudio con el fin de resolver la pregunta planteada en la investigación.

En el presente proyecto de investigación, se recurre a las siguientes técnicas: **la**

entrevista.

Esta técnica se implementa en el proyecto de investigación juego y aprendo. Fontana y Frey (como se citó en Vargas, 2012) sustentan que “La entrevista cualitativa permite la recopilación de información detallada en vista de que la persona que informa comparte oralmente con el investigador aquello concerniente a un tema específico o evento acaecido en su vida” es la forma de buscar respuestas importantes y básicas para la investigación a través de preguntas concretas, que busca datos importantes para responder a la problemática.

la observación

Según Gonzales Rio (como se citó en Pulido, 2015) la observación “es uno de los procedimientos que permiten la recolección de información que consiste en contemplar sistemática y detenidamente cómo se desarrolla la vida de un objeto social. Alude, por tanto, al conjunto de ítems establecidos para la observación directa de sucesos que ocurren de un modo natural. Esta definición implica dos consideraciones principales: en primer lugar, que los datos se recogen cuando ocurre el suceso, sin que ello implique la imposibilidad de que sea grabado o recogido para su posterior análisis; en segundo lugar, significa que el suceso no es creado, mantenido o finalizado exclusivamente para la investigación, ya que entonces estaríamos hablando del denominado método experimental” (p.14)

Categorías de Análisis

Cuadro de categorización # 1

Categoría: el juego en las actividades de clase

Objetivo: Reconocer si las actividades orientadas por la docente, dentro y fuera del aula de clase del colegio SEDEAM, son acordes a las necesidades y a la edad de los niños.

Espacio: Colegio Cristiano Semillas De Amor “SEDEAM”

(ver anexo 2)

Resultados y discusión

Durante el desarrollo del proceso investigativo se sortearon innumerables dificultades que en ocasiones hacían mucho más complejo el trabajo, pero más allá de eso se contó siempre con la actitud y disposición de todo el equipo, lo que permitió alcanzar en gran medida sino en su totalidad los objetivos planteados desde un inicio. A continuación, se presenta un informe en el que los resultados se hacen evidentes y están debidamente relacionados con los objetivos que se cumplen dando mayor peso y orientación al documento. Seguidamente se muestran los resultados y discusiones a partir de la guía

medida sino en su totalidad los objetivos planteados desde un inicio. A continuación, se presenta un informe en el que los resultados se hacen evidentes y están debidamente relacionados con los objetivos que se cumplen dando mayor peso y orientación al documento. Seguidamente se muestran los resultados y discusiones a partir de la guía realizada, la cual se desglosa pregunta por pregunta; donde se evidencia el juego como estrategia de enseñanza y aprendizaje.

¿El juego es una actividad constante en las actividades pedagógicas?

A través de la observación realizada a las clases desarrolladas por la docente, se puede determinar que el juego se plantea en algunas de las actividades académicas a desarrollar.

Partiendo de las clases observadas en las que, en una jornada dividida en dos bloques, la docente toma el primer bloque en la mañana para hacer una clase motivadora en la que los estudiantes interactúan y se relacionan entre ellos. Esta primera clase está muy de acuerdo con lo que la docente manifiesta en la entrevista que se le realizó, ya que según ella procura ser innovadora y sus clases las prepara con el propósito de que sean un goce para los estudiantes. Por otro lado, en los documentos institucionales que se revisaron, se establece que el colegio aplica el constructivismo como corriente pedagógica para el aprendizaje de los estudiantes, determinando este como un proceso participativo y dinámico. (ver anexo 3)

¿Los materiales de juego que utiliza la docente son acorde al tema, al espacio, y a la edad de los niños?

En el PEI de la institución se plantea que los estudiantes son en el centro del proceso de enseñanza y aprendizaje, “estudiante: Elemento activo y emprendedor. Para él y en razón suya, se diseña y administra el currículo. Desempeña el papel protagónico al constituirse en el centro del proceso enseñanza aprendizaje...”

En las clases que se observaron, la docente utilizó unas fichas de madera para realizar las siluetas del cuerpo y en la segunda clase utilizó unas copias en las que colorearon algunas figuras geométricas. Teniendo en cuenta el espacio, el tema, y la edad de los estudiantes se puede decir que los materiales utilizados fueron funcionales, es decir, fáciles de utilizar y entender por parte de los estudiantes; además permitieron un desarrollo dinámico y acorde al propósito de las clases. Estos materiales dieron la oportunidad a los estudiantes de participar de alguna manera en su aprendizaje.

El grupo investigador aplicó ocho experiencias pedagógicas en el proceso investigativo, todas orientadas a generar aprendizaje significativo en los estudiantes. El grupo investigador, preparó los espacios, materiales y demás; para que los niños pudieran participar de forma activa en la ejecución de cada una de las estrategias y se convirtieran en agentes activos en su aprendizaje. Fue una experiencia que permitió generar en los estudiantes indagación, investigación, la participación, creatividad, expresión etc. Pero algo que se destacó durante el proceso fue un impacto en toda la comunidad educativa, porque fue necesario involucrar a otros estudiantes, docentes y padres de familia, lo que permitió una unión más sólida en el proceso de enseñanza que favorecerá a los educandos.

Trabajo en equipo, convivencia y aprendizaje

¿En los juegos que plantea la docente participan todos los niños? ¿La docente plantea juegos en grupo? ¿La docente propone juegos de roles dentro del proceso educativo? ¿Los niños proponen juegos dentro del desarrollo de diferentes actividades?

En una de las clases observadas, la docente formo parejas para desarrollar las actividades. Los niños se mostraron contentos y participaron en su totalidad, disfrutaron de lo que la docente les planteo. Aunque en la segunda clase, la actividad fue individual y menos participativa por parte de los estudiantes. De acuerdo con lo anterior obtenido a través de las observaciones, se hace evidente que la docente en algunas de sus actividades vincula la participación en grupo, pero en su mayoría las actividades orientadas son estáticas y desarrolladas de forma individual. En la revisión de los documentos institucionales, se verifico en el PEI que el docente debe orientar y estimular al estudiante, pero teniendo en cuenta sus necesidades y expectativas. Sin lugar a duda, el trabajo en equipo es una necesidad en el proceso de aprendizaje en los estudiantes, como lo plantea Zañartu (2003) el aprendizaje colaborativo está centrado básicamente en el diálogo, la negociación, en la palabra, en el aprender por explicación. Según lo anterior el aprendizaje y el trabajo en equipo fortalece las relaciones interpersonales ya que se aplica el dialogo y las negociaciones, formando personas que pueden tomar decisiones con facilidad.

Lo que el grupo investigador propuso a través de su plan de acción, es que las experiencias pedagógicas que se orienten y se vivan dentro y fuera del aula de clase contribuyan a la necesidad que tiene el educando de ser social. Es decir, que pueda interactuar con sus demás compañeros, experimentando diferencias, llegando a acuerdos,

estableciendo normas, que puedan expresarse con libertad respetando y valorando sus opiniones y las los demás. De esta forma no solo se fortalecen sus habilidades comunicativas, sino que también se está formando en el niño un aprendizaje en valores que le ayudara en su desarrollo como adolescente y más adelante como adulto. Lo que se quiere es formar un ser integro, pero sin dejar de lado que ese aprendizaje y esa formación se debe hacer a través del goce y el disfrute del niño.

A través de la aplicación de las diferentes experiencias pedagógicas que se vivieron en el proceso de investigación se logró que los estudiantes participaran de forma activa, que se relacionaran con todos sus compañeros sin tener en cuenta su sexo u otras características que los hacen diferentes. Los niños querían ser protagonistas en cada experiencia que se aplicó en la propuesta, sin embargo, cuando se les delegó otras funciones también lo hicieron con disposición y con interés. Es más, en algunas ocasiones los estudiantes proponían cómo desarrollar algunas de las cosas que se iban explicando, lo que demuestra que sintieron libertad para proponer sus ideas y darle la oportunidad al grupo para desarrollarlas.

Conclusiones

A partir del desarrollo del proceso investigativo llevado a cabo en el colegio SEDEAM, se concluye que a través de experiencias pedagógicas en las que el juego se convierte en parte esencial del proceso de aprendizaje, se puede involucrar al educando para que tome parte activa del proceso educativo. Así el niño se convierte en protagonista del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Lo que se logró con la aplicación de las experiencias pedagógicas en el grado transición del colegio SEDEAM, es cambiar la forma tradicional de enseñanza, en la que el estudiante es un agente pasivo que poco participa en el proceso de aprendizaje. Por una enseñanza en la que toda la comunidad educativa se involucra, más específicamente se planificaron experiencias con propósito, con intencionalidad que respondieran a unas necesidades de los educandos, sin dejar de lado que estas, se deben desarrollar de forma dinámica, en la que el niño disfrute cada momento de las clases, que se conviertan en inolvidables.

A través de las experiencias aplicadas en el grado transición se evidenció que se fortalecieron las relaciones de amistad entre los estudiantes, debido a la participación en dinámicas grupales que les permitieron dialogar, compartir ideas y reflexionar en la solución de problemas. Además de ello, se fortalecieron valores como el respeto, solidaridad, compañerismo, igualdad entre otros.

Por otro lado, los niños participaron como líderes en diferentes situaciones, lo que les permite adquirir diversas experiencias en sus juegos de roles, especialmente en esta edad de su desarrollo. Sin lugar a duda, estas experiencias pedagógicas fortalecieron el trabajo en equipo y la participación de todos los niños en sus experiencias de aprendizaje.

Para llegar a la culminación de este proyecto de investigación fue necesario, en primer lugar y a través de técnicas investigativas reconocer la problemática que se evidenciaba en el grado transición del colegio cristiano SEDEAM. Llegando a identificar la falta de interés por parte de los estudiantes en participar de las clases desarrolladas por la docente, debido a que las actividades eran monótonas y poco innovadoras. Con respecto a ello, el grupo investigador propuso una estrategia de intervención denominada “juego y aprendo” en la

que se prepararon ocho experiencias pedagógicas con una intencionalidad clara, que respondiera a las necesidades de los educandos. Se busco despertar el interés de los niños a través del desarrollo de experiencias en donde el juego fuera parte fundamental en la ejecución de cada una, generando así una transformación en el contexto educativo de los estudiantes del grado transición.

Referencias

- Bravo Antonio, I.; Herrera Torres, L. (2011). Convivencia escolar en Educación Primaria. Las habilidades sociales del alumnado como variable moduladora. DEDiCA. REVISTA DE EDUCAÇÃO E HUMANIDADES, 1 (2011) Março, 173-212
- Briceño-Pira, L., Gómez Muñoz, D. P., & Flórez Romero, R. (2019). USOS DE LAS TIC'S EN PREESCOLAR: HACIA LA INTEGRACIÓN CURRICULAR - Uses of ICT in preschool: towards curricular integration. Panorama, 13(24), 20–32. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i24.1203>
- Daza-Orozco, C. E. (2019). Historia de la infancia en el cine colombiano (1st ed.). Bogotá: Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano. Retrieved from <http://alejandro.poligran.edu.co/handle/10823/1648>
- Flórez Romero, R; Castro Martínez, JA; Martelo Martínez, F; Salazar Montenegro, I; Camelo Cabuya, R. (2019). El juego: un asunto serio en la formación de los niños y las niñas (1a ed.). Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.
- Flórez-Romero R.; et al (2020). Fundamentos para la cualificación del talento humano: primera infancia y conflicto en Colombia (1st ed.). Bogotá: Institución Universitaria Politécnico Grancolombiano.
- Meneses Montero, Maureen., y Monge Alvarado, María de los Ángeles.(2001).El juego en los niños: enfoque teórico. Educación, vol. 25, núm. 2.pp. 113-124
- Ministerio De Educación Nacional. (2007). Decreto 2247 de Septiembre 11 de 1997. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf
- Norman-Acevedo, E., & Daza-Orozco, C. E. (2020). LA CONSTRUCCIÓN DE CONTENIDOS PARA LA ENSEÑANZA VIRTUAL: RETOS COYUNTURALES EN EL CONFINAMIENTO. Panorama, 14(27), 5–13. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i27.1203>
- Organización de los Estados Americanos OEA. (2010). PRIMERA INFANCIA: UNA MIRADA DESDE LA NEUROEDUCACIÓN. Recuperado de <http://www.iin.oea.org/pdf-iin/RH/primera-infancia-esp.pdf>
- Ospina. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA FORTALECER LOS PROCESOS BÁSICOS DE APRENDIZAJE EN EL NIVEL PREESCOLAR. Universidad del Tolima, Ibagué (2015). Recuperado de <http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1576/1/Trabajo%20de%20Grado%20%20Maria%20Ospina%20version%20aprobada.pdf>
- Pulido Polo, Marta Ceremonial y protocolo: métodos y técnicas de investigación científica Opción, vol. 31, núm. 1, 2015, pp. 1137-1156 Universidad del Zulia Maracaibo, Venezuela. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/310/31043005061.pdf>
- Rodríguez. (2013) Una mirada a la pedagogía tradicional y humanista Cavazos Año 3 No. 5 Enero-Junio 2013. Recuperado de http://eprints.uanl.mx/3681/1/Una_mirada_a_la_pedagog%C3%ADa_tradicional_y_hu manista.pdf
- Servicio nacional de aprendizaje. manual de estrategias de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de <https://www.ucn.edu.co/Biblioteca%20Institucional%20Cemav/AyudaDI/recursos/ManualEstrategiasEnsenanzaAprendizaje.pdf>

Ugalde. El juego como estrategia para la socialización de los niños de preescolar. (2011).
Universidad pedagógica nacional, México. Recuperado de
<http://200.23.113.51/pdf/28333.pdf>

Woolfolk,(2006).Teorías conductuales del aprendizaje. Recuperado de
https://www.academia.edu/35266315/_Woolfolk_2006_Teorias_conductuales_del_aprendizaje

ANEXOS

Anexo # 1

PLAN DE ACCIÓN, CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

FECHAS	ACTIVIDAD	PROPÓSITO
Junio 2019	Iniciación del proceso de observación.	Determinar por qué la docente poco aplica el juego en el desarrollo de sus clases, y las consecuencias que esto tiene en el aprendizaje de los niños de transición en el colegio cristiano SEDEAM a través de la observación y aplicación de entrevistas y de la observación.
	Aplicación de entrevista a docente.	
	Formulación propuesta de intervención. Nombre: <i>juego y aprendo</i>	
Julio 2019	Socialización de la intencionalidad del proyecto, por parte del grupo investigador.	Implementar experiencias lúdicas que sean innovadoras para fortalecer el
Agosto y septiembre 2019	Socialización del proyecto <i>juego y aprendo</i> con docentes y padres de familia.	aprendizaje significativo en los niños de transición a través del juego como

<p>Octubre yy noviembre 2019</p>	<p>Planificación de las experiencias pedagógicas a aplicar en el colegio SEDEAM</p>	<p>medio entre el niño y su aprendizaje.</p>
<p>Noviembre 2019</p>	<p>Aplicación de las experiencias pedagógicas</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ El monstruo de colores ➤ Nuevo mundo a la lectura ➤ De safari ➤ Jesús mi único superhéroe ➤ Mi cuerpo y yo ➤ Navegando por el océano ➤ Soy luz ➤ Día del chef kids 	
<p>Noviembre yy diciembre 2019</p>	<p>Evaluación de resultados</p>	<p>Analizar los cambios presentados en los estudiantes y en la aplicación de las clases después de la aplicación de la propuesta de intervención “juego y aprendo”</p>

Agosto y septiembre 2019: Socialización del proyecto *juego y aprendo* con docentes y padres de familia.



Fuente. Adriana Maryerly Pardo

Octubre y noviembre 2019: Planificación de las experiencias pedagógicas a aplicar en el colegio

SEDEAMSEDEAM

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 1

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA	NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA
El monstruo de colores	Taller

Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer

Con esta experiencia pedagógica se busca fortalecer la dimensión personal social. Se quiere que, a través del desarrollo de cada una de las partes de esta experiencia, el educando pueda expresar con facilidad tanto de forma oral como escrita, sus emociones y sentimientos. Es importante que el juego y el trabajo en equipo contribuyan a que los niños tengan la oportunidad de participar de forma espontánea de cada momento vivido durante la experiencia.

La interacción con otras personas también le permite al niño prepararse para la vida, ya que por naturaleza los seres humanos son sociables y siempre están en constante contacto con otros.

Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)

Dimensión: personal social

Eje pedagógico 1: identidad

Expresa oralmente sus sentimientos, intereses, ideas, opiniones y necesidades, entre otros, en diálogos con adultos o pares, en situaciones espontáneas o planeadas.

Eje pedagógico 2: autonomía

Manifieste iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.

Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:

El juego

El arte

<p data-bbox="331 201 407 231">Inicio</p> <p data-bbox="293 296 797 762">Al llegar al salón de clases los niños encontrarán una figura grande del monstruo realizada en cartulina y con trozos de lana de diversos colores encima de esta. Para despertar la curiosidad en ellos, se les preguntará qué creen que es.</p>	<p data-bbox="956 201 1092 231">Desarrollo</p> <p data-bbox="919 296 1455 978">A continuación, se le narrará una historia alusiva al monstruo, en donde se les explica que cada color de lana significa una emoción. Y que el monstruo a través de la historia va experimentando diferentes emociones. Cuando se mencione por ejemplo rabia; ellos deben correr a coger lana roja y depositarla en un frasco que tenga representada esa emoción.</p> <p data-bbox="956 1041 1101 1071">Rojo: rabia</p> <p data-bbox="956 1136 1175 1165">Amarillo: alegría</p> <p data-bbox="956 1230 1127 1260">Verde: calma</p> <p data-bbox="956 1325 1127 1354">Azul: tristeza</p> <p data-bbox="956 1419 1135 1449">Rosado: amor</p> <p data-bbox="956 1514 1135 1543">Negro: miedo</p>
---	--

	<p>A continuación, se les dejara una caja que tenga arroz de los colores antes mencionados. Y cada uno de ellos va a ir pasando a escribir sobre la emoción que quiera tomar, y expresara porque la eligió.</p> <p>Cada uno de los niños elegirá una persona que haya despertado algunas de las emociones trabajadas en clase, para escribirle una carta (como deseen hacerla). Para expresar lo que le quieren decir.</p> <p>Después cada uno dibujará su propio monstruo de colores y lo coloreará con helado, destacando todos los colores de las emociones.</p>
<p>Cierre</p> <p>Para terminar, cada uno realizará una llamada a un amigo que este dentro del mismo salón de clases. Esto con el fin que pueda decirle que emoción está</p>	<p>Recursos.</p> <p>Cartulina</p> <p>Lana</p> <p>Frascos de colores</p>

<p>experimentando en ese momento hacia él.</p>	<p>Papel</p> <p>Pegante, lápiz, borrador.</p> <p>Platos desechables</p> <p>Cajas de cartón</p> <p>Arroz</p>
--	---

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 2

<p>NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA</p> <p>Nuevo mundo a la lectura</p>	<p>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p> <p>Taller</p>
<p>Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer</p> <p>Con esta estrategia se busca que el niño interactúe a través de diversas imágenes con su medio, y que pueda crear historias partiendo de lo real o imaginario.</p> <p>Que sus creaciones y expresiones artísticas puedan demostrar lo que el estudiante quiere expresar.</p> <p>Es importante que a través del juego se pueda fomentar, la lectura e interpretación de imágenes y que el estudiante lo haga en un espacio cómodo y espontaneo. Brindar espacios y momentos en los cuales los niños pueden desarrollar de forma casi natural su capacidad de comunicarse con sus pares o con el medio que lo rodea.</p>	

Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)	
<p>Dimensión comunicativa</p> <p>Eje pedagógico 1: comunicación no verbal</p> <p>Continúe estableciendo contacto con diferentes materiales impresos que contengan imágenes y a los que pueda darles significado, como las caricaturas, los afiches, los anuncios publicitarios, los libros- álbum, las obras de arte, los dibujos etc.</p>	
Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:	
<p>El juego</p> <p>El arte</p>	
Inicio	Desarrollo
<p>Para dar inicio a esta experiencia pedagógica se arman dos grupos, uno de niñas y uno de niños. Seguidamente se elige un representante de cualquiera de los dos grupos, para que tome una tarjeta la cual tendrá un dibujo que el niño debe imitar con su cuerpo (sin sonidos) los demás compañeros estarán</p>	<p>Posteriormente se realizará una salida a la biblioteca municipal de Pitalito, para que los niños puedan vivir la experiencia de buscar, revisar y ojear los libros. Allí, por parejas elegirán un libro (de su preferencia) para realizar la lectura través de las imágenes a sus compañeros.</p> <p>Seguidamente se les pedirá a los niños que se pongan cómodos para que</p>

atentos para adivinar qué imagen es la que está en la lámina.

La docente les dará la pista si es un animal, objeto, profesión etc.

Ejemplo. Conejo, tigre, carro, río, serpiente, niña. Entre otras.

escuchen atentamente la narración de una historia por parte de la docente. “Nací de una semilla” entre tanto, los niños van imaginando lo que va sucediendo.

Pero esta historia se dejará inconclusa, para que los estudiantes según las láminas que se utilizaron en la actividad inicial puedan ir armando el final.

Es decir, se muestra una imagen y el que quiera ir continuando la historia lo ira haciendo hasta que entre todos construyan una final para la historia.

Seguidamente, entre todos realizaremos en plástico y con temperas el cuento al que le inventaron el final en clase. Pero para ello se utilizarán materiales que se encuentren en el medio.

Cada uno elegirá un personaje que le llame la atención y realizará (con ayuda de la docente) una máscara que represente a dicho personaje.

<p style="text-align: center;">Cierre</p> <p>Se siembra en la huerta unas semillas, para explicar cómo se siembra.</p>	<p>Recursos.</p> <p>Laminas con palabras</p> <p>Cuento “nací de una semilla”</p> <p>Biblioteca</p> <p>Plástico</p> <p>Cartulinas</p> <p>Colores, temperas, plastilina, escarcha, foamy, lápiz, borrador.</p>
--	--

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 3

<p style="text-align: center;">NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA</p> <p style="text-align: center;">De safari</p>	<p style="text-align: center;">NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p> <p style="text-align: center;">Taller</p>
<p>Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer</p> <p>Con esta experiencia se quiere lograr que el niño descubra su cuerpo a través de diferentes movimientos, que pueda sentir cada uno de los sonidos y manifestarlo utilizando primordialmente su expresión corporal. Se busca fortalecer la independencia, autoestima y participación en el educando.</p>	

Los animales forman un vínculo emocional con el ser humano, es por esto que va a ser más significativo utilizar las cosas del medio con las que más se puedan relacionar los niños, para que así su expresión corporal también sea muy natural y sus movimientos sean acordes a su propio pensamiento.

El juego también permite que el niño se reconozca a sí mismo cuestionando sus cambios y los de los demás. Desarrollando independencia en las actividades a desarrollar y teniendo más confianza de sus propias destrezas.

Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)

Dimensión corporal

Eje pedagógico 1: el cuerpo, su imagen, percepción y conocimiento.

Descubra cada vez más las posibilidades de movimiento que le ofrece su cuerpo para explorar y resolver situaciones que se presentan en su entorno, lo que le permitirá reconocerse como un ser hábil y seguro de sí mismo.

Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:

El juego

El arte

Inicio	Desarrollo
<p data-bbox="293 296 927 401">Con anticipación se ha realizado la adecuación del espacio (imágenes de animales)</p> <p data-bbox="293 459 943 564">Se les dará la bienvenida a un día de safari, para lo cual deben prepararse.</p> <p data-bbox="293 623 943 1094">Después cada uno elegirá una pelota pequeña de colores. Dependiendo el tono de la pelota formaran una manada de (leones, elefantes, pájaros, toros, perros etc.). Cada manada realizara diversos lanzamientos con sus pelotas, intercambiándolas entre compañeros de su propia manda, y posteriormente de diferente manada.</p>	<p data-bbox="1073 296 1455 690">Se le va a pedir a los estudiantes que imaginen que están en un safari, donde hay muchos animales salvajes y cada uno va a representar una especie diferente.</p> <p data-bbox="1073 749 1455 1362">Ahora se le entregara un globo a cada uno de los estudiantes (deben caracterizar el globo con un animal que les guste) el cual será lanzado hacia diferentes direcciones y lo intercambiaran con sus compañeros.</p> <p data-bbox="1073 1421 1455 1656">Después por parejas se les pondrá el globo a las espaldas, para que cada pareja realice movimientos libres con el cuerpo siguiendo la música (sin dejar caer el</p>

	<p>globo) y después de unos minutos, cada pareja intentará romper el globo de los demás, pero manteniendo intacto el propio. Van a imaginar que están defendiendo sus crías de los depredadores.</p> <p>Cada uno se va a distribuir por todo el espacio va a ir escuchando sonidos de diversos animales, y va a ir imitándolos con el cuerpo, realizando las acciones propias de la especie. (correr, correr, saltar, dormir)</p>
<p>Cierre</p> <p>Se cantará la canción el arca de Noé</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=wgSGZwaU3TI</p>	<p>Recursos.</p> <p>Pelotas</p> <p>Globos</p> <p>Imágenes de animales</p>

Y todos realizaran una máscara de animal, como los que entraron al arca de Noé.	Pinturas, tijeras, pegamento, papel, cartón.
---	--

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 4

<p>NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA</p> <p>Jesús mi único súper héroe</p>	<p>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p> <p>Taller</p>
<p>Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer</p> <p>A través de esta experiencia pedagógica se pretende que los niños expresen sus preferencias, emociones y sentimientos, en esta experiencia el niño podrá participar de forma libre en la realización de representaciones gráficas, en este caso específico de los súper héroes que hacen parte de su día a día. El niño tendrá la oportunidad de crear su obra de arte, partiendo de los colores que desee utilizar y manejando una técnica poco conocida para ellos.</p> <p>Es muy importante que se le motive al estudiante para que pueda hacer uso de sus capacidades creativas y de expresión. Además, es necesario que se enseñe a valorar y respetar el trabajo de sus compañeros.</p>	

Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)

Dimensión artística

Eje pedagógico 2: expresión

Realice representaciones grafico plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real o imaginaria.

Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:

El juego

El arte

<p>Inicio</p> <p>Se les enseñara la canción:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=OKR_JPcX_M</p> <p>Se va a mostrar el video y se les enseñara la canción Jesús un héroe de verdad.</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Después de ver el video de la canción, se socializará con los estudiantes las características que tiene un súper héroe (lluvia de ideas).</p> <p>Se le entregará a cada uno un octavo de cartulina blanca, en el cual los estudiantes van a dibujar la caricatura de su súper héroe favorito, y posteriormente se les entregará papel seda de colores para que</p>
--	---

	<p>humedeciéndolo con agua puedan colorear su creación artística.</p> <p>A continuación, se les narrara la historia de un súper héroe que vivió en este mundo, con súper poderes de sanar a los enfermos y hacer milagros. De amar a todas las personas y capaz de dar su vida en rescate por los seres humanos.</p> <p>Ese súper héroe se llama Jesucristo.</p> <p>Se dará un espacio para que ellos participen en contar que saben de este maravilloso superhéroe.</p> <p>Y volveremos a entonar la canción inicial.</p>
<p>Cierre</p> <p>Así como cada uno dibujo a su héroe favorito,</p>	<p>Recursos.</p> <p>Canción Jesús un héroe de verdad</p> <p>Papel seda de colores</p> <p>Agua</p>

<p>Entre todos colorearan con la misma técnica la imagen de Jesús porque él es el único súper héroe.</p>	<p>Cartulina</p> <p>Lápiz, borrador.</p>
--	--

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 5

<p align="center">NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA</p> <p align="center">Mi cuerpo y yo</p>	<p align="center">NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p> <p align="center">Taller</p>
<p>Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer</p> <p>Mediante el desarrollo de esta experiencia se busca que el estudiante mediante ejercicios prácticos establezca las relaciones espaciales que puede ejecutar con su propio cuerpo y con objetos del medio que lo rodea. Se busca que, a través de diversos juegos, los niños puedan reconocer. Arriba, abajo, dentro, fuera, lejos cerca.</p> <p>Se destaca la importancia del trabajo en equipo, de la interacción entre compañeros y la utilidad de las diferentes habilidades que cada uno puede desarrollar.</p>	
<p>Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)</p> <p>Dimensión cognitiva</p>	

Eje pedagógico 3: relaciones lógico- matemáticas

Establezca relaciones espaciales cuerpo-objeto, objetos entre sí, objetos estáticos, y objetos en movimiento: para luego establecer relaciones en el espacio con personas y objetos como: cerca de, lejos de, arriba de, debajo de, delante de, detrás de, encima de, debajo de, afuera de, dentro de.

Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:

El juego

El arte

<p>Inicio</p> <p>Para dar inicio a esta experiencia se realizará un círculo con todos los niños para cantar la canción</p> <p>Adentro, afuera, arriba, abajo.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=oPimn2alRvI</p>	<p>Desarrollo</p> <p>Se dividirán los niños en dos grupos para realizar una competencia por relevos.</p> <p>La primera estación estará organizada con llantas, y los niños deberán encestar dentro del círculo de las llantas cinco pelotas pequeñas.</p> <p>Apenas el primer participante realice la estación le dará paso a la segunda estación, que</p>
--	--

consiste en llevar dos
pimpones desde el inicio
hasta el final de la pista, con
la boca si utilizar las manos.

La tercera estación estará
conformada por unas cajas de
cartón, las cuales tendrán
agujeros para que los niños
lancen tres pelotas por debajo
y así le darán puntos
adicionales a su equipo.

La quinta estación se
tratará de una carrera de
caballos, en la que
participaran dos estudiantes.
Uno debe cargar encima de su
espalda a su compañero y de
regreso intercambiaran.

La sexta estación estará
dispuesta con un tiro al
blanco, cada estudiante tendrá
la oportunidad de lanzar

	<p>cinco dardos hacia los globos y dependiendo de la cantidad que pueda reventar será la puntuación.</p> <p>La última estación estará organizada con arrastre bajo, por el cual deben pasar todos los miembros del equipo. Para poder llegar a la meta.</p>
<p>Cierre</p> <p>Se les explicará a los niños porque se realizó cada una de las estaciones y los movimientos que se ejecutaban en cada una. (relaciones espaciales)</p> <p>Por último, se realizará la premiación por la participación a los dos equipos.</p>	<p>Recursos.</p> <p>Canción</p> <p>Globos</p> <p>Pelotas</p> <p>Llantas</p> <p>Cajas de cartón</p> <p>Pimpones</p> <p>Premiación</p>

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 6

<p style="text-align: center;">NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA</p> <p style="text-align: center;">Navegando por el océano</p>	<p style="text-align: center;">NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p> <p style="text-align: center;">Taller</p>
<p style="text-align: center;">Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer</p> <p style="text-align: center;">La intención que se tiene con la presente experiencia es que los estudiantes puedan reconocer las características de los animales acuáticos, a través de las diferentes actividades que se desarrollan a lo largo de la experiencia.</p>	
<p style="text-align: center;">Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)</p> <p style="text-align: center;">Eje pedagógico 2: expresión</p> <p style="text-align: center;">Realice representaciones grafico plásticas de personas, espacios y situaciones con los cuales se relaciona de manera real o imaginaria.</p>	
<p style="text-align: center;">Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:</p> <p style="text-align: center;">El juego</p> <p style="text-align: center;">El arte</p>	

<p style="text-align: center;">Inicio</p> <p>Llamará un invitado especial desde muy lejos, un experto navegante que les contará una historia maravillo del océano.</p>	<p style="text-align: center;">Desarrollo</p> <p>Ese invitado especial los motivara para que junto a él se conviertan en piratas del océano, para conocer muchos animales que viven en ese espectacular mundo de aventuras. (con anticipación los padres han llevado los trajes)</p> <p>Después de estar vestidos se les mostrará algunas imágenes de animales marinos, y se les va hablando acerca de las características de ellos.</p> <p>Cada estudiante elegirá el que más le llamo la atención y lo dibujaran como ellos deseen. Posteriormente va a compartir con el grupo que fue lo que más le llamo la atención.</p>
<p style="text-align: center;">Cierre</p> <p>Por último, se les pondrá la canción en el fondo del mar.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=wjeSJE0inrw</p>	<p style="text-align: center;">Recursos</p> <p>Invitado</p> <p>Trajes de piratas</p>

	Colores
	Hojas

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 7

NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA Soy luz	NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA Taller
<p>Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer</p> <p>La intencionalidad que tiene esta estrategia de aprendizaje es que los estudiantes puedan reconocer que son únicos, y que pueden ser diferentes, aunque sean creados iguales por Dios.</p>	
<p>Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)</p> <p>Dimensión: personal social</p> <p>Eje pedagógico 1: identidad</p>	

Expresar oralmente sus sentimientos, intereses, ideas, opiniones y necesidades, entre otros, en diálogos con adultos o pares, en situaciones espontáneas o planeadas.

Eje pedagógico 2: autonomía

Manifieste iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.

Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:

El juego

El arte

Inicio

Para dar inicio se canta la canción **enciende una luz**

<https://www.youtube.com/watch?v=6WvNIRrv55E>

Desarrollo

Se llevará una vela grandecita decorada y se encenderá en el salón

(con las prevenciones adecuadas)

Posteriormente se realizará una socialización de lo que hace una vela, y que nos da luz de día y de noche.

Posteriormente cada uno tomara una vela más pequeña y la encenderá con mucho cuidado, e ira prendiendo la vela del compañero del lado, hasta que todos hayan encendido sus velas. Esto con el propósito de

	reflexionar que los niños son luz para otras personas.
<p>Cierre</p> <p>Por último, se elegirá el sol (que de luz al día) para hacer uno de varios colores con papel.</p>	<p>Recursos</p> <p>Velas</p> <p>Papel</p> <p>Pegante y tijeras</p> <p>Canción</p>

EXPERIENCIA PEDAGÓGICA N° 8

<p>NOMBRE DE LA EXPERIENCIA PEDAGÓGICA</p> <p>Día del chef kids</p>	<p>NOMBRE DE LA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA</p> <p>Taller</p>
<p>Intencionalidad pedagógica: Desarrollos a fortalecer</p> <p>Con esta estrategia se busca dar a conocer a los estudiantes la importancia de una alimentación sana, además que ellos puedan compartir lo aprendido con otros, a través de la práctica.</p>	

Ejes de trabajo (de la dimensión a fortalecer)

Dimensión: personal social

Eje pedagógico 1: identidad

Expresa oralmente sus sentimientos, intereses, ideas, opiniones y necesidades, entre otros, en diálogos con adultos o pares, en situaciones espontáneas o planeadas.

Eje pedagógico 2: autonomía

Manifieste iniciativa por relacionarse con otros (tanto adultos como niños) a partir de conversaciones y juegos propios de la edad.

Pilares u otros lenguajes de primera infancia utilizados:

El juego

El arte

Inicio	Desarrollo
<p data-bbox="198 296 711 327">Se realizará un juego llamado las frutas.</p> <p data-bbox="198 390 946 569">A cada uno se le pone el nombre de una fruta, y cuando se le llame por su nombre esa fruta debe salir corriendo hasta ser atrapada de por el estudiante que está atrapando.</p>	<p data-bbox="984 296 1455 548">A cada uno se les vendará los ojos y se les irá pasando una fruta, para que ellos la toquen la huelan y puedan identificar el nombre de las frutas.</p> <p data-bbox="984 611 1430 684">Posteriormente todos los niños se pondrán su delantal e iniciarán con</p>
	<p data-bbox="984 829 1398 926">ayuda a preparar entre todos una ensalada de frutas.</p> <p data-bbox="984 989 1455 1314">Después de esto se les hablara acerca de la importancia de alimentarse saludable y de los beneficios que tienen las frutas para la salud del ser humano.</p>

Cierre	Recursos
<p>Por último, se realizará una canasta de frutas para regalársela a un estudiante de un grado superior, con el fin de compartir lo aprendido.</p>	<p>Frutas</p> <p>Cuchillo</p> <p>Vasos</p> <p>Delantal</p> <p>Canasta</p>

Noviembre 2019: Aplicación de las experiencias pedagógica



El monstruo de colores



Fuente: Adriana Maryerly Pardo

Nuevo mundo a la lectura





Fuente: Adriana Maryerly Pardo

De safari



Fuente: Adriana Maryerly Pardo



Jesús mi único superhéroe



Fuente: Adriana Maryerly Pardo



Mi cuerpo y yo



Fuente: Adriana Maryerly Pardo



Navegando por el océano



Fuente: Adriana Maryerly Pardo

Soy luz



Fuente: Adriana Maryerly Pardo

➤ Día del chef kids



Fuente: Adriana Maryerly Pardo

Anexo # 2

CATEGORIZACIÓN DE ANÁLISIS

Subcategoría	Preguntas orientadoras
Estudiantes	¿En los juegos que plantea la docente participan todos los niños? ¿Los niños proponen juegos dentro de diferentes actividades?
Docente	¿El juego es una actividad constante en las actividades escolares? ¿La docente plantea juegos en grupo? ¿La docente propone juegos de roles dentro del desarrollo de sus clases?

Materiales y espacios	¿Los materiales de juego que utiliza la docente son acorde al tema, al espacio, y a la edad de los niños? ¿en el aula de clase hay materiales que son elaborados por los propios estudiantes?
Institución educativa	¿la institución educativa cuenta con espacios acorde a las necesidades de los estudiantes en las actividades académicas? ¿la institución cuenta con materiales didácticos para utilizar en el desarrollo de una clase?

Anexo # 3

REGISTRO DE OBSERVACIÓN

REGISTRO DE OBSERVACIÓN			
Registro de	Desarrollo de una clase	Fecha	11 de junio 2019
Contexto institucional		Duración del registro	Dos horas.
Actores	Docente Estudiantes	Escenario	Aula de clase
Hora	Descripción	Interpretación Categorías y subcategorías	Relación con los teóricos
7:00 am a 9:00am	Durante las primeras dos horas de clase, la docente trabajó las partes y el cuidado	Se pudo observar que, durante el desarrollo de la clase, la docente utilizó como herramientas de	Zapata

	<p>del cuerpo, para ello utilizó unas fichas en madera. Por parejas los niños iban realizando la silueta del cuerpo de su compañero. Posteriormente la docente hizo la explicación de extremidades, cabeza y tronco.</p> <p>Anexo 1 Después realizo algunos juegos en parejas, en los que utilizaron sus extremidades.</p> <p>Anexo 2</p>	<p>aprendizaje actividades lúdicas que fueron divertidas y llamaron la atención de los estudiantes. En primer lugar, trabajaron en equipo (por parejas), realizaron la silueta del cuerpo. Aunque para algunos de los niños fue complicado hacerlo, al final todos realizaron la actividad de forma exitosa.</p> <p>Por otro lado, en la realización de los ejercicios corporales, utilizando las extremidades; los niños se divirtieron y propusieron un cambio de parejas. Es decir, al final terminaron realizando series del ejercicio e hicieron cambio de compañeros.</p>	<p>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.</p> <p>Zañartu (2003) el aprendizaje colaborativo está centrado básicamente en el diálogo, la negociación, en la palabra, en el aprender por explicación.</p> <p>Vigotsky, (1974) el aprendizaje requiere la acción de un agente mediador para acceder a la zona de desarrollo próximo, éste será responsable de ir tendiendo un andamiaje que proporcione</p>
--	---	---	--

			seguridad y permita que aquél se apropie del conocimiento y lo transfiera a su propio entorno.
--	--	--	--

REGISTRO DE OBSERVACIÓN			
Registro de	Desarrollo de una clase	Fecha	11 de junio 2019
Contexto institucional		Duración del registro	Dos horas.
Actores	Docente Estudiantes	Escenario	Aula de clase
Hora	Descripción	Interpretación Categorías y subcategorías	Relación con los teóricos
9.30:00 am a 11:30am	Para el segundo bloque de clase, la docente trabajo algunas formas	En esta clase desarrollada dentro del aula, se pudo percibir que no se propuso	

	<p>geométricas a través de una fotocopia; la cual debían rellenar unas de las figuras con papel seda y las otras debían colorarlas.</p> <p>Con anterioridad la docente les recordó las figuras que ya habían visto en otras clases.</p> <p>Anexo 3</p>	<p>Ninguna actividad lúdica, ya que los niños trabajaron en fotocopias.</p> <p>Algunos de los niños se mostraron atraídos hacia la actividad, pero otros estaban aburridos, mostraban poco interés por desarrollarla completamente.</p> <p>Para el desarrollo de esta actividad la docente utilizo el aula de clase, es decir, que durante la jornada escolar los estudiantes recibieron todas sus clases dentro del salón, y posiblemente el no haber cambiado de ambiente</p>	
--	---	---	--

		afecto el interés de la segunda actividad.	
--	--	--	--

ENCUESTA

Nombre de docente: Claudia Meneses

1. ¿Cuántos años de experiencia como docente de preescolar tiene?

Tengo seis años de experiencia como docente en el grado de preescolar.

2. ¿Por qué decidió estudiar para ser docente de preescolar?

Siempre me ha gustado trabajar con niños pequeños, siento que es una gran responsabilidad orientarlos en esta edad temprana para que inicien su proceso de educación. Además, también son más tiernos y obedientes.

3. ¿Considera que sus clases son dinámicas y acorde a la edad de los niños?

Si, pienso que las actividades deben planearse primordialmente teniendo en cuenta la edad y las necesidades de los estudiantes. Por otro lado, cuando nos referimos a actividades lúdicas, en la gran mayoría de las clases procuro hacer juegos o dinámicas que despierten el interés del niño.

4. ¿Qué piensa usted acerca de transversalizar el juego con los temas académicos en los estudiantes?

Considero que en esta edad especialmente el juego es muy importante para que los niños puedan apropiarse de una mejor manera de los conocimientos.

5. ¿cree usted que sus estudiantes disfrutan de las actividades orientadas en las clases?

Como docente trato de innovar y hacer actividades diferentes, que si las disfrutan; uno ya se da cuenta es en el momento que la aplica debido al comportamiento o disposición del estudiante. Pero, para responder a su pregunta yo creería que sí.