

**La lúdica y la recreación como estrategia pedagógica para fomentar y enriquecer los
lazos en las relaciones interpersonales**

Diplomado de Profundización: práctica e investigación pedagógica

Angélica María Neira Pérez

Estudiante

Ximena Moreno

Tutora

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Vicerrectoría académica y de investigación

Licenciatura en inglés como lengua extranjera

Escuela de ciencias de la educación

Julio 2021

Tabla de contenido

Resumen.....	3
Abstract	4
Diagnóstico de la propuesta pedagógica.....	5
Marco de referencia.....	6
Pregunta de investigación	9
Marco metodológico	11
Metodología de las intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	16
Grupo de trabajo y espacios a utilizar	34
Producción de conocimiento pedagógico	35
Implementación	42
Análisis y discusión.....	67
Conclusiones.....	69
Referencias Bibliográficas	70
Anexos.....	72

Resumen

El producto investigativo yace a partir del diplomado de profundización: Práctica e investigación pedagógica, como opción de grado. En este texto se expone el planteamiento y desarrollo de un proyecto pedagógico el cual se basa en la implementación de lúdicas y juegos que permitan el desarrollo cognitivo a los estudiantes que están en aulas virtuales y también en alternancia. La finalidad de este proyecto es lograr captar la atención de los estudiantes y que así haya una mejoría en el aspecto conductual disciplinario cabe resaltar que son estudiantes de un estrato socioeconómico bajo, que se encuentran viviendo algunas situaciones no muy alentadoras en su diario vivir. Este proyecto se ha hecho con estrategias pedagógicas, también se han tenido en cuenta los DBA y el lugar donde se encuentra ubicada la institución a la que asisten los estudiantes en este caso el colegio Little Champions.

Palabras clave: Práctica, estudiantes, pedagógica, juegos, lúdicos.

Abstract

The present research product is based on the in-depth diploma course: Pedagogical practice and research, as a degree option. This text presents the approach and development of a pedagogical project based on the implementation of games and games that allow the cognitive development of students who are in virtual classrooms and also in alternation. The purpose of this project is to capture the attention of the students so that there is an improvement in the disciplinary behavioral aspect. It should be noted that they are students of a low socioeconomic stratum, who are living some not very encouraging situations in their daily lives. This project has been done with pedagogical strategies, also have been taken into account the DBA and the place where the institution where the students attend in this case the Little Champions school is located.

Key words: Practice, students, pedagogical, games, ludic.

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica

La institución se ubica en el estrato social 2, se refleja familias con violencia intrafamiliar, disfuncionales, feminicidios y la vulnerabilidad de los derechos de los niños. Los estudiantes de esta problemática presentan las siguientes situaciones: no asisten a clases, carecen de afecto, presentan dificultad en el proceso de aprendizaje, no tienen ingresos para su manutención económica, presentan poca socialización con problemas de lenguaje, algunos necesitan escribir y no saben cómo hacerlo y como consecuencia la crisis psicológica, económica, y social de la pandemia por el COVID 19; las actividades pedagógicas fueron interrumpidas con el aislamiento obligatorio para la conservación la salud y la vida.

La misión propuesta para este centro educativo es integrar todos los fines, objetivos y políticas de la educación colombiana para brindar una educación de calidad y eficiente con el fin de dar algunas alternativas de solución de los problemas sociales, culturales y económicos del entorno geográfico en donde se encuentra ubicado el educando. Lo importante no es terminar un programa curricular en su cabalidad, sino, saber desarrollarlo y así cumplir con nuestra filosofía.

La finalidad de este proyecto es conseguir que los estudiantes que han estado en aislamiento social puedan mejorar su comportamiento y aprendizaje que logren superar algunas crisis de ansiedad que les ha causado el aislamiento social. Para ello se hizo el diagnóstico inicial para saber cómo abordar la problemática que se vive en estos momentos de crisis por pandemia covid 19.

Marco de referencia

Dialogo entre teoría y la práctica

Cuando la enseñanza se basa en los conocimiento, habilidades profesionales del educador, esta cumple su objetivo, es decir, se debe tener un buen dominio de lo que se enseña, cuyas habilidades para la impartición de la enseñanza está respaldado por la planificación educativa, escribiendo toda redacción para un buen control del aula, este conocimiento didáctico del contenido permite explicar de una mejor manera, el maestro debe conocer perfectamente los contenidos de enseñanza para saber que conocimientos impartirá en sus clases, ya que si no se usan las estrategias indicadas los estudiantes se puede perder el proceso de enseñanza – aprendizaje adecuado y la clase no sería efectiva, no se lograría el plan curricular para esa área , todo este proceso de enseñanza comienza con una reflexión y elaboración de contenidos y propósitos, estructura del material a desarrollar, el de las ideas y relaciones que es posible crear dentro de la propia área de estudio, esta evolución de contenido incluye una elección y organización de los materiales a utilizar, la selección de la analogía, metáforas, el maestro conoce el área que enseña y hace referencia a propósitos para impartir un tema en concreto. Las ideas más relevantes, los conocimientos previos que se necesitan para aprender ese tema específico, también debe conocer a los estudiantes sobre sus procesos de aprendizaje, y los errores que se cometen diariamente entre ambas partes. Saber escuchar al estudiante, estas opiniones brindan la opción de participar apropiándose de insumos para dar resultados en el proceso de criticismo a lo largo de su formación, como maestros reflexionamos con escritos que pasan de experiencias de vida, pueden ser negativas y positivas, analizando las características con que se ha dado una clase aplicando nuevas metodologías y estrategias que contribuyen al aprendizaje significativo, identificando a su vez las fortalezas, actitudes y amenazas para luego

corregirlas, enseñamos a sujetos y enseñamos contenidos. Debemos adoptar a las situaciones en contexto las diferentes necesidades de los estudiantes.

Tener en cuenta sus exigencias de aprendizaje uniéndolo con aquellos problemas naturales, sociales y culturales relevantes, es unir lo vivido con lo que se va a redactar, teniendo como resultado, el análisis y el resultante del desarrollo profesional, basado en la relación de los cambios de conceptos y la realidad, actitudes de trabajos en clase y los procedimientos, los cuales, ayudan a mejorar la reflexión activa, logrando así, una óptima toma de decisiones, la legislación actual nos reconoce el papel de conectar y adaptar el currículo a nuestro contexto educativo, buscar reformas a la educación es la mejor forma de visualizarnos como maestros ser capaces de utilizar un método en el cual los estudiantes no solo actúen de manera receptora como agente transformador, este proceso de reflexión nos da un enfoque profesional y una retrospectiva abierta para afrontar la cotidianidad. Esta es una técnica de investigación pedagógica específica, intencionada, el cual, se describe muy detalladamente los acontecimientos detallados para detectar las posibles causas y efectos con respecto al mismo suceso, desarrollar valoraciones de la circunstancia luego de describir y analizar de manera sistematiza el desarrollo de los compromisos académicos, diseñar líneas de acción para abordar los problemas detectados, la escuela como centro de formación de la comunidad educativa acogerá esta población para constituir la en elemento generador de estrategias pedagógicas que lleven a los actores del proceso educativo a una verdadera praxis transformadora, que permita utilizar los juegos didácticos como factor determinante para potenciar el aprendizaje en los estudiantes en observación, no desconocemos que el aprendizaje es una de las funciones mentales más complejas del ser humano e involucra el hecho de tener un adecuado nivel de afectividad y estrategias didácticas a través del juego para mejorar la captación de información, analizarla y

almacenarla en los centros neuronales. Según las metas del bienestar afectivo, las necesidades de predominio psicológico pueden ser: seguridad, pertenencia y amor, estima y autorrealización. Estas necesidades están presentes en todas las etapas del ciclo vital, para el buen desarrollo de los estudiantes y la motivación a tener un buen comportamiento disciplinario. Llevar un diario de campo nos permite que en la escuela que la dimensión afectiva de la persona sea valorada teniendo en cuenta los sentimientos, emociones y hasta su forma de ver al mundo, se puede considerar la afectividad como el termino general que designa los sentimientos que acompañan las emociones lo cual influye en el buen comportamiento de los estudiantes dentro y fuera del aula de clases.

Pregunta de investigación

¿Cómo fomentar estrategias didácticas que influyan en los procesos disciplinarios de los estudiantes para que afiancen los conocimientos y el aprendizaje sea significativo?

Esta propuesta de investigación surge por la necesidad de afianzar la dimensión socio - afectiva como estrategia de aprendizaje tomando el juego como herramienta para desarrollar en los niños lazos afectivos y comunicativos entre ellos y su entorno, logrando una mejoría en el aspecto disciplinario.

La institución Little Champions, se ubica en el estrato social dos, se evidencia un nivel medio de escolaridad y un gran porcentaje de familias con situaciones difíciles en el área financiera por motivos de la pandemia Covid 19, encontramos a un grupo de estudiantes que han sido víctimas del aislamiento social, los estudiantes de esta problemática presentan las siguientes situaciones: no asisten a clases presenciales, carecen de vida social , presentan dificultad en el proceso de aprendizaje, no tienen ingresos para su manutención económica, presentan poca socialización, problemas de lenguaje y desarrollo de trazos en la escritura, evidencian un atraso en lecto- escritura.

En vista de la falta de interacción de los niños con el mundo social y a las múltiples restricciones en lugares de recreación y esparcimiento, se ha creado una propuesta pedagógica que motive a aprender jugando, ya que permite que los niños puedan construir a través de la experimentación, indagación, sus propios conocimientos de acuerdo con su nivel de comprensión y desarrollo cognitivo, los cuales, han demostrado ser procesos determinantes para un aprendizaje significativo. Asimismo, desarrollar adecuadamente un nivel socioafectivo, puesto que, son libres de establecer un vínculo en un entorno familiar que le permite relacionarse con otros, en este caso con sus mismas familias, son ayudas que en medio de las clases virtuales

sirven de apoyo, para que los niños aprendan jugando y su disciplina en el aula virtual y física mejore. Teniendo en cuenta las clases presenciales que se darán en la alternancia.

El juego entendido y valorado como terapia ayuda a los niños a resolver sus conflictos sus frustraciones, su timidez su complejo de culpabilidad o su miedo como en este caso de pandemia, que los niños se han sentido con muchas frustraciones y pensamientos de miedo a enfermarse conviene destacar los aportes de Anna Freud y Melanie Klein referente al psicoanálisis de los niños.

Marco Metodológico

¿Por qué es importante para el análisis de la práctica pedagógica llevar el diario de campo?

Parte A Por medio del diario de Campo, el cual, es uno de los instrumentos que permite sistematizar las prácticas investigativas, permite desarrollar un análisis crítico, logrando mejorarlas, transformarlas y enriquecerlas. “El diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil al investigador en él se toma aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo” (Martínez, 2007, p.80).

Es importante llevar un diario de campo en la práctica pedagógica, porque nos ayuda como herramienta, para escribir o plasmar nuestras investigaciones referente al tema de estudio, ya que nuestro pensamiento puede ser variable, esta herramienta es básica y sencilla permite describir, analizar y valorar acciones de manera consciente y explícitas, sirve en la formulación de hipótesis referentes al tema que se esté trabajando, aquí se puede plasmar apuntes y modificarlos de acuerdo a las necesidades y así tomar decisiones respecto a la investigación. El diario de campo se puede comparar a un cuaderno de notas, se utiliza como un borrador para plasmar ideas que no se deben dejar a la memoria porque se corre el riesgo del olvido. Esas ideas pueden ser modificables cada vez que así lo requiera, como se puede observar es una herramienta muy útil, que sirve para analizar, argumentar, y escribir diversas ideas.

Parte B Instrumento 1. Planeación de la actividad (Es indispensable diligenciar este instrumento antes de implementar)

1. Nombre de la actividad: Destreza mental actividad lúdica

2. Frecuencia y fechas en las que se implementará: junio 1- junio 13, junio 14 - julio 11

3. Referentes – teóricos - de enfoque: (Vygotsky, 1896- 1934) (Soviet Psychology 3)

(necesidad de incluir la lúdica en los procesos de enseñanza y aprendizaje 7, págs. pag-7, pag 10 (92-10) pag 5 92-5) (la lúdica es la clave)

Relación del juego y las emociones: El juego ha existido a lo largo de toda la historia de la humanidad y al igual que ha cambiado a lo largo del tiempo el concepto de infancia hasta verlo como lo vemos hoy en día, a través del juego el niño expresa sentimientos y emociones de una manera libre y espontánea.

Bruner (1986) describe el juego como:

Una proyección de la vida interior hacia el mundo, en contraste con el aprendizaje mediante el cual interiorizamos el mundo externo y lo hacemos parte de nosotros mismos. En el juego nosotros transformamos el mundo de acuerdo con nuestros deseos mientras que en el aprendizaje nosotros nos transformamos para conformarnos mejor a la estructura del mundo. (p.3).

Por su parte, Borda (2019) establece que “el juego como estrategia didáctica, tiene una importante función socializadora e integradora del conocimiento, el mismo que en el ámbito educativo y social permite conocer y experimentar conductas interactivas e innatas de cada persona”. (p.14)

4. Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos formativos). El fin de esta actividad es iniciar y aplicar un procedimiento que fortalezcan los hábitos, valores, y los restablecimientos de las relaciones personales de la comunidad y sus diferentes escenarios para así reducir conflictos, rechazos, rezagos que son causantes de convertir a niños, en desertores desescolarizados y discriminados en ciertos casos como también rehusándose a cumplir con las normas institucionales.

Esta actividad es elocuente para así lograr pasar de las tinieblas a la luz de ser un caso problema en la familia y la sociedad a un ser protagonista de espacios de amor, convivencia y alegría para todos.

Por medio de esta actividad se espera que los estudiantes: Se relacionen entre sí y se diviertan, Jueguen mientras aprenden matemáticas, Identifiquen sus propias emociones, Afianzar la dimensión socioafectiva a través del juego como estrategia de aprendizaje, Desarrollar la creatividad, A través de esta actividad puedan aprender jugando y su disciplina mejore.

5. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes específicos

(En caso de ser contemplados) Los actores educativos vistos desde las diferentes categorías y capacidades tienen el propósito de enseñar con resultados esperados. En realidad, todos los involucrados en el proceso educativo esperamos resultados, la institución espera que los estudiantes con comportamientos inadecuados presenten cambios y mejoren el rendimiento académico para eludir la ecatombe escolar y aún más en momentos difíciles de pandemia o desastres naturales y familiar. Los padres de familia y adultos responsables desde que toman la decisión de matricular a sus niños en un centro educativo; es con la finalidad de obtener una formación en todas las dimensiones de las etapas escolares en su hijo. Habiendo nombrado a los actores del proceso de aprendizaje, son cada uno desde su formación ejemplo; amor, respeto, paciencia, orientar e instruir a sus niños desde la edad temprana la mayor satisfacción de la carrera docente es todo aquello que construimos y desarrollamos en nuestros educandos es decir sembramos para recoger.

6. Descripción de la actividad, tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente. Momentos

o componentes de la actividad: los estudiantes son los actores principales de la actividad permanente ellos se involucrarán en la dinámica de la producción de textos escritos, la narración, la participación activa con los compañeros del grupo y el docente las expectativas de quienes serán los ganadores con la penitencia y que se obtendrán como resultado de esta actividad. Reflexión de los participantes; creo que fallamos en algunas respuestas por tener prisa para responder escribir rápido y no entender los que escribía, no estoy actualizado con la información solo veo en televisión dibujos animados y no le doy importancia a los hechos reales porque creo que algunos perdimos unas preguntas siempre seremos ganadores con tener la decisión de participar porque cada día aprendemos más y estas preguntas nos hacen pensar detenidamente porque son preguntas que nos ayudan en nuestro aprendizaje.

Momento 1: Nombre de la actividad: destreza mental actividad lúdica.

Tiempo: 1 hora

Materiales: tablero, marcadores, fichas de colores con las preguntas, ruleta con los nombres de los participantes, estrellas en foami.

Espacio, Tiempo, materiales. Parque del colegio: 25 minutos Actividad: 3 preguntas por estudiante: Papel, lápiz, fichas de colores con las preguntas, ruletas con los nombres de los participantes, estrellas en foami, tablero, marcadores.

Los estudiantes del grado cuarto se encontrarán en el parque del colegio Little champions, para recibir las instrucciones del docente y responder a las preguntas que se harán en la actividad lúdica, se les entregará el material que será papel y lápiz para responder las preguntas de destreza mental en el área de matemáticas.

Momento 2: A cada estudiante se les asignarán 3 preguntas que deberán contestar en el menor tiempo posible, Los que tengan respuestas equivocadas se les hará una penitencia

divertida, el docente recogerá las preguntas y las revisará en presencia de los participantes, el lugar parque del colegio, tiempo 15 minutos, para preguntar cómo se sienten con la actividad y hacer la retroalimentación. Al final de la actividad se le colocara a cada estudiante un prendedor de estrella en foami por haber participado en la actividad lúdica.

Espacio, Tiempo, materiales. Parque del colegio: 15 minutos Actividad: recoger respuestas: Papel, lápiz, tablero, marcadores. Espacio, Tiempo, Materiales Parque del colegio: 20 minutos Actividad: aplicar penitencias Globos de colores, tablero, marcadores. Lo que se espera de los niños...: Se espera que los niños cambien de actitud, a través de esta actividad lúdica. Que sea un aporte positivo que contribuya en su desarrollo psicológico, emocional y sobretodo disciplinario.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: La docente estará monitoreando la actividad, entrará a hacer ciertas preguntas e indicar como hacer la actividad de manera correcta, ya que se aplicará la estrategia de aprendizaje constructivista.

7. Productos académicos: La experiencia pedagógica en particular fomentará el ejercicio mental en la construcción de textos escritos y aumentará el potencial en las habilidades oratorias plasmadas en videos, espacios culturales, ficheros, blocks de notas, murales, juegos, y lo trascendental es que será una herramienta útil en el campo profesional y su desempeño.

8. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes

1. Documentos del tema 2. Diario de actividades. 3. Observador del estudiante 4. Cuestionarios de preguntas, 5. Planeación, cámara video y audio.

9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización

La implementación de la actividad pedagógica genera cambios variables y dificultades por los diferentes casos que se presentan en la población educativa, hay que tener muy claro en el momento de elegir el tema de investigación, incluso para mí, al momento de abordar la pregunta

tuve que profundizar en el conocimiento de este tipo de investigación, la ayuda del tutor fue vital para iniciar el proceso la respuesta del representante legal de la institución , la participación de los estudiantes y padres de familia, ha sido valiosa en la ejecución de la propuesta de investigación; los contenidos asociados con la actividad lúdica representan un alto impacto en el aprendizaje significativo, los estudiantes fueron motivados a estímulos y reconocimientos en sus actividades rutinarias, teniendo en cuenta las dificultades más relevantes en la institución educativa.

Metodología de las intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Para el desarrollo de este proyecto investigativo se utiliza una metodología activa, participativa y significativa para el niño. Por medio de esta metodología, el niño, el cual es el actor principal, vivirá una experiencia que le motiva y le genere interés, para que pueda manifestar sus emociones y sentimientos, logrando al mismo tiempo que su aprendizaje sea significativo. Cabe resaltar que la estrategia utilizada es aplicable tanto en modalidad virtual como presencial.

A través de la gamificación, la cual, el niño utiliza como medio principal para desarrollar su aspecto social y así pueda relacionarse con el entorno, se va a trabajar juegos donde los estudiantes puedan vivir una experiencia agradable y significativa recibiendo conocimientos en las áreas que normalmente se dictan en clases.

Se implementa la utilización de diferentes materiales en cada una de las actividades a desarrollar, puesto que, estos materiales sirven como medio para transmitir emociones en el aula de clases, asimismo, se les permitirá el uso de diferentes materiales con el objetivo de explorar nuevas sensaciones a través de su uso. Hoy en día, este tipo de metodología es muy importante para el desarrollo de la enseñanza-aprendizaje, puesto que, por medio de esta, el docente puede

asumir el producto desarrollado por los niños de una forma más efectiva, y, asimismo, facilita el logro de aprendizaje de una manera más significativa.

Para que los niños sean los mismos constructores de sus nuevos conocimientos, se debe tener en cuenta el aspecto social y el de aprendizaje, así como, la individualización del desarrollo de las actividades tanto de aprendizaje como cognitivas.

Esta metodología tiene en cuenta el desarrollo de actividades y habilidades individualmente, lo cual conlleva a, lograr una enseñanza pasiva. De igual forma, este método permite al docente establecer una metodología de acuerdo a las necesidades y ritmo de aprendizaje de cada alumno, tanto el tipo de contenido que se va a enseñar como el área de conocimiento. Asimismo, esto le permite al docente ayudarle al estudiante a construir de manera más clara sus propios aprendizajes, ayudando a la espontaneidad y a la participación activa.

Sin embargo, la ausencia en los salones de clase de esta metodología puede generar desinterés en los estudiantes de un nuevo tema o área de conocimiento, y esto trae como resultado, no adquirir el aprendizaje necesario y produce un bajo rendimiento académico.

Instrumento 1. Planeación de la actividad (Es indispensable diligenciar este instrumento antes de implementar)

Título: Actividad No. 1 Aprender jugando

Objetivo de la clase: Conocer el concepto de los estudiantes sobre la lectura y la escritura.

Duración: 45 minutos. 1 al 8 junio de 2021 Hora: 08:00-08:45 am

Descripción, Tiempo, Recursos didácticos:

Calentamiento: Los estudiantes comparten experiencias vividas acerca de sus gustos y pasatiempos en una hoja de block: (10 min): Preguntas acerca de ¿Cuál es su película favorita? ¿Cuál es su deporte favorito? ¿Le gusta leer en sus tiempos libres? ¿Qué le gusta escribir en sus

tiempos libres? **Conocimientos previos:** los estudiantes responden de acuerdo con sus vivencias de cada día

Presentación: Se les presentará unas diapositivas realizadas en PowerPoint de acuerdo con el tema de matemáticas, se estará observando sus conocimientos previos ellos describen el desarrollo de los momentos de una forma oral y escrita. (10 min)

Diapositivas, colores, lapiceros, borrador, lápiz.

Práctica: Los alumnos harán lo siguiente: Intercambiarán experiencias por medio de sus preguntas y respuestas en un juego de roles, leerán y comprenderán sus propios textos escritos. (15 min)

Entrevista Producción: Los estudiantes analizan su propio escrito, compartirán las mismas preguntas al docente estableciendo un dialogo abierto cuyo proceso comunicativo desarrollarán habilidades comunicativas. (10 min)

Evaluación: La observación directa y evaluación diagnostica.

Objetivo de la clase: Despertar curiosidad en los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos a través del juego mediante el proceso de la lecto- escritura y conocimientos matemáticos.

1 al 8 junio de 2021 Duración: 50 minutos. Hora: 3:00-3:50 pm

Descripción, Tiempo, Recursos didácticos.

Calentamiento: Los estudiantes se pasan entre si una bolita de pasta rápidamente diciendo tingo y cuando el docente diga tango, donde quede la bolita, el estudiante leerá cualquier texto dado en voz alta. Y dará respuesta a la pregunta de matemáticas que allí se le hará así también se evaluará la capacidad de análisis lógico matemático de los estudiantes. (10 min), materiales: Bolita de pasta.

Preguntas de matemáticas Conocimientos previos: los estudiantes responden de acuerdo a sus conocimientos en lecto escritura y matemáticas visto a lo largo del año escolar.

Presentación: Se crea una ruleta con los nombres de los estudiantes, se hará girar y el nombre del estudiante donde quede será el que debe responder a las preguntas que hará el docente del tema de matemáticas el estudiante tendrá unos segundos para contestar. (10 min).

Materiales: Pizarra, marcadores, tarjetas de colores con preguntas, lápices de color, bolitas de pasta, cartulina, goma, libro de matemáticas.

Práctica: Los alumnos harán lo siguiente: Lanzarán en la otra ruleta una bolita usando las palabras que salen. (Deletrear, escribir, leer, dibujar) Los alumnos disponen alrededor de la ruleta diferentes ejercicios matemáticos para resolver.

Comprender la lectura la importancia de las matemáticas luego cada estudiante dará su opinión acerca de lo que entendió de la lectura. Leer en voz alta la lectura que impartió el docente del libro guía así trabajarán la asociación y conocimiento de sí mismos, así como el vocabulario correspondiente (fonología) y a su vez obtendrán conocimientos en lógico matemáticas. (20 min)

Nota: Si el alumno se siente alegre, nervioso, aburrido, entusiasmado se tendrá en cuenta al final del ejercicio para contrarrestar si no pudo alcanzar el aprendizaje, se realiza el feedback al instante ensayo-error será valorado en la dinámica. Producción: Los estudiantes crean sus propios problemas matemáticos utilizando las actividades de la ruleta con sus propias experiencias e imaginación. (Actividad 10 min).

Evaluación: Corrección de actividades y la observación directa manteniendo un seguimiento del inicio al cierre estableciendo la autoevaluación.

pre2. Sesión (clase) 3. Fecha en la que se implementará el 1 de junio al 16 junio de 2021

Momento 1 – (1 al 8 de junio 2021) – **Momento 2** (9 al 16 de junio 2021)

4. Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD. El juego factor primordial en el desarrollo de habilidades lecto – escritoras para fomentar la narración oral, practicar el trazo uniéndolo con las emociones que se presenta en ese momento, relacionando los conocimientos previos con el saber ser y el saber hacer en el área de matemáticas.

5. Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos). Saber ser, Saber hacer, Saber aprender

Según los estándares básicos de competencias del lenguaje.

1. Identifica de manera oral vocabulario en la ruleta de actividades relacionando las lecturas y escrituras realizadas.
2. Reconoce de manera oral léxico lecturas y operaciones matemáticas.
3. Reconoce de manera oral léxico acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, y entre éste el contexto además sobre roles y dinámica en la comunidad.
4. Describe de manera breve y sencilla la dinámica del juego de las emociones.
5. Intercambia información con sus compañeros de sus conocimientos en matemáticas etc.
6. Comprende textos orales descriptivos sencillos sobre roles y trabajos en la comunidad educativa
7. Responde preguntas básicas previamente estudiadas sobre temas específicos.
8. Reconoce su identidad cultural como miembro de la comunidad educativa. Selecciona el léxico apropiado y acomoda su estilo al plan de exposición, así como al contexto comunicativo.
9. Aprecia las diferencias culturales con sus compañeros y compañeras. (Juego de roles)

10. Adecua la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones comunicativas en que participa.

11. Comprende la interacción entre las partes de un todo (docente-estudiante)

12. Se evidencia estrategias de aprendizaje usando tarjetas (flashcards) para recordar palabras que aprende en la lectura.

13. Desarrolla habilidades comunicativas y desarrollo de operaciones en el área de matemáticas.

6. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes.

1. Reforzar la autoestima del niño en su entorno familiar interactuando con las personas que lo rodean (padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.).

2. Generar en el niño una actitud positiva ante las diferentes experiencias y vivenciales en su entorno.

3. Desarrollar las capacidades comunicativas y afectivas para socializar con dinamismo y autoconfianza en cualquier contexto obteniendo aprendizaje significativo y obteniendo conocimientos en el área de matemáticas. 4. Descripción de la actividad, tal como se planea.

Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente.

Momentos o componentes de la actividad: Desarrollando habilidades lecto-escritoras utilizando la recreación educativa.

Momento 1: 1. Descubrirá las experiencias de los estudiantes en actividades de lectura, escritura y matemáticas 2. Realizará una prueba diagnóstica para observar el comportamiento de los estudiantes. 3. Medirá la capacidad de abstracción de conceptos en la lectura y escritura

reflexiva, también agilidad de respuesta lógico matemáticas. 4. Motivara al estudiante al aprendizaje autodidacta, estableciendo 20 minutos de tiempo para juego de roles e interpretación del tema. 5. Se implementará una entrevista interactiva con esta discusión entre pares como insumo final.

Momento 2: 1. Los estudiantes utilizaran la imaginación como puente para crear ideas de acuerdo a sus emociones vinculadas al tema que van a ejecuta 2. Narrará un problema matemático y le dará solución. 3. Desarrollará la escritura y el pensamiento crítico. 4. Se establecerá por 20 minutos la dinámica y los estudiantes dirán como se sintieron al realizar el ejercicio 5. Se realizará una ruleta de actividades como insumo final del ejercicio lecto-escritor utilizando manualidades.

Lo que se espera de los niños:

1. Identificar de manera oral vocabulario en la ruleta de actividades y respuesta a problemas matemáticos relacionando las lecturas y escrituras realizadas.

2. Reconocer de manera oral el léxico sobre representaciones literarias y matemáticas.

3. Reconocer su identidad cultural como miembro de la comunidad educativa. Selecciona el léxico apropiado y acomoda su estilo al plan de exposición, así como al contexto comunicativo.

4. Apreciar las diferencias culturales con sus compañeros y compañeras. (Juego de roles).

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: ...: “Reconocer los principales elementos constitutivos de un proceso de comunicación: interlocutores, código, canal, texto y situación comunicativa”, “Establecer semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta”, “Identificar en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto”. Tener en cuenta la agilidad de respuesta lógico-matemática de los estudiantes y solución de operaciones matemáticas

8. Productos académicos: Una ruleta de actividades para trabajar las habilidades comunicativas – matemáticas. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes

a. Observación abierta y libre: Se puede realizar sobre todo al inicio del módulo y de cada sesión, en la etapa de preparación para la tarea, con el fin de detectar necesidades, intereses y dificultades que puedan tener los estudiantes con los temas y tareas propuestas.

b. Observación selectiva a través de las siguientes preguntas base:

¿Puedo observar a mis estudiantes motivados durante el desarrollo de las tareas? ¿Hay algún estudiante que se muestre particularmente desmotivado? ¿Puedo averiguar cuál es la causa de su desmotivación? ¿Hubo alguna actividad propuesta que tuvo mayor impacto en el aprendizaje de los niños y niñas? ¿Por qué pudo ser esto? ¿Hay algún comportamiento particular que haya llamado mi atención en mi grupo de niños y niñas? ¿Tengo en mi clase algún estudiante con problemas intrafamiliares, para quién estas actividades puedan ser emocionalmente más difíciles de realizar?

c. La escucha pedagógica: Se sugiere abrir espacios diarios de conversación con los estudiantes, para conocer sus opiniones sobre las experiencias pedagógicas que se proponen y los temas que se quieren abordar. Sobre todo, es importante hacer un acercamiento a los indicadores del Ser, a partir de esta escucha pedagógica.

9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización: Registros fotográficos se utilizaran para la sistematización, La implementación de esta práctica educativa por medio de estrategias en este caso el juego para potenciar la dimensión socio afectiva cambiando los esquemas cognitivos de docencia y ampliar el conocimiento profesional, la moralidad y construcción de la persona basado en la teoría del role-taking donde el estudiante

interactúa con tomas decisiones y resolución de problemas, estas evidencia se aplicará con la toma de fotografías en el desarrollo de las actividades pedagógicas, tomando el diario de campo como proceso de recolección de datos para sistematizar la información siguiendo todos sus pasos de una forma observadora y reflexiva.

Título: Actividad No. 2 Un espacio a la imaginación y el juego.

Objetivo de la clase: Identificar las destrezas de lecto-escritura implementando la estrategia del juego.

Duración: 59 minutos. Hora: 02:00 PM -02:55 PM 4 de junio de 2021

Descripción, tiempo, Recursos didácticos;

Calentamiento: Se establecen preguntas a los estudiantes para observar su nivel de imaginación y lectura de cuentos. (15 min) ¿Inventarías un cuento que nombre le colocarías? ¿Alguna vez has leído en público un cuento o una fábula? ¿Cómo te sentiste? ¿Cuántos cuentos has leído? ¿Qué enseñanza te dejó el cuento que leíste?

Conocimientos previos: Los estudiantes reconocerán el papel de un buen lector, valoraran los sentimientos que fluyen desde el espacio imaginario hasta los conocimientos actualizados.

Presentación: Se presenta por medio del link de YouTube. El cuento, Renata “odio las matemáticas”

https://www.youtube.com/watch?v=aqPyY1f_cfY&ab_channel=Renataylasmatem%C3%A1ticas (14 min). Internet, tabletas, celulares.

Práctica: Los estudiantes harán lo siguiente: Escribirán las emociones de Renata y sus vivencias en el área de matemáticas, en una hoja de papel, Leer los subtítulos del video, Escribir la enseñanza del cuento. (20 min)

Producción: Los estudiantes, construirán en grupo un cuento parecido preguntándose y respondiéndose entre sí, al finalizar escribirán la reflexión hecha por la dinámica. 10 min Evaluación: Evaluación formativa, indicadores de logros, evaluación diagnóstica.

Objetivo de la clase: Potenciar las dimensiones comunicativas, artística y socio afectiva. Desarrollar en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego que está directamente conectada con lo cognitivo.

15 de junio de 2021, Duración: 60 minutos. Hora: 03:00- 4:00 P Descripción, Tiempo.

Recursos didácticos; Calentamiento: los estudiantes buscarán en internet un juego de mesa y lo compartirán para leerlo y tomar apuntes de los aspectos más relevantes (20 min Internet, Tablet, celulares).

Conocimientos previos: los estudiantes han estado leyendo acerca de la dimensión del cuento

Presentación: Por medio del juego de la escalera se utilizará el cuento de la olimpiada matemática. Se reúne a los estudiantes en círculo sentados cómodamente para oír este cuento.

Realizarán la actividad leyendo. (10 min); Cuento la olimpiada matemática.

<http://www.cuentoscortos.com/cuentos-originales/la-olimpiada-matematica>

Práctica: Los estudiantes harán lo siguiente:

Paso 1. Los jugadores comienzan con una ficha que representa a cada uno de ellos en el casillero inicial, usualmente el correspondiente al número 1 y se turnan para lanzar un dado numerado que les indicará ¿cuál fue la parte de la historia que más les gustó? Lanzado los dados y el que saque el número mayor comienza a leer.

Paso 2. Si al finalizar un movimiento un jugador cae en un casillero en donde comienza una escalera, sube por ella hasta el casillero responde. Escribirá ¿Qué personaje les gustó más y cuál

menos? ¿Por qué? Paso 3. Si, por el contrario, cae en uno en donde comienza la cabeza de una serpiente, leerá otro cuento dado por el profesor.

Paso 4. Si un jugador obtiene un 6 podrá mover dos veces en un solo turno preguntando a un compañero ¿Qué pasaría si Ulises no estuviera como personaje principal?

Paso 5. El primero que llegue a la casilla del último número pueden ser 30, 50, 100 o fin gana. Este es el resultado del juego y el aprendizaje o conocimiento del tema. (20 min). Juego de roles: Juego de la escalera.

Producción: Se les hará entrega a los estudiantes de la ayuda didáctica la cual está dividida en dos partes. En la parte izquierda se tendrá un paisaje, los dibujos luego deberá asociar el dibujo con el paisaje finalmente los estudiantes harán una representación del juego de la escalera con toda la experiencia vivida y el final inventado por ellos. Luego la presentaran y jugaran con sus compañeros. (10 min).

Evaluación: Correcta pronunciación y escritura con retroalimentación al instante, seguimiento del inicio al cierre.

1512. Sesión (clase). Fecha en la que se implementa Momento 2 - (10 de junio de 2021) – (16 junio de 2021) 4. Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD. Jugando a la escalera para adquirir aprendizaje lecto-escritor mediante el cuento de matemáticas.

Se implementa por medio de la creatividad la socialización de conocimientos previos explorando las emociones significativas en un ambiente que nos exige argumentar lo que sentimos utilizando el medio literario.

Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos)

1. Leer fábulas, cuentos, poemas, relatos mitológicos, leyendas, o cualquier otro texto literario enfocado en el área de matemáticas.
2. Elaborar y socializar hipótesis predictivas acerca del contenido de los textos.
3. Identificar maneras de cómo se formula el inicio y el final de algunas narraciones.
4. Compartir ideas con los del grupo sobre la visión y misión del juego.
5. Desarrollar en los estudiantes el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego que está directamente conectada con lo cognitivo logrando análisis y respuestas por parte de los estudiantes.
6. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes.

El estudiante, comparte experiencias con su familia y trata de enlazarlos en su vida diaria referente a las emociones vividas en clases. La comunidad se ve envuelta en la investigación por el desarrollo de la interacción de formas de comunicación, entre estudiantes comprendiendo que el lenguaje y la escritura hace parte de la sana convivencia.

7. Descripción de la actividad, tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente.

Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente.

Momentos o componentes de la actividad: La interacción en el juego de la escalera.

Momento 1: 1. Se establecerán preguntas a los alumnos para observar su nivel de imaginación 2. Se efectuará la lectura de cuentos matemáticos para crear ideas en el subconsciente procesándolas a la lectura. 3. Se utilizará preguntas relacionadas con los conocimientos previos, 4. Se empleará 20 minutos de tiempo. Juego de roles será aplicado.

Momento 2: 1. Se les hará entrega a los niños de la ayuda didáctica la cual está dividida en dos partes. 2. En la parte izquierda se tendrá un paisaje debajo de cada uno de los dibujos 3. Se deberá asociar el dibujo con el paisaje donde finalmente los niños y niñas harán una representación del juego de la escalera con toda la experiencia vivida, el final inventado por ello 4. Se empleará 10 minutos en el proceso lecto-escritor.

Lo que se espera de los niños: 1. Planear la organización del juego, la capacidad colectiva, generación y cambios de actitud en la interacción con otros niños y niñas para llevarse bien con sus congéneres. 2. Representar diferentes temáticas a través de intereses de los estudiantes con diversas formas, características y detalles como la figura humana, animales, objetos o situaciones. 3. Establecer diferencias y semejanzas entre las estrategias de búsqueda, selección y almacenamiento de información. Utilizar estrategias de búsqueda. 4. Seleccionar y almacenar información para los procesos de producción y comprensión textual.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: “La investigación educativa y la práctica misma de muchos docentes han permitido establecer que en los primeros grados es importante enfatizar en el uso del lenguaje, a través de sus manifestaciones orales y escritas” “acompañado del enriquecimiento del vocabulario, de unos primeros acercamientos a la literatura a través del proceso lector, así como de la aproximación creativa a diferentes códigos no verbales, con miras a la comprensión y recreación de estos en diversas circunstancias”.

8. Productos académicos Producto creativo de los alumnos donde harán una representación del juego de la escalera con toda la experiencia vivida en el cuento las olimpiadas matemáticas y el final será creado por ellos. Luego la presentaran de forma oral y escrita.

Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes a.
Observación abierta y libre: Se puede realizar sobre todo al inicio del módulo y de cada sesión,

en la etapa de preparación para la tarea, con el fin de detectar necesidades, intereses y dificultades que puedan tener los estudiantes con los temas y tareas propuestas.

b. Observación selectiva a través de las siguientes preguntas base:

¿Puedo observar a mis estudiantes motivados durante el desarrollo de las tareas? ¿Hay algún niño o niña que se muestre particularmente desmotivado? ¿Puedo averiguar cuál es la causa de su desmotivación? ¿Hubo alguna actividad propuesta que tuvo mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué puede ser esto? ¿Hay algún comportamiento particular que haya llamado mi atención en mi grupo de estudiantes? ¿Tengo en mi clase algún niño o niña huérfano/a, o víctima de violencia intrafamiliar, para quién estas actividades puedan ser emocionalmente más difíciles de realizar?

c. La escucha pedagógica: Se sugiere abrir espacios diarios de conversación con los estudiantes, para conocer sus opiniones sobre las experiencias pedagógicas que se proponen y los temas que se quieren abordar. Sobre todo, es importante hacer un acercamiento a los indicadores del Ser, a partir de esta escucha pedagógica.

9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización.

La implementación de esta práctica educativa por medio de estrategias en este caso el juego para potenciar la dimensión socio afectiva cambiando los esquemas cognitivos de docencia y ampliar el conocimiento profesional, la moralidad y construcción de la persona basado en la teoría del role-taking donde el estudiante interactúa con tomas decisiones y resolución de problemas, estas evidencia se aplicara con la toma de fotografías en el desarrollo de las actividades pedagógicas, tomando el diario de campo como proceso de recolección de datos para sistematizar la información siguiendo todos sus pasos de una forma observadora y reflexiva.

Instrumento 1. Planeación de la actividad (Es indispensable diligenciar este instrumento antes

de implementar). **Título 1. Actividad No. 3 El tablero interactivo en la escritura.** Objetivo de la clase: Escribir la secuencia de números romanos, que el docente le da a conocer en un tablero interactivo para desarrollar habilidades y destrezas en la comunicación oral y escrita. Duración: 60 minutos, 16 de junio 2021.

Descripción, Tiempo, Recursos didácticos. Calentamiento: Se proyectará en el televisor un video referente a los números romanos, después de esto el docente le mostrará los números, luego los estudiantes escogerán cualquier número de estos dando un ejemplo de alguna cifra en particular. (15 min).

https://www.youtube.com/watch?v=RhMgOi2LGlk&ab_channel=RocioCarreonComputr

Conocimientos previos: Los estudiantes serán capaces de interactuar con sus pares con los números romanos luego estarán memorizando cada uno de ellos I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX, ¿X.? Presentación: En el tablero se colocarán los números romanos del I al X en desorden donde los estudiantes lo ordenarán en un tiempo determinado (1 minuto)

Escribiendo el correcto orden en el tablero. (10 min) -cajas de colores. -cinta adhesiva – tijeras –marcadores -tablero acrílico, papelería. **Práctica:** Los estudiantes realizaran una lectura rápida de la historia de los números romanos, el docente dirá stop, continuando con otro estudiante al final, el estudiante comentara como se sintió y en que creo que fallo.

Producción: los estudiantes construirán un tablero de letras enumeradas con números romanos con los materiales dados, con sus imágenes, de tal forma que realicen un cuadro colorido donde serán colocadas en hojas de block dentro del tablero (emociones). Duración 15 min. **Evaluación:** Se realizaron varios ejercicios, y se observaron ciertas falencias, palabras con errores de ortografía, pronunciación que le permitieron al estudiante conocer cómo escribirlas y leerlas correctamente. (20 min).

Sesión (clase) 3. Fecha en la que se implementara 16 de junio 2021

Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD.

El juego factor primordial en el desarrollo de habilidades lecto – escritoras para fomentar la narración oral, practicar el trazo uniéndolo con las emociones que se presenta en ese momento, relacionando los conocimientos previos con el saber ser y el saber hacer.

Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos) Saber ser, Saber hacer, Saber aprender Según los estándares básicos de competencias del lenguaje.

1. Identifica de manera oral vocabulario en la ruleta de actividades relacionando las lecturas y escrituras realizadas.
2. Reconoce de manera oral léxico sobre representaciones literarias.
3. Reconoce de manera oral léxico acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, y entre éste el contexto además sobre roles y dinámica en la comunidad.
4. Describe de manera breve y sencilla la dinámica del juego de las emociones. Intercambia información sencilla sobre cuentos, etc. Comprende textos orales descriptivos sencillos sobre roles y trabajos en la comunidad educativa
5. Responde preguntas simples previamente estudiadas sobre los cuentos.
6. Reconoce su identidad cultural como miembro de la comunidad educativa. Selecciona el léxico apropiado y acomoda su estilo al plan de exposición, así como al contexto comunicativo.
7. Aprecia las diferencias culturales con sus compañeros y compañeras. (Juego de roles)
8. Adecua la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones comunicativas en que participa. Se inicia en la comprensión de la interacción entre las partes de un todo (docente-estudiante)

9. Se evidencia estrategias de aprendizaje usando tarjetas (flashcards) para recordar palabras que aprende en la lectura.

10. Desarrolla habilidades comunicativas en el proceso lecto-escritor en pleno siglo XXI.

6. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes.

1. Reforzar la autoestima del niño en su entorno familiar interactuando con las personas que lo rodean (padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.) 2. Generar en el niño una actitud positiva ante las diferentes experiencias y vivenciales en su entorno. 3. Desarrollar las capacidades comunicativas y afectivas para socializar con dinamismo y autoconfianza en cualquier contexto.

7. Descripción de la actividad, tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente.

Momentos o componentes de la actividad: Las emociones en el juego del tablero interactivo.

Momento 1: 1. El alumno memorizará la imagen que da a conocer el docente. 2. el alumno escribirá la imagen relacionada al finalizar se verificará quien escribió o imitó lo que el docente dio a conocer en su respectivo tablero.

Momento 2: 1. Los estudiantes utilizarán la imaginación como puente para crear ideas de acuerdo a sus emociones vinculadas al tema. 2. Se colocarán los números romanos en desorden donde los estudiantes lo ordenarán en un tiempo determinado. 3. Los estudiantes construirán un tablero con los materiales dados entre letras del alfabeto, enumeradas con números romanos.

Lo que se espera de los niños...: 1. Identificar de manera oral vocabulario en la ruleta de actividades relacionando las lecturas y escrituras realizadas. 2. Reconocer de manera oral el léxico sobre representaciones literarias y pensamiento crítico, análisis matemático.

1. Reconocer su identidad cultural como miembro de la comunidad educativa. Selecciona el léxico apropiado y acomoda su estilo al plan de exposición, así como al contexto comunicativo.

2. Apreciar las diferencias culturales con sus compañeros y compañeras. (Juego de roles).

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: “Reconocer los principales elementos constitutivos de un proceso de comunicación: interlocutores, código, canal, texto y situación comunicativa” “Establecer semejanzas y diferencias entre quien produce el texto y quien lo interpreta”, “Identificar en situaciones comunicativas reales los roles de quien produce y de quien interpreta un texto”.

8. Productos académicos. Un tablero interactivo para estimular la confianza con las letras del alfabeto enumeradas con números romanos. 8.1 Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes

a. Observación abierta y libre: Se puede realizar sobre todo al inicio del módulo y de cada sesión, en la etapa de preparación para la tarea, con el fin de detectar necesidades, intereses y dificultades que puedan tener los niños y niñas con los temas y tareas propuestas.

b. Observación selectiva a través de las siguientes preguntas base: ¿Puedo observar a mis estudiantes motivados durante el desarrollo de las tareas? ¿Hay algún estudiante que se muestre particularmente desmotivado? ¿Puedo averiguar cuál es la causa de su desmotivación? ¿Hubo alguna actividad propuesta que tuvo mayor impacto en el aprendizaje de los estudiantes? ¿Por qué pudo ser esto? ¿Hay algún comportamiento particular que haya llamado mi atención en mi grupo de estudiantes? ¿Tengo en mi clase algún niño o niña huérfano/a, o víctima de la violencia intrafamiliar, para quién estas actividades puedan ser emocionalmente más difíciles de realizar?

c. La escucha pedagógica: Se sugiere abrir espacios diarios de conversación con los estudiantes, para conocer sus opiniones sobre las experiencias pedagógicas que se proponen y los

temas que se quieren abordar. Sobre todo, es importante hacer un acercamiento a los indicadores del Ser, a partir de esta escucha pedagógica.

9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización Registros fotográficos se utilizarán para la sistematización, diario de campo y videos.

Grupo de trabajo y espacios a utilizar

La actividad se llevará a cabo con 6 estudiantes del colegio Little champions, en las instalaciones del colegio, como actividad de refuerzo y esparcimiento, ya que los estudiantes reciben clases virtuales y próximamente presenciales. Así se establecerán dinámicas para reforzar el aprendizaje significativo, y algunas de estas estrategias las pueda utilizar la titular del grupo en sus respectivas clases.

La Evaluación de la actividad: el educador observará las preferencias, las actividades y las actitudes de los niños ante los juegos utilizados. Para realizar esta evaluación, el educador elaborará unas pautas de observación para analizar y valorar el juego y la modificación del aprendizaje y la conducta disciplinaria de los estudiantes.

La Evaluación del proceso: el educador reflexionará sobre el desarrollo de la actividad y los aspectos que influyen en ella (ambiente, espacio, tiempo, materiales, renovación de materiales).

Se evaluará los logros que se alcancen mediante las actividades implementadas por medio de indicadores que observen como lo logró, si alcanzó el progreso, como lo va a lograr, cuyos saberes son: Saber ser, saber hacer y saber aprender estos serán tenidos en cuenta en la valoración diagnóstica, clasificación, secuencia de eventos y elaboración del discurso.

Se debe despertar la curiosidad en los estudiantes para adquirir nuevos conocimientos a través del juego. Conocimientos previos: los estudiantes responden de acuerdo con lo que ya han aprendido en clases anteriores. Descubrir las experiencias de los estudiantes en actividades de

lecto escritura y agilidad de respuestas a problemas lógico-matemáticos, realizar una prueba diagnóstica para observar el comportamiento de los niños, medir la capacidad de abstracción de conceptos matemáticos con ejercicios de agilidad mental, motivar al estudiante al aprendizaje autodidacta. Los niños utilizarán la imaginación como puente para crear ideas de acuerdo con sus emociones vinculadas al tema que van a ejecutar. Se evaluará paso a paso cada momento de la actividad, se medirá la capacidad de análisis y respuestas de cada estudiante. Así como la agilidad para responder de manera rápida y acertada.

Producción de conocimiento pedagógico

Se debe desarrollar la práctica individual y diseñar una estrategia estructurada para enriquecer de conocimiento a los estudiantes por medio de nuevas metodologías contextualizadas a esta nueva era tecnología más la tradicional, y que, por medio de esto, permita al estudiante integrar el cambio de estas metodologías tradicionales en un aspecto novedoso, y que, por medio de esta, el estudiante pueda seguir avanzando en su búsqueda de conocimientos dentro del contexto del sentido de responsabilidad y la sociedad que percibe la colaboración, con lo cual, se ejerce control de los pensamientos, motivando al alumnado a desarrollar su punto del saber aprender. Esto trae un interrogante ¿desde dónde se empieza?

Se tiene que tener la destreza de saber adecuar las partes fundamentales del dinamismo, desarrollando un sistema de abstracción, la cual, permite tomar cualquier herramienta anteriormente creada, que, a través de nuestro modo de asociar las variables presentadas, se concreta un ambiente de aprendizaje con significado intelectual, principalmente por el sesgo cultural, establecido por la población que no desea un cambio en los procesos de aprendizaje y enseñanza, y prefiere las mismas metodologías conceptuales que no se ven reflejados en las practicas, de modo que, si se permite esto, cae en el vicio de repetir la misma información en el

proceso de aprendizaje, lo cual conlleva, a no responsabilizarse por lo que se realmente se de aprender, de igual forma, evita a tener en cuenta los pensamientos de los nuevos docentes llenos de conocimiento, y la falta de oportunidades para mejorar el proceso pedagógico de calidad.

Los efectos de la intervención en los sujetos y el carácter de las relaciones que se han formado, por ello no considerar el éxito o fracaso del proyecto en términos de resultados. “Permite construir una visión común sobre la experiencia vivida entre aquellos que la han protagonizado: aciertos, errores, topes, posibilidades” (Verger, 2002). El miedo al fracaso evita desarrollar nuestras propias conclusiones, solamente permitiría desarrollar las actividades bajo nuestro mismo entendimiento. Esto permite tener una expectativa de lo que hacemos de nuestro razonamiento para la comprensión lectora, nuestro saber hacer, asimismo, no permite las relaciones pero si de ideas, y estas relaciones solo quedan en los social, y lo que se busca es reflexionar en el día a día, observar detalladamente el fracaso como una oportunidad de aprendizaje y observar ese aprendizaje como gancho para el éxito, como un puente para la transformación de las ideas tradicionales, si se tiene la oportunidad de investigar la transformación de los pensamientos individualistas en estrategias pedagógicas, porque al pensar como el otro, nuestro propio yo no proyecta, no organiza, no administra y por ultimo no sistematiza.

La sistematización de experiencias, modalidad de investigación que surgió en el seno de la educación popular, aportó importantes elementos metodológicos para el desarrollo de las prácticas pedagógicas y/o educativas. Como modalidad de investigación, la sistematización de experiencias postuló la “unidad entre el sujeto y el objeto del conocimiento; el conocimiento localizado y orientado a la práctica; la historicidad de la interpretación; la concepción dialéctica de la realidad” (Verger, 2002). Por medio de esto, se facilitó la emergencia del sujeto

investigador colectivo. En este orden de ideas el contexto sigue aportando una vez más y los protagonistas que somos los maestros con la experiencia vivida como estudiante esta relación fluctúa como mediadores de cambio haciendo aportes de conocimiento, todo esto nos sirve para la interpretación psicoanalítica de una sociedad que copia del otro, sin aplicar originalidad a sus ideas y conceptos. Cuando se analiza acerca de la práctica pedagógica individual, se logra mejorar los estilos de aprendizaje y enseñanza en los estudiantes, contribuyendo al desarrollo de nuevas hipótesis que favorezcan a la labor del investigador. La motivación conlleva al desarrollo de conocimientos de cualquier área en cuestión donde la observación extiende el análisis deductivo como mecanismo de prueba. El deseo de enseñar va a la parte de la construcción del saber pedagógico, a través del desarrollo de la práctica diaria del oficio de la escritura, en el cual, el docente toma la determinación de decidir que puede aportar para una clase más didáctica, en cualquier disciplina, en donde, se relevante y pertinente. Una herramienta para la relación pedagógica entre la teoría y la práctica es la labor como docente en el aula de clases, las cuales, por medio de la experiencia, la reflexión y donde la problemática de la escuela converge en su totalidad. Existe una relación entre lo práctico y el saber, también está ligado al saber social, ideológico, colectivo y empírico. La práctica conlleva el conjunto de reglas establecidas en el tiempo y espacio de una época dada, la práctica diaria en el desarrollo de las actividades en las aulas, los materiales para el desenvolvimiento de las clases, los espacios virtuales como se han venido dando en la práctica de la actualidad, esta propuesta pedagógica se implementará en un aula de clases con niños, regresando de un periodo de confinamiento, sin embargo, el docente comprometido con la formación de los estudiantes. El conocimiento del desarrollo de una práctica profesional no sólo se limita a prescindir de la práctica, sino que el saber alimenta lo práctico y viceversa. Como lo narra el artículo titulado investigación del currículo y el arte del

profesor, puesto que “la experimentación depende del ejercicio del arte de enseñar y a su vez mejora tal arte, es decir a través de la practica el docente perfecciona su saber a medida que ejerce su oficio como educador.” (Guerrero, 2021, p.5)

El desarrollo de este producto investigativo está ligado directamente a lo establecido por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia MEN, tal como lo dicta el artículo 148, en el cual, hace énfasis en las responsabilidades al momento de la planeación. El primero parte del currículo de planeación y programación va dirigido a responder adecuadamente a las necesidades de la realidad del entorno, y el otro se abstiene a responder las necesidades de la niñez, establecidas por los objetivos de se desean desarrollar, las formas del trabajo a implementar y el juego como actividad lúdica para afianzar procesos de lecto - escritura. “El mejor método para enseñar a leer y escribir es aquel en donde los niños, no aprenden a leer y escribir, sino en el que ambas cosas se encuentran en una situación lúdica” (Vygotsky, 1978, p. 118). Tal como lo expresa la teoría de la experiencia de John Dewey demostró que aprendemos haciendo, o sea que aprendemos con la práctica, siendo está muy importante en la adquisición de todo aprendizaje, al igual que la funcionalidad autentica de la actividad, por lo tanto, “aprendemos a leer leyendo y a escribir escribiendo” (Ruiz, 2013). Una habilidad se puede desarrollar con el hábito de la lecto-escritura, la cual, necesita que el estudiante esté en constante contacto directo con ella en el papel y en el contexto del juego como pieza fundamental en todo el proceso, puesto que, por medio de estos se logra ejercitar la imaginación y desarrollarlas por medio de la actividad lúdica, en el cual, el niño actúa a un nivel por encima de su edad cognitiva.

Diferentes autores en toda la historia sugieren establecer diferentes zonas de desarrollo, las cuales, se evidencian en el contexto de las actividades que no es más que la distancia entre el desarrollo real del niño y el desarrollo potencial que va adquiriendo por medio de esta tipo de

aprendizaje, asimismo, este niño primeramente se apoyará en el docente y los padres, sin embargo, más adelante desarrollará la misma actividad por cuenta propia.

Otro punto fundamental para trabajar con esta propuesta investigativa es de afianzar las dimensiones socio afectivas dentro del aula de clases impuestas por el Ministerio de Educación Nacional, la cual, por medio de esta se logra percibir la importancia que se presenta en la parte afectiva y social de cada estudiante para el desarrollo integral de los niños en sus primeros años de vida. Cabe resaltar que, es fundamental en el afianzamiento de la personalidad, auto concepto y autonomía, el desarrollo socio afectivo del niño, en el cual, se hace necesario afrontar de la mejor forma la transmisión del conocimiento dependiendo a tu perfil cognitivo y en sus habilidades, adaptando estas actividades a las necesidades de cada uno de los estudiantes teniendo en cuenta los estilos de aprendizaje.

El desarrollo socio - afectivo en el niño juega un papel fundamental en el afianzamiento de su personalidad, autoimagen, auto concepto y autonomía, dentro de las distancias con el currículo de acuerdo a mi pregunta de investigación hace necesario afrontar la forma adecuada de transmitir el conocimiento, identificando el perfil del estudiante que se necesita y las competencias y habilidades de este, teniendo presente los diferentes estilos de aprendizaje y los caminos variados para poder desarrollar en ellos aprendizajes relevantes y significativos, en esta etapa de estructuración del currículo resalta la forma de cómo enseñar,

La cual, esta propuesta integra tanto la forma de presentación de las actividades planeadas como la propuesta metodológica. Los docentes son pilares fundamentales para el desarrollo curricular, por esto deben presentar propuestas para la formación inicial, basando la actualización y el desarrollo profesional en una metodología adaptable a los cambios del entorno donde se desarrolle esta propuesta, por consiguiente, llevar a cabo lograr los acuerdos, debe ser

cuidadosamente planeada, es siempre, para un docente, una actividad el cual sea lo más creativa posible, con indicadores de efectividad estipulados direccionado con objetivos de calidad en la educación, el aprendizaje y en la inclusividad.

La motivación juega un rol muy importante en el proceso de aprendizaje, puesto que, el ser motivado, mezcla el conocimiento ya adquirido con el nuevo contenido que ha sido dado por el docente, con el cual, cumplir con los objetivos esperados. Para mejorar la disciplina y lograr un aprendizaje óptimo en cada uno de los estudiantes se impondrá el juego en cada una de las actividades a implementar, relacionando el juego con cada una de las áreas de conocimiento con el objetivo que establezca un aprendizaje y que este sea para largo plazo, asimismo, es necesario mezclar el antiguo y el nuevo conocimiento, con lo cual, trae como resultado la adquisición de un conocimiento de manera sólida y que pueda ser correlacionados con otros más adelante.

Además, este tipo de metodología logra atraer la atención de los estudiantes y esto ayuda a que el estudiante aprenda de una manera más adecuada, realizando juegos y dinámicas atractivas para su desarrollo educativo, esto hace que los estudiantes se vean más comprometidos con las actividades y permite que estos se mantengan por más tiempo. Para contemplar el aprendizaje de este sentido, especialistas en psicología de la educación en la Universidad de Cornell, diseñaron la teoría del aprendizaje significativo”, esta teoría desarrolla el primer modelo de aprendizaje cognitivo, con el cual, la principal función de esta teoría es aprender relacionando conceptos a partir de la resolución de problemas con conocimientos antiguos y reforzando el nuevo concepto.

Por otra parte, Ausubel (1983)

El mismo proceso de adquirir información produce una modificación tanto en la información adquirida como en el aspecto específico de la estructura cognoscitiva con la cual aquella está vinculada” (p.42)

Por consiguiente, se sugiere una metodología, para aprender, por lo tanto, a través de mi propuesta pedagógica se aplicará el juego educativo como estrategia ya que desarrolla ciertas competencias básicas en el aprendizaje:

Se hará uso de la competencia social, con la cual, se desarrollarán valores y cualidades, se utilizará el lenguaje oral y escrito como competencia para la comunicación con el entorno social, se desarrollará una competencia de espejo que permite desarrollar su propio sentido de razonamiento de forma autónoma y con iniciativa activa, de igual forma, se establece las competencias digitales, y artísticas como un plus en el desarrollo de habilidades artísticas y tecnológica en la nueva era. De igual forma, se contempla la imaginación, concentración, curiosidad, estrategias de resolución de problemas, cooperación, empatía, como herramientas para el desarrollo de las actividades.

Implementación

Análisis del diseño didáctico implementado

El momento uno fue hecho para analizar la necesidad de los estudiantes, y así aplicar el diseño didáctico que se ajuste. Se desarrolló un examen diagnóstico con el cual se pretende analizar las habilidades de los estudiantes para comenzar la construcción de material didáctico, adaptado a las necesidades de cada individuo, estableciendo juegos de roles, ruleta, estrategias pedagógicas como las preguntas básicas de entrevistas para niños narrando sus vivencias, desarrollando manualidades, con las cuales, la motivación y el juego serán claves para el aprendizaje de cualquier actividad o tema en específico, al observar a Matías López presentó dificultad al leer sus preguntas con problemas de dicción y falta de conocimiento de algunas palabras, Santiago al escribir no reconocía los tiempos verbales por lo cual se reforzará en esa área en esta etapa de inicio y desarrollo, haciendo énfasis en la producción terminando en la implementación que se puntualizó en el proceso de refuerzo, se valora el alto grado de motivación el cual genera en el estudiante recepción de contenidos.

Los alumnos se desarrollaron en la actividad compartiendo sus propios intereses, a su vez hacían preguntas de palabras que les resultaba desconocidas al leer, el intercambio de opiniones crearon en el estudiante una nueva forma de interpretar emociones con el juego que fue algo sorprendente al observar cómo se arriesgaban a cometer errores sin sentirse avergonzados, se logró observar las dificultades con respecto a los elementos espaciales y de número, en el seguimiento de instrucciones y de atención, asimismo, de carencia de vocabulario y pronunciación no adecuada. Cabe resaltar que, el respeto a la norma respetando el turno del compañero, la coordinación y motricidad son claves para futuras implementaciones debido a que estaban un poco estáticos sugiriéndoles más movimiento de forma espontánea para no utilizar

ordenes imperativas, los saberes propios de la dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal y ética se diferencian entre ellos mediante la evaluación diagnóstica que fue el conector entre el conocimiento y lo vivencial.

Valdés (2011) en su artículo titulado “Motivación y Neurociencia” habla acerca del aprendizaje, el cual se da como un acto voluntario donde se desarrollan las cualidades humanas, como la curiosidad y la exploración y expone que los alumnos se mostraron muy animados en las actividades dándose la oportunidad de aprender con nuevas experiencias implementando el juego y la investigación con recursos tecnológicos en un aula de alternancia que los conlleva a adaptarse a un cambio por los diversos factores que ocurren en la sociedad y condiciones de salubridad pública. “El juego como técnica para la comprensión de la lectura” (Barrera, 2009), hace un rastreo sobre la importancia de la comprensión de la lectura como un asunto propio del conocimiento para poder aplicarlo en el desarrollo del estudiante y superar las dificultades que se presentan. Si queremos que nuestros alumnos alcancen ese nivel de progreso debemos conocer sus inicios, sus pre-saberes, su entorno, inculcando nuevos hábitos de mejoramiento en las destrezas lecto-escritoras a través de la imaginación que por medio del juego llega a la adquisición del lenguaje. Instrumento 2. Descripción y primer análisis de la actividad implementada.

1. Fecha de desarrollo de la actividad, junio 1-8 2021 (2 sesiones) 1 actividad 2.

Descripción de las variaciones en la implementación de la actividad

Momento 1: Dialogando con los estudiantes sobre sus aspiraciones, se iniciará con unas preguntas que la convertimos en una entrevista interactiva por medio de un juego de roles donde valoramos las emociones. Antes de diseñar la ruleta, utilizamos esta sesión para orientarlos, debido a que varios estudiantes de refuerzo del colegio LITTLE CHAMPIONS, tenían dudas

respecto a la actividad y además presentaban errores de pronunciación y tartamudeo, fijándonos en la escritura de cada uno de ellos no tenían un buen trazo, observando los problemas de aprendizaje y el historial cuyos factores psicosociales de cierta forma influyen para el correcto desarrollo de los ejercicios prácticos, la evaluación diagnóstica nos abrirá un camino para conseguir apropiación del tema por parte del estudiante, al realizar este cambio los estudiantes reflexionaron sobre sus emociones en sus pasatiempos y analizaron según sus comentarios, que el lenguaje en las relaciones humanas retroalimenta en repetición y memorización produciendo un aprendizaje significativo.

Momento 2: No se observa ningún tipo de variación se realiza la actividad de acuerdo a lo estipulado al inicio, desarrollo y cierre, en este caso nos apoyamos con la evaluación diagnóstica que nos permite darle seguimiento a una estrategia pedagógica paso a paso contando con una excelente disposición de los estudiantes, trabajo en equipo y la coordinación del docente para implementar la ruleta leyendo, escribiendo, deletreando y respondiendo al ejercicio matemático. La actividad fue satisfactoria debido a que cuando el estudiante lee y escribe, su proceso de memorización se hace cada vez más evidente mostrando significados a corto plazo, también el éxito en la actividad que se hizo con la ruleta.

2. ¿Qué resultados de aprendizaje esperados y no esperados, se hallaron? Describirlos, documentarlos y codificarlos.

A1. Reconoce su identidad cultural como miembro de la comunidad educativa. Selecciona el léxico apropiado y acomoda su estilo al plan de exposición, así como al contexto comunicativo.

(Lenguaje)

A2. Aprecia las diferencias culturales con sus compañeros y compañeras. (Juego de roles). Se establece la entrevista como método para un buen proceso comunicativo. (Diálogo)

A3. Adecua la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones comunicativas en que participa. (Lectura)

A4. Desarrolla en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego que está directamente conectada con lo cognitivo y evolución de emociones y avances en el área de matemáticas. (Evidencia)

B1. Se identifica de manera oral vocabulario en la ruleta de actividades relacionando las lecturas y escrituras realizadas y ejercicios metales. (Proceso lecto-escritor)

B2. (Juego de roles). Se establece el juego tingo y tango como método de respuesta física para un buen proceso comunicativo que ofrece interacción entre sí. (Dialogo)

B3. Se adecua la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones comunicativas en que participa mejorando la articulación de sonidos al leer y la autocorrección instantánea (lectura)

B4. Se desarrolla en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego de la ruleta que está directamente conectada con lo cognitivo y evolución de emociones. (Evidencia). Los documentos que se tienen en cuenta son las entrevistas interactivas como producto académico, registros fotográficos e intercambio de emociones.

4. ¿Qué resultados generales se hallaron?

La familia mostró un alto interés en las actividades de los niños, motivándose para acompañarlos cuya estrategia de aprendizaje ha ayudado a enlazar con emociones a los padres, docente y estudiantes, los padres de familia apoyan a los hijos en esta investigación desarrollando en la parte socio-afectiva un puente hacia al conocimiento lo cual tendrá avances en las actividades posteriores, se reforzó la autoestima del niño en su entorno familiar interactuando con las personas que lo rodean (padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.)

Transformó en el niño una actitud positiva ante las diferentes experiencias vivenciales en su entorno. Desarrollo las capacidades comunicativas y afectivas para socializar con dinamismo y autoconfianza en cualquier contexto.

Documentación de la actividad: describir y codificar los soportes documentales a los que se puede acceder. Pueden ser soportes textuales (textos de los estudiantes, observaciones escritas del profesor, diarios de campo...), audiovisuales (filmaciones de clases, de eventos, acciones...), visuales (dibujos, fotografías, esquemas, presentaciones...), audio (grabaciones...)

Descripción del momento: Los alumnos comparten experiencias acerca de sus pasatiempos favoritos escribiendo en una hoja de papel, los estudiantes responden de acuerdo a sus actividades en su tiempo libre, Se les presenta unas preguntas de investigación para observar sus conocimientos previos realizando una entrevista para un mayor análisis y ellos describen el desarrollo de los momentos de una forma oral y escrita, Intercambiaran experiencias por medio de sus preguntas y respuestas en un juego de roles, leerán y comprenderán sus propios textos escritos, Los alumnos analizan su propio escrito, compartirán las mismas preguntas al docente estableciendo un dialogo abierto cuyo proceso comunicativo desarrollaran las habilidades lecto-escritoras en fases de inicio, desarrollo y cierre, se apropian de resultados dados en la entrevista para afianzar conceptos. Se anima para jugar en la ruleta. Se despierta curiosidad en el alumnado para adquirir nuevos conocimientos a través del juego mediante el proceso de la lecto-escritura, se establece en el momento una evaluación diagnostica para conocer sus conocimientos previos, los alumnos se pasan entre si una bolita de caucho rápidamente diciendo tingo y cuando el docente diga tango, donde quede la bolita, el estudiante elegido resolverá un ejercicio matemático dando la respectiva opinión, en el juego de roles para incentivar el lenguaje en los niños, en la etapa de producción los alumnos crean su propio cuento en el juego de la ruleta

ejercicios mentales de matemáticas al imaginar dependiendo que elección realice leer, escribir, deletrear, el pensamiento reflexivo contribuirá a que el docente y estudiante interactúen propiciando un ambiente cómodo donde se tiene en cuenta el ensayo – error con su respectiva retroalimentación sin generar barreras en el aprendizaje.

Tipo y código de registros: fotografías Código: A1 –A2- A4 A1-A2-A3-A5

Tipo de registro: entrevista Código: A3 Tiempos: Actividad 1 1 al 8 de junio 2021 2

Sesiones Enlace drive: <https://drive.google.com/file/d/1S5VdgsK5ZPa-sRu-D0zDQRbwbDdN-O1i/view?ts=60ebcd5e>

[https://drive.google.com/file/d/1Q_XNwvW-](https://drive.google.com/file/d/1Q_XNwvW-758uiupuPDNYmye2tfxSeu_j/view?ts=60ebcc40)

[758uiupuPDNYmye2tfxSeu_j/view?ts=60ebcc40](https://drive.google.com/file/d/1Q_XNwvW-758uiupuPDNYmye2tfxSeu_j/view?ts=60ebcc40)

<https://drive.google.com/file/d/1Rt3rtSrfIfgXI2z7WZZZQYLJpjhAX3YZ/view?ts=60ebcbe6>

. Análisis ¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y la implementada? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones? Hacer unas preguntas básicas en forma de entrevista donde los niños se divirtieran narrando verbalmente y de forma escrita sus vivencias utilizando el juego de roles entre pares, reconociendo la ruleta como estrategia pedagógica a su vez la entrevista mezclada con las manualidades ayudarían a unificar ideas en cuanto al proceso lecto-escritor, cuyas emociones muestran la forma de como la motivación es un eje principal en el aprendizaje de cualquier actividad o algún tema específico, en este ejercicio aprendieron a conocerse como personas valorando su diario vivir como pieza clave para registrar sus experiencias con asertividad, al observar Ingrid Matta presento dificultad al leer sus preguntas con problemas de dicción y falta de conocimiento de algunas palabras, Santiago al escribir no reconocía las tiempos verbales por lo cual activare el refuerzo en esta etapa de inicio

y desarrollo corroborando en la producción terminando en la implementación que recomendando en el proceso de refuerzo se valore el alto grado de motivación el cual genera en el estudiante recepción de contenidos.

La investigación nos ayuda a incrementar el conocimiento y a obtener conclusiones sobre la realidad, los fenómenos y los hechos que observamos; nos ayuda a analizar la relación que se establece entre los elementos que configuran una determinada situación educativa y, muchas veces también, a tomar decisiones sobre cómo intervenir en dicha situación para mejorarla.

En el momento 2 los alumnos se desarrollaron en la actividad compartiendo sus propios intereses, a su vez hacían preguntas de palabras que les resultaba desconocidas al leer, el intercambio de opiniones creó en el estudiante una nueva forma de interpretar emociones con el juego que fue algo sorprendente al observar cómo se arriesgaban a cometer errores sin sentirse avergonzados, se evidencian algunas dificultades de aprendizaje en las nociones espaciales y de número, en el seguimiento de instrucciones y la atención, existe escases de vocabulario, y pronunciación incorrecta, cabe resaltar el respeto a la norma respetando el turno del compañero, la coordinación y motricidad son claves para futuras implementaciones debido a que estaban un poco estáticos sugiriéndoles más movimiento de forma espontánea para no utilizar ordenes imperativas, los saberes propios de la dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal y ética se diferencian entre ellos mediante la evaluación diagnóstica que fue el conector entre el conocimiento y lo vivencial. Valdés (2011), en su artículo titulado “Motivación y Neurociencia”, habla acerca del aprendizaje, el cual se da como un acto voluntario donde se desarrollan las cualidades humanas, como la curiosidad y la exploración (p.105).

Reflexiones y análisis colectivo Para el mejoramiento de las sesiones en estas prácticas de aula: se implementan estrategias que facilitan a que mis estudiantes de refuerzo creen sus

propias experiencias significativas utilizando el material didáctico vinculando a los niños en su proceso de enseñanza- aprendizaje. Para lograr tal propósito, la investigación en el aula como estrategia de aprendizaje colectivo, a través de las secuencias didácticas, permiten dinamizar y mejorar el que hacer pedagógico, en este caso se indago sobre los pre- saberes, los intereses y el entorno social del estudiante para generar situaciones de dominio de lenguaje y afianzamiento en la lectura que le ayudaran a movilizar sus conocimientos más allá de los resultados esperados, con la intención de que se adquiriera la capacidad de construir conceptos y relaciones que le permitan conocer su propia realidad y darle un significado a su saber y saber hacer proceso de autoevaluación en la misma sesión. Por tal razón la investigación en el aula, los estudiantes son un agente activo en su proceso de formación; interpreta, argumenta y propone soluciones los problemas que existen en su entorno.

Instrumento 2. Descripción y primer análisis de la actividad implementada.

1. Fecha de desarrollo de la actividad 10 al 16 de junio 2021 (2 sesiones) actividad 2.
2. Descripción de las variaciones en la implementación de la actividad.

Actividad 2 Momento 1 : Los alumnos realizan las preguntas diagnosticas para conocer sus conocimientos acerca del cuento, posteriormente observan el video; Renata odio las matemáticas, 1 apuntes de las emociones que se viven en el video, por medio de la escritura se evidencia la comprensión de los valores que cada ser humano debe hacer y que esta sociedad debe ser como persona pensante, Los alumnos reconocerán el papel de un buen lector, valoraran los sentimientos que fluyen desde el espacio imaginario hasta los conocimientos actualizados. Los alumnos construirán en grupo un cuento parecido preguntándose y respondiendose entre sí, al finalizar escribirán la reflexión hecha por la dinámica.

Momento 2: Se les hará entrega a los niños de la ayuda didáctica la cual está dividida en dos partes, en la parte izquierda se tendrá un paisaje debajo de cada uno de los dibujos, se deberá asociar el dibujo con el paisaje donde finalmente los niños y niñas harán una representación del juego de la escalera con toda la experiencia vivida en el cuento, el final inventado por ellos, se empleará 10 minutos en el proceso lecto-escritor.

3. ¿Qué resultados de aprendizaje esperados y no esperados, se hallaron? Describirlos, documentarlos y codificarlos. **A1.** Identifica de manera oral vocabulario en el juego de la escalera relacionando las lecturas y escrituras realizadas sobre los cuentos un proceso significativo. **A2.** Reconoce de manera oral léxico sobre representaciones literarias.

A3. Reconoce de manera oral léxico acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, y entre éste el contexto además sobre roles y dinámica en la comunidad. **A1.** Describe de manera breve y sencilla la dinámica del juego de la ruleta. **A2.** Intercambia información sencilla sobre cuentos, fabulas, poemas, leyendas, etc.

A3. Comprende textos orales descriptivos sencillos sobre roles y trabajos en la comunidad educativa **A4.** Responde preguntas simples previamente estudiadas sobre los cuentos, fabulas, poemas y leyendas.

4. ¿Qué resultados generales se hallaron?

La familia mostro un alto interés en las actividades de los niños, motivándose para acompañarlos cuya estrategia de aprendizaje ha ayudado a enlazar con emociones a los padres, docente y alumnos, los padres de familia apoyan a los hijos en esta investigación desarrollando en la parte socio-afectiva un puente hacia al conocimiento lo cual tendrá avances en las actividades posteriores, se reforzó la autoestima del niño en su entorno familiar interactuando con las personas que lo rodean (padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.) Transformo en el

niño una actitud positiva ante las diferentes experiencias vivenciales en su entorno. Desarrollo las capacidades comunicativas y afectivas para socializar con dinamismo y autoconfianza en cualquier contexto. 5. Documentación de la actividad: describir y codificar los soportes documentales a los que se puede acceder.

Pueden ser soportes textuales (textos de los estudiantes, observaciones escritas del profesor, diarios de campo...), audiovisuales (filmaciones de clases, de eventos, acciones...), visuales (dibujos, fotografías, esquemas, presentaciones...), audio (grabaciones...) drive Descripción del momento: 1. Se establecerán preguntas a los alumnos para observar su nivel de imaginación. 2. Se efectuará la lectura de cuentos para crear ideas en el subconsciente procesándolas a la lectura. 3. Se utilizará preguntas relacionadas con los conocimientos (previos), 4. Se empleará 20 minutos de tiempo.

Juego de roles será aplicado. 1. Se les hará entrega a los niños de la ayuda didáctica la cual está dividida en dos partes. 2. En la parte izquierda se tendrá un paisaje debajo de cada uno de los dibujos.

3. Se deberá asociar el dibujo con el paisaje donde finalmente los niños y niñas harán una representación del juego de la escalera con toda la experiencia vivida, el final inventado por ellos. 4. Se empleará 10 minutos en el proceso lecto-escritor.

Tipo y código de registros: Cartilla Código: A1-A2- Tipo de registro: Fotografía Código: A3-A4-A5 Tiempos: Actividad 2 10-16 junio de 2021

Enlace drive: <https://drive.google.com/file/d/1QcPcmWgv-bVmDSJTjU1Bw0TKLsBx0niw/view?ts=60ebcc2f>

<https://drive.google.com/file/d/1QeIecDZR5bFK21byuZ55hdLKnyrNJFEr/view?ts=60ebcc1>
<https://drive.google.com/file/d/1Qr-4lsycBkQv94AIdDUbLSK2Hw2yyopb/view?ts=60ebc9>

Análisis ¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y la implementada? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones?

Los alumnos se mostraron muy animados en las actividades dándose la oportunidad de aprender con nuevas experiencias implementando el juego y la investigación con recursos tecnológicos en un aula de alternancia que los conlleva adaptarse a un cambio por los diversos factores que ocurren en la sociedad y condiciones de salubridad pública, un giro inesperado a la educación tradicional, la creatividad en este tipo de actividades ya mencionadas en la secuencia didáctica va encaminada a formar valores, enseñar y aprender nuevos contenidos, el proceso de la lecto-escritura ayuda en este problema de investigación a mejorar la comprensión lectora disminuyendo los problemas de escritura, estas dos habilidades tiene un papel fundamental en el alfabetismo contribuyendo en el desarrollo intelectual del niño como estudiante receptor de conocimiento impartido por un docente que utiliza estrategias metodológicas para prevenir la deserción escolar ideando nuevas formas en resolver las necesidades de los estudiantes en cuanto al saber hacer y el saber aprender.

Barrera (2009) en su artículo “El juego como técnica para la comprensión de la lectura” hace un rastreo sobre la importancia de la comprensión de la lectura como un asunto propio del conocimiento para poder aplicarlo en el desarrollo del estudiante y superar las dificultades que se presentan. Si queremos que nuestros alumnos alcancen ese nivel de progreso debemos conocer sus inicios, sus presaberes, su entorno, inculcando nuevos hábitos de mejoramiento en las destrezas lecto-escritoras a través de la imaginación que por medio del juego llega a la adquisición del lenguaje.

Reflexiones y análisis colectivo Para el mejoramiento de las sesiones en estas prácticas de aula se implementan estrategias que facilitan a que mis estudiantes de refuerzo creen sus propias experiencias significativas utilizando el material didáctico vinculando a los niños en su proceso de enseñanza- aprendizaje. Para lograr tal propósito, la investigación en el aula como estrategia de aprendizaje colectivo, a través de las secuencias didácticas, permiten dinamizar y mejorar el que hacer pedagógico, en este caso se indagó sobre los pre- saberes, los intereses y el entorno social del estudiante para generar situaciones de dominio de lenguaje y afianzamiento en la lectura que le ayudaran a movilizar sus conocimientos más allá de los resultados esperados, con la intención de que se adquiriera la capacidad de construir conceptos y relaciones que le permitan conocer su propia realidad y darle un significado a su saber y saber hacer proceso de autoevaluación en la misma sesión. Por tal razón la investigación en el aula, los estudiantes son un agente activo en su proceso de formación; interpreta, argumenta y propone soluciones los problemas que existen en su entorno.

Instrumento 2. Descripción y primer análisis de la actividad implementada.

1. Fecha de desarrollo de la actividad 15 de junio 2021 (1 sesión) actividad 3 2. Descripción de las variaciones en la implementación de la actividad.

Actividad 3 Momento 1 Se proyectará en el televisor un video referente al abecedario, después de esto el docente le mostrara las letras, luego los alumnos escogerán cualquier letra de estas dando un ejemplo de persona, animal o cosa, En el tablero se colocarán las letras del alfabeto en desorden donde los niños lo ordenaran en un tiempo determinado (1 minuto) escribiendo el correcto orden en el tablero.

Momento 2: Los estudiantes realizaran una lectura rápida acerca de los números romanos, el docente dirá stop, continuando con otro estudiante al final, el estudiante comentara como se

sintió y en que cree que falló, los estudiantes construirán un tablero con los materiales dados con sus imágenes, de tal forma que realicen los números romanos donde serán colocadas en hojas de block dentro del tablero.³ ¿Qué resultados de aprendizaje esperados y no esperados, se hallaron? Describirlos, documentarlos y codificarlos.

A1. Identifica de manera oral vocabulario en el juego del tablero interactivo relacionando la dinámica realizada con el alfabetismo. A2. Reconoce de manera oral léxico sobre representaciones literarias. A3. Reconoce de manera oral léxico acerca de las relaciones entre los elementos constitutivos de un texto literario, y entre éste el contexto además sobre roles y dinámica en la comunidad.

A1. Describe de manera breve y sencilla la dinámica del juego. A2. Intercambia información sencilla sobre cuentos, fabulas, poemas, leyendas, etc. A3. Comprende textos orales descriptivos sencillos sobre roles y trabajos en la comunidad educativa.

¿Qué resultados generales se hallaron? La familia mostró un alto interés en las actividades de los niños, motivándose para acompañarlos cuya estrategia de aprendizaje ha ayudado a enlazar con emociones a los padres, docente y alumnos, los padres de familia apoyan a los hijos en esta investigación desarrollando en la parte socio-afectiva un puente hacia al conocimiento lo cual tendrá avances en las actividades posteriores, se reforzó la autoestima del niño en su entorno familiar interactuando con las personas que lo rodean (padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.) Transformo en el niño una actitud positiva ante las diferentes experiencias vivenciales en su entorno. Desarrollo las capacidades comunicativas y afectivas para socializar con dinamismo y autoconfianza en cualquiera.

Contexto. 5. Documentación de la actividad: describir y codificar los soportes documentales a los que se puede acceder. Pueden ser soportes textuales (textos de los

estudiantes, observaciones escritas del profesor, diarios de campo...), audiovisuales (filmaciones de clases, de eventos, acciones...), visuales (dibujos, fotografías, esquemas, presentaciones...), audio (grabaciones...) drive.

Descripción del momento: 1. El estudiante memorizará la imagen que da a conocer el docente. 2. el alumno escribirá la imagen relacionada al finalizar se verificará quien escribió o imito lo que lo que el docente dio a conocer en su respectivo tablero.

Momento 2: 1. Los estudiantes utilizaran la imaginación como puente para crear ideas de acuerdo a sus emociones vinculadas al tema. 2. Se colocarán los números romanos en desorden donde los niños lo ordenarán en un tiempo determinado. 3. Los estudiantes construirán un tablero con los materiales dados. Tipo y código de registros: Tipo de registro: fotografías Código: A1-A2-A3 Tipo de registro: Tablero abecedario interactivo Código: A3-

Tiempos: Actividad 3, 16 de junio 2021 Enlace drive:

<https://drive.google.com/file/d/1RVshOWfquOadKy5L3EJrIcEsX2X3oAdE/view?ts=60ebcb5d>

<https://drive.google.com/file/d/1RBSFGzg7Cd2ize77nVGnJNrAryuYuMRX/view?ts=60918>

Análisis ¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y la implementada? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones?

Los estudiante mostraron en las sesiones mucha ansiedad, debido a que no sabían lo que el docente les iba a colocar a hacer, fue un momento para aprender a valorar la capacidad intelectual que quiere alcanzar el niño en su progreso estudiantil cada día, por medio de actividades lúdicas como son los juegos de mesa, además de recurrir a la imaginación y emociones en los precisos momentos de implementación, crear ideas y transmitirlas entre pares

facilitan el conocimiento que se adquiere de manera abstracta, no solo al planear la actividad sino como llegar a el saber hacer y saber aprender, cuyo insumo didáctico nos permite identificar las fortalezas de los estudiantes, las debilidades cuando no reconoce el fin del juego, al diseñar el tablero interactivo lee sin reconocer los números romanos respecto a la imagen, el juego es el medio por el que se trabajan las emociones, porque se ha considerado que es el medio más común utilizado en los niños y se puede realizar mediante la metodología.

Pero la educación emocional se puede trabajar a través de otras formas.

Hay distintos autores que hablan de otras formas de trabajar la educación emocional, por ejemplo, a través de fichas es aquí donde planeamos un ejercicio práctico para tener en cuenta en las futuras implementaciones, de esta forma cumplir con el objetivo primordial que es incentivar al estudiante en mejorar en las falencias en cuanto a la alfabetización que en este caso el motivo de estudio.

Para Larin (2015)

El juego es un instrumento de aprendizaje muy importante, que contribuye al desarrollo de las funciones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotores y en el proceso de formación de la personalidad. (p.41)

El juego del tablero favorece la aceptación de uno mismo y de los demás, que el estudiante disfrute con el juego para fomentar la participación y las relaciones afectivo-sociales donde el estudiante acepte el papel que le toque en el juego y respete las normas establecidas.

Larin (2015) establece que

Desde el punto de vista afectivo-social, por el juego el niño toma contacto con sus iguales, y ello le ayuda a ir conociendo a las personas que le rodean, aprender normas de comportamiento y a descubrirse así mismo en el marco de estos intercambios. (p.49)

Es decir que mediante el juego los niños son capaces de generar ese autoconocimiento que le permitirá analizar desde una perspectiva más amplia su realidad.

Reflexiones y análisis colectivo. Para el mejoramiento de las sesiones en estas prácticas de aula se implementan estrategias que facilitan a que mis estudiantes de refuerzo creen sus propias experiencias significativas utilizando el material didáctico vinculando a los niños en su proceso de enseñanza- aprendizaje. Para lograr tal propósito, la investigación en el aula como estrategia de aprendizaje colectivo, a través de las secuencias didácticas, permiten dinamizar y mejorar el que hacer pedagógico, en este caso se indagó sobre los pre- saberes, los intereses y el entorno social del estudiante para generar situaciones de dominio de lenguaje y afianzamiento en la lectura que le ayudaran a movilizar sus conocimientos más allá de los resultados esperados, con la intención de que se adquiriera la capacidad de construir conceptos y relaciones que le permitan conocer su propia realidad y darle un significado a su saber y saber hacer proceso de autoevaluación en la misma sesión. Por tal razón la investigación en el aula, los estudiantes son un agente activo en su proceso de formación; interpreta, argumenta y propone soluciones los problemas que existen en su entorno.

Instrumento 3.

1. Planeación de actividades que surgen en el desarrollo de la secuencia didáctica. 2. Sesión (clase) Indicar el número de sesión o de sesiones en las que se incluirá esta actividad. 3. Fecha en la que se implementará. Indicar la fecha o fechas en las que la actividad se desarrollará. 4. Nombre de la actividad y vínculo(s) con las demás actividades de la SD. Explicitar el nombre de la actividad, la relación que ésta tiene con las otras actividades de la SD y las razones por las que se decidió incluirla en la SD. 5. Listado y breve descripción de los resultados de aprendizaje esperados de los estudiantes (didácticos /formativos). Enlistar y describir los aprendizajes

formativos y didácticos que se espera alcancen los estudiantes con el desarrollo de la actividad. Los aprendizajes deben formularse en términos de saberes y saberes hacer. 6. Resultados generales esperados no relacionados con los aprendizajes específicos (en caso de ser contemplados). Describir los resultados esperados no relacionados con aprendizajes de los estudiantes, sino con otros aspectos de la actividad. Por ejemplo, a nivel institucional, vinculación de la familia, de la comunidad, etcétera. 7. Descripción de la actividad, tal como se planea. Acciones de los estudiantes e intervenciones de la docente. Para este ítem, es importante tener en cuenta que no se debe realizar una descripción general de la actividad, sino de cada momento o componente.

Momentos o componentes de la actividad: Momento 1: Describir por momentos o componentes la actividad. Se trata de una descripción completa en cada momento que incluye: distribución del tiempo, del espacio y materiales. La redacción de esta descripción es en futuro. En cada columna se debe describir un momento o componente y en las columnas siguientes se indica cómo se espera que participen los niños y las intervenciones de la docente en éste. Momento 2: Describir por momentos o componentes la actividad. Se trata de una descripción completa en cada momento que incluye: distribución del tiempo, del espacio y materiales. La redacción de esta descripción es en futuro. En cada columna se debe describir un momento o componente y en las columnas siguientes se indica cómo se espera que participen los niños y las intervenciones de la docente en éste.

Lo que se espera de los niños: Describir la manera como se espera que los niños se vinculen a la actividad en cada momento o componente: ¿qué interacciones se espera generar?, ¿qué se espera que hagan?, ¿sobre qué aspectos se espera que reflexionen? No se trata de indicar las posibles intervenciones de los niños, sino de poner el foco en las posibles reflexiones que se

suscitan. Debe describirse lo que se espera de los niños en cada uno de los momentos de manera diferenciada.

Consignas de la docente...Posibles intervenciones: Escribir las posibles intervenciones de la docente e indicar entre comillas las consignas que podrían guiar el desarrollo de la actividad en cada momento o componente. Deben describirse las consignas de la docente en cada uno de los momentos de manera diferenciada.

7. Productos académicos: Describir los productos de la actividad. Éstos están referidos a lo que los niños producen con aquello que aprendieron: un libro, un foro, una cartelera, un afiche.... No deben ser necesariamente tangibles. Por ejemplo, si el propósito es construir las normas de interacción, el resultado, además de un documento que contenga las reglas acordadas, es que los niños interactúen cumpliendo las normas. El producto sería observable y susceptible de ser documentado, pero no físico: la calidad de las interacciones en términos del cumplimiento de las normas.

8. Mecanismos previstos para la evaluación y el seguimiento de los aprendizajes. Enlistar y describir los mecanismos, instrumentos y/o estrategias que se emplearán para evidenciar, registrar y documentar lo que los estudiantes aprendieron. Además de indicar los aprendizajes alcanzados por cada niño, debe incluirse la evidencia para hacer de la evaluación un proceso soportado en registros observables (rejillas, portafolios, registros de audio, videos, etcétera). 9. Decisiones sobre la información que se tomará para la sistematización. Definir los momentos de la actividad que se registrarán, así como los tipos de registros que se usarán para documentarla (filmaciones, diarios de campo). Instrumento 2. Registro de variaciones, eventos, fenómenos que se consideren relevantes para analizar y sistematizar la actividad.

No: 1 Fecha y sesión: sesión 1 sesión 1 junio 1-8 2021 (2 sesiones) 1 actividad.

Evento: Descubre las experiencias de los alumnos en actividades de lectura y escritura, se realiza una prueba diagnóstica para observar el comportamiento de los estudiantes, se mide la capacidad de abstracción de conceptos en la lectura y escritura reflexiva, se motiva al alumno al aprendizaje autodidacta, se establece 20 minutos de tiempo para juego de roles e interpretación del tema, se les hablara del juego de la ruleta como estrategia pedagógica para practicar lectura, escritura y matemáticas involucrando las emociones.

Documentación: 1. Número de sesiones y fechas que corresponden a esta parte del análisis sesión 1 junio 1-8 2021 (2 sesiones) 1 actividad 2. Documentación de la actividad: describir y codificar los soportes documentales a los que se puede acceder. Pueden ser soportes textuales (textos de los estudiantes, observaciones escritas del profesor, diarios de campo...), audiovisuales (filmaciones de clases, de eventos, acciones...), visuales (dibujos, fotografías, esquemas, presentaciones...), audio (grabaciones...)

Descripción del momento: Los alumnos comparten experiencias acerca de sus pasatiempos favoritos escribiendo en una hoja de papel, los estudiantes responden de acuerdo a sus actividades en su tiempo libre, se les presenta unas preguntas de investigación para observar sus conocimientos previos realizando una entrevista para un mayor análisis y ellos describen el desarrollo de los momentos de una forma oral y escrita, Intercambiaran experiencias por medio de sus preguntas y respuestas en un juego de roles, leerán y comprenderán sus propios textos escritos.

Los alumnos analizan su propio escrito, compartirán las mismas preguntas al docente estableciendo un diálogo abierto cuyo proceso comunicativo desarrollaran las habilidades lectoras en fases de inicio, desarrollo y cierre, se apropian de resultados dados en la entrevista para afianzar conceptos. Se anima para jugar en la ruleta de emociones.

Tipo y código de registros: tipo de registro: registros fotográficos; código: A3 l Tiempos: fecha, Enlace drive 3. ¿Qué resultados de aprendizaje se hallaron (esperados y no esperados...)? describirlos, documentarlos y codificarlos

A1. Reconoce su identidad cultural como miembro de la comunidad educativa. Selecciona el léxico apropiado y acomoda su estilo al plan de exposición, así como al contexto comunicativo. (Lenguaje)

A2. Aprecia las diferencias culturales con sus compañeros y compañeras. (Juego de roles). Se establece la entrevista como método para un buen proceso comunicativo. (Dialogo)

A3. Adecua la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones comunicativas en que participa. (Lectura)

A4. Desarrolla en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego de matemáticas que está directamente conectada con lo cognitivo y evolución de emociones. (Evidencia). Los documentos que se tienen en cuenta son las entrevistas interactivas como producto académico, registros fotográficos, intercambio de emociones.

¿Qué resultados generales se hallaron? La familia mostró un alto interés en las actividades de los niños, motivándose para acompañarlos cuya estrategia de aprendizaje ha ayudado a enlazar con emociones a los padres, docente y alumnos, los padres de familia apoyan a los hijos en esta investigación desarrollando en la parte socio-afectiva un puente hacia al conocimiento lo cual tendrá avances en las actividades posteriores, se reforzó la autoestima del niño en su entorno familiar interactuando con las personas que lo rodean (padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.) Transformó en el niño una actitud positiva ante las diferentes experiencias vivenciales en su entorno. Desarrollo las capacidades comunicativas y afectivas para socializar con dinamismo y autoconfianza en cualquier contexto.

Análisis ¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y los eventos registrados en el instrumento 2, relacionadas con la implementación? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones? Se realizó un examen diagnóstico antes de empezar a construir el material, se estableció unas preguntas básicas en forma de entrevista donde los niños se divirtieron narrando verbalmente y de forma escrita sus vivencias utilizando el juego de roles entre pares, reconociendo que la ruleta como estrategia pedagógica y la entrevista mezclada con las manualidades ayudaran a unificar ideas en cuanto al proceso lector-escritor, cuyas emociones muestran la forma de como la motivación es un eje principal en el aprendizaje de cualquier actividad o algún tema específico, en este ejercicio aprendieron a conocerse como personas valorando su diario vivir como pieza clave para registrar sus experiencias con asertividad, al observar a Ingrid Matta presento dificultad al leer sus preguntas con problemas de dicción y falta de conocimiento de algunas palabras, Santiago al escribir no reconocía las tiempos verbales por lo cual activé el refuerzo en esta etapa de inicio y desarrollo corroborando en la producción terminando en la implementación que recomendando en el proceso de refuerzo se valore el alto grado de motivación el cual genera en el estudiante recepción de contenidos.

Fecha de registro en este instrumento: 10 al 16 de junio 2021 (2 sesiones) actividad 2.

Reflexiones y análisis colectivo Para el mejoramiento de las sesiones en estas prácticas de aula: se implementan estrategias que facilitan a que mis estudiantes de refuerzo creen sus propias experiencias significativas utilizando el material didáctico vinculando a los niños en su proceso de enseñanza- aprendizaje.

Para lograr tal propósito, la investigación en el aula como estrategia de aprendizaje colectivo, a través de las secuencias didácticas, permiten dinamizar y mejorar el que hacer pedagógico, en este caso se indago sobre los pre- saberes, los intereses y el entorno social del estudiante para generar situaciones de dominio de lenguaje y afianzamiento en la lectura que le ayudaran a movilizar sus conocimientos más allá de los resultados esperados, con la intención de que se adquiriera la capacidad de construir conceptos y relaciones que le permitan conocer su propia realidad y darle un significado a su saber y saber hacer proceso de autoevaluación en la misma sesión. Por tal razón la investigación en el aula, los estudiantes son un agente activo en su proceso de formación; interpreta, argumenta y propone soluciones los problemas que existen en su entorno.

Instrumento 2. Registro de variaciones, eventos, fenómenos que se consideren relevantes para analizar y sistematizar la actividad

No: 2 Fecha y sesión: (10 al 16 de junio 2021 (2 sesiones actividad 2).

Evento: Descubre las experiencias de los estudiantes en actividades de lectura y escritura, se realiza una prueba diagnóstica para observar el comportamiento de los estudiantes, se mide la capacidad de abstracción de conceptos en la lectura y escritura reflexiva, se motiva al estudiante al aprendizaje autodidacta, se establece 20 minutos de tiempo para juego de roles e interpretación del tema, se les hablará del juego de la ruleta como estrategia pedagógica para practicar lectura, escritura y matemáticas involucrando las emociones.

Documentación: drive 1. Número de sesiones y fechas que corresponden a esta parte del análisis (10 al 16 de junio 2021 (2 sesiones actividad 2) sesión 2. Documentación de la actividad: describir y codificar los soportes documentales a los que se puede acceder. Pueden ser soportes textuales (textos de los estudiantes, observaciones escritas del profesor, diarios de campo...),

audiovisuales (filmaciones de clases, de eventos, acciones...), visuales (dibujos, fotografías, esquemas, presentaciones...), audio (grabaciones...) drive enlace.

Descripción del momento: Se despierta curiosidad en el alumnado para adquirir nuevos conocimientos a través del juego mediante el proceso de la lecto- escritura, se establece en el momento una evaluación diagnostica para conocer sus conocimientos previos, Los estudiantes se pasan entre si una bolita de caucho rápidamente diciendo tingo y cuando el docente diga tango el estudiante leerá un texto y dará respuesta a la pregunta de matemáticas, en el juego de roles para incentivar el lenguaje en los niños, en la etapa de producción los alumnos crean su propio cuento en el juego de la ruleta despertando emociones al imaginar lo que podría pasar si ellos dirigen la escena de lo irreal con sus vivencias día a día, dependiendo que elección realice leer, escribir, deletrear, el pensamiento reflexivo contribuirá a que el docente y estudiante interactúen propiciando un ambiente cómodo donde se tiene en cuenta el ensayo – error con su respectiva retroalimentación sin generar barreras en el aprendizaje. Tipo y código de registros: tipo de registro: registros fotográficos, código; Tiempos. Enlace drive 3. ¿Qué resultados de aprendizaje se hallaron (esperados y no esperados...)? describirlos, documentarlos y codificarlos. A1. Se identifica de manera oral el vocabulario en la ruleta de actividades relacionando las lecturas y escrituras realizadas. (Proceso lecto-escritor) A2. (Juego de roles). Se establece el juego tingo y tango como método de respuesta física para un buen proceso comunicativo que ofrece interacción entre sí. (Dialogo) A3. Se adecua la entonación y la pronunciación a las exigencias de las situaciones comunicativas en que participa mejorando la articulación de sonidos al leer y la autocorrección (lectura) A4. Desarrolla en los niños y las niñas el pensamiento, el lenguaje, la memoria con el juego de la ruleta que está directamente conectada con lo cognitivo pensamiento matemático y evolución de emociones. (evidencia)

Los documentos que se tienen en cuenta la ruleta como producto académico, registros fotográficos, intercambio de emociones.

¿Qué resultados generales se hallaron? La familia mostro un alto interés en las actividades de los niños, motivándose para acompañarlos cuya estrategia de aprendizaje ha ayudado a enlazar con emociones a los padres, docente y alumnos, los padres de familia apoyan a los hijos en esta investigación desarrollando en la parte socio-afectiva un puente hacia al conocimiento lo cual tendrá avances en las actividades posteriores, se reforzó la autoestima del niño en su entorno familiar interactuando con las personas que lo rodean (Padres, hermanos, amigos, compañeros, etc.) Transformó en el niño una actitud positiva ante las diferentes experiencias vivenciales en su entorno. Desarrollo las capacidades comunicativas y afectivas para socializar con dinamismo y autoconfianza en cualquier contexto.

Análisis ¿Qué reflexiones o qué aspectos de orden teórico, didáctico, pedagógico, se generaron a partir de la reflexión, análisis y contraste entre la actividad planeada y los eventos registrados en el instrumento 2, relacionadas con la implementación? ¿Qué diferencias, fortalezas, dificultades y/o limitaciones se hallaron y se resaltan? ¿Por qué se dieron? ¿Qué recomendaciones son clave para futuras implementaciones? Los estudiantes se desarrollaron en la actividad compartiendo sus propios intereses, a su vez hacían preguntas de palabras que les resultaba desconocidas al leer, el intercambio de opiniones crearon en el estudiante una nueva forma de interpretar emociones con el juego que fue algo sorprendente al observar cómo se arriesgaban a cometer errores sin sentirse avergonzados, se evidencian algunas dificultades de aprendizaje en las nociones espaciales y de número, en el seguimiento de instrucciones y la atención, existe escases de vocabulario, y pronunciación incorrecta, cabe resaltar el respeto a la norma respetando el turno del compañero, la coordinación y motricidad son claves para futuras

implementaciones debido a que estaban un poco estáticos sugiriéndoles más movimiento de forma espontánea para no utilizar ordenes imperativas.

Los saberes propios de la dimensiones cognitiva, comunicativa, corporal y ética se diferencian entre ellos mediante la evaluación diagnóstica que fue el conector entre el conocimiento y lo vivencial.

6. Fecha de registro en este instrumento 10 al 16 de junio 2021.

7. Reflexiones y análisis colectivo Para el mejoramiento de las sesiones en estas prácticas de aula: se implementan estrategias que facilitan a que mis estudiantes de refuerzo creen sus propias experiencias significativas utilizando el material didáctico vinculando a los niños en su proceso de enseñanza- aprendizaje. Para lograr tal propósito, la investigación en el aula como estrategia de aprendizaje colectivo, a través de las secuencias didácticas, permiten dinamizar y mejorar el que hacer pedagógico, en este caso se indagó sobre los pre- saberes, los intereses y el entorno social del estudiante para generar situaciones de dominio de lenguaje y afianzamiento en la lectura que le ayudaran a movilizar sus conocimientos más allá de los resultados esperados, con la intención de que se adquiriera la capacidad de construir conceptos y relaciones que le permitan conocer su propia realidad y darle un significado a su saber y saber hacer proceso de autoevaluación en la misma sesión. Por tal razón la investigación en el aula, los estudiantes son un agente activo en su proceso de formación; interpreta, argumenta y propone soluciones los problemas que existen en su entorno.

Análisis y discusión

Se realizaron preguntas básicas a los niños en donde se utilizó la metodología de entrevistas para desarrollar el juego de roles, de igual forma, se implementó la ruleta como estrategia pedagógica con ciertas manualidades con el fin de unificar conceptos para el proceso lecto-escritor, cuyas emociones fueron el eje principal del aprendizaje en cualquier actividad y tema específico, asimismo, con estos ejercicios, los estudiantes aprendieron a conocerse como persona, conociendo y analizando su diario vivir para y sus experiencias manejarlas con asertividad, al observar Matías López presentó dificultad al leer sus preguntas con problemas de dicción y falta de conocimiento de algunas palabras, Santiago al escribir no reconocía las tiempos verbales por lo cual activare el refuerzo en esta etapa de inicio y desarrollo corroborando en la producción terminando en la implementación que recomendando en el proceso de refuerzo se valore el alto grado de motivación el cual genera en el estudiante recepción de contenidos.

En el momento 2 los alumnos se desarrollaron en la actividad compartiendo sus propios intereses, a su vez hacían preguntas de palabras que les resultaba desconocidas al leer, el intercambio de opiniones creó en el estudiante una nueva forma de interpretar emociones con el juego que fue algo sorprendente al observar cómo se arriesgaban a cometer errores sin sentirse avergonzados, se evidencian algunas dificultades de aprendizaje en las nociones espaciales.

Para el mejoramiento de las sesiones en estas prácticas de aula se implementan estrategias que facilitan a que mis estudiantes de refuerzo creen sus propias experiencias significativas utilizando el material didáctico vinculando a los niños en el proceso de aprendizaje y enseñanza. Para conseguir este objetivo, como estrategia de aprendizaje a través de las secuencias didácticas impuestas, le permitieron al estudiante dinamizar y mejorar el que hacer metodológico, con el cual, se indagaron los conocimiento previos, los intereses sociales, se generaron situaciones de

control de emociones, dominio del lenguaje escrito y verbal, los cuales permitieron obtener resultados más allá de los esperados, con la intención de que se adquiriera la capacidad de construir conceptos y relaciones que le permitan conocer su propia realidad y darle un significado a su saber y saber hacer proceso de autoevaluación en la misma sesión. Por tal razón la investigación en el aula, los estudiantes son un agente activo en su proceso de formación; interpreta, argumenta y propone soluciones los problemas que existen en su entorno. La sustentación es el globo referente que puntualiza las diferentes posturas temáticas en el desarrollo de la propuesta pedagógica teniendo en cuenta la edad de los niños su escolaridad, familia y su entorno.

Conclusiones

La planeación para esta propuesta pedagógica fue la adecuada, se vio un cambio positivo en los estudiantes que participaron en la actividad lúdica propuesta. Aunque hizo falta tener en cuenta la búsqueda de un mejor espacio para llevar a cabo las actividades ya que se realizó la actividad en un espacio pequeño. Mi principal dificultad para llevar a cabo esta propuesta pedagógica fue mi salud física. La proyección de esta propuesta pedagógica es que los estudiantes que están en aulas virtuales se sientan mucho mejor en las clases y así su rendimiento académico mejore notablemente.

Referencias Bibliográficas

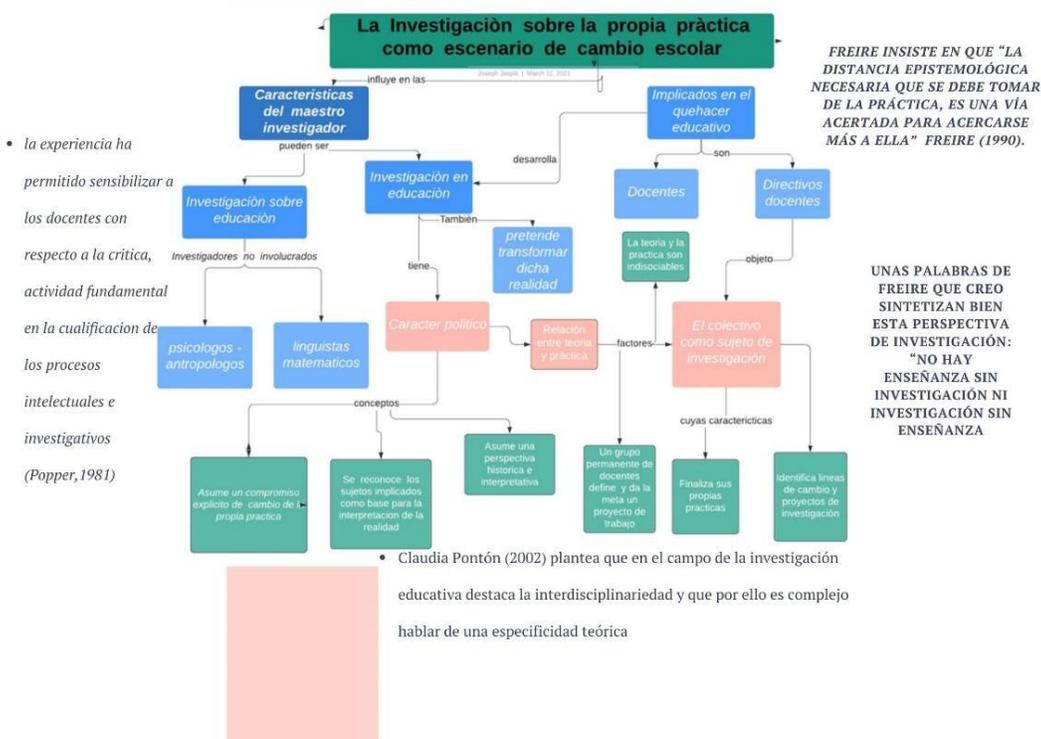
- Ausubel, D., Novak, J., & Hanesian, H. (1983): "Psicología educativa. Un punto de vista cognoscitivo". México. Trías Ed.
- Barrera (2009). El juego como técnica para la comprensión de la lectura. Universidad de San Carlos de Guatemala. Facultad de Humanidades. Departamento de Pedagogía. Guatemala, 2009.
- Bonilla-Castro, E., & Sehk, P. R. (2005). *Más allá del dilema de los métodos: la investigación en ciencias sociales*. Editorial Norma.
- Borda Ramos, N. N. (2019). El juego como estrategia didáctica utilizado para el desarrollo de la psicomotricidad motora gruesa en los estudiantes de 5 años del nivel inicial de la institución educativa 071 virgen del Carmen del distrito de San Juan de Lurigancho en el año académico.
- Bruner, J. (1983). Juego, pensamiento y lenguaje. *Revista In-fan-cia Educar de 0 a, 6*(6), 4-10.
- Guerrero, J. (2021). La perfección del saber y el arte de enseñar. Universidad Arturo Michelena. Valencia- España.
- Larin, S. (2015). Importancia del juego para los niños.
- Martínez, L. (2007). La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación. *Revista perfiles libertadores, 4*(80), 73-80.
- Ruiz, G. (2013). La teoría de la experiencia de John Dewey: significación histórica y vigencia en el debate teórico contemporáneo. *Foro de Educación, 11*(15), pp. 103-124.
- Valdés, M. A. E. (2011). Motivación y Neurociencia: Algunas implicaciones educativas. *Acción pedagógica, 20*(1), 104-109.

Verger, A. (2002). Sistematización de experiencias en América latina una propuesta para el análisis y la recreación de la acción colectiva desde los movimientos sociales. *Universitat autònoma de Barcelona*.

Vygotsky, L. (1978). Pensamiento y lenguaje. Teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Traducción de María Margarita Rotger. Argentina: Editorial Lautaro.

Anexos

Imagen 1. Mapa conceptual sobre la investigación.



Fuente: Autor

Video link de YouTube (sustentación)

https://www.youtube.com/watch?v=j-gr1mfkwd0&ab_channel=AngelicaMariaNeyraPerez