

El juego: un estímulo motivacional para el desarrollo del aprendizaje significativo en las niñas y los niños del grado 1°-A de la Institución Las Palmas

Mariluz León Ortiz

Lilibet Arango Oliveros

Diplomado de Profundización: Práctica e Investigación Pedagógica

Tutor:

Judy Andrea Lugo Quesada

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la educación - ECEDU

Programa de Licenciatura en Pedagogía Infantil

Diciembre de 2021

Resumen

Este trabajo presenta una propuesta pedagógica, cuyo propósito es mostrar como las actividades mediadas por el juego, promueven la motivación en los estudiantes, un elemento de mucha relevancia en el proceso del aprendizaje de los niños y las niñas. Esta se llevó a cabo, con la implementación de estrategias educativas acordes a los intereses y necesidades de ellos. Este proceso inicio a partir de la observación directa en el aula de clases, donde se logró identificar la desmotivación de un grupo de niños y niñas del grado Primero “A” de la Sede las Palmas para participar activamente en su aprendizaje, convirtiéndose en un problema que afecta su rendimiento académico. También se pudo evidenciar que este grupo de estudiantes no cuentan con el acompañamiento en casa por parte de los padres o familiares para desarrollar las actividades y el desinterés por el aprendizaje es evidente. Por lo cual, se hizo necesario el diseño e implementación de estrategias lúdicas o pedagógicas mediadas por el juego, un elemento de mucha importancia en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, donde es el docente como principal mediador, quien juega un papel fundamental en la estimulación de este.

Cabe resaltar entonces, que el juego más que una diversión, sirve como estrategia para el desarrollo del aprendizaje de los niños y las niñas, permitiendo que ellos participen activamente de manera autónoma y espontánea, teniendo en cuenta que este, es uno de sus mayores intereses.

Esta propuesta pedagógica ha permitido conocer lo significativo que es desarrollar acciones educativas.

Palabras Clave: Estrategias, Investigación, Saberes, Estudiantes

Abstract

This work presents a pedagogical proposal, whose purpose is to show how activities mediated by play promote motivation in students, an element of great relevance in the learning process of boys and girls. This was carried out, with the implementation of educational strategies according to their interests and needs. This process started from direct observation in the classroom, where it was possible to identify the demotivation of a group of boys and girls from the First grade “A” of the Seed las Palmas to actively participate in their learning, becoming a problem that affects their academic performance. It was also possible to show that this group of students do not have the accompaniment at home by parents or relatives to develop the activities and the lack of interest in learning is evident. Therefore, it became necessary to design and implement playful or pedagogical strategies mediated by the game, an element of great importance in the students’ learning process, where the teacher is the main mediator, who plays a fundamental role in the stimulation of this.

It should be noted then, that the game, more than fun, serves as a strategy for the development of the learning of boys and girls, allowing them to participate actively in an autonomous and spontaneous way, taking into account that this is one of their greatest interests.

this pedagogical proposal has allowed us to know how significant it is to develop educational actions.

Key words: Strategies, Research, Knowledge, Students

Tabla de Contenido

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	5
Pregunta de Investigación	6
Marco de Referencia	8
Marco Metodológico	13
Intencionalidades en la Construcción de la Práctica Pedagógica	13
Metodología	14
Producción de Conocimiento Pedagógico	26
Análisis y Discusión	31
Conclusiones	34
Referencias	36
Anexos	38

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Propuesta Pedagógica se realizó en la Institución Educativa Las Palmas, sede del Colegio Departamental Lorencita Villegas de Santos, dicha institución se encuentra ubicada en la carrera 9 N 19- 09, en la zona urbana de El Banco Magdalena; atiende una población vulnerable, Preescolar, Primaria y Bachillerato, cuenta con 6 sedes, es una Institución que tiene convenio con el SENA donde sus estudiantes salen como Técnicos en Procesamiento de Alimentos, Bachilleres Técnicos y Bachilleres Agropecuarios. Además, tiene como misión, formar estudiantes versátiles, asertivos, altamente competitivos, capaces de desarrollar todo su talento, comprometidos con el estudio de la ciencia y la tecnología, respetuosos de las diferencias y de los derechos humanos, aptos para desempeñarse en su entorno y auto dirigirse para trabajar en equipo por el bienestar de todos y a su vez, se visiona como un centro de excelente calidad educativa, admitiendo la diversidad como un valor y formando técnicos idóneo en procesamiento de productos agroindustriales orientada a mejorar su entorno y la calidad de vida de su comunidad.

El grupo poblacional a los cuales se les implementó dicha propuesta fue en el nivel educativo de primaria más exactamente en el grado 1° “A”, Estudiantes que sus edades oscilan entre los 6 y 7 años, en esta comunidad se aplica la educación inclusiva porque encontramos niños con discapacidad visual a los cuales se les dificulta el aprendizaje de manera rápida. Por lo tanto, se desarrollan las actividades aplicando los diferentes tipos de aprendizaje.

Esta población infantil es de estrato uno, donde la mayoría de sus padres son vendedores ambulantes, moto taxistas y servicios domésticos.

Esta propuesta pedagógica nace a partir de la observación directa y registro de diario de campo, donde se pudo analizar la desmotivación de algunos niños y niñas del grado Primero “A” de la Sede las Palmas para participar activamente en su aprendizaje, convirtiéndose en un problema que afecta su rendimiento académico. También se pudo evidenciar que estos estudiantes no cuentan con el acompañamiento en casa por parte de los padres o familiares para desarrollar las actividades y el desinterés por el aprendizaje es evidente.

Se tuvo en cuenta esta problemática para descubrir que estaba causando la desmotivación en los estudiantes, que no les permitía avanzar en su proceso educativo y así buscar posibles estrategias que fortalecieran la motivación en ellos.

La desmotivación en los estudiantes es un problema que requiere atención inmediata, debido a que puede provocar consecuencias a corto, mediano y largo plazo; de no tratarse a tiempo podría ocasionar en los infantes la deserción escolar y el estancamiento académico entorpeciendo su desarrollo integral.

Teniendo en cuenta lo anterior, se diseñó una propuesta pedagógica, que nos permitiera, la implementación de herramientas y estrategias llamativas, motivadoras y enriquecedoras que despertaran el interés en los estudiantes. Por ello, hemos tenido en cuenta dicha propuesta pedagógica con el fin de fomentar la motivación en el aprendizaje de los estudiantes. Sabemos que:

La motivación es aquella actitud interna frente al nuevo aprendizaje, es lo que mueve al sujeto a aprender es por tanto un proceso endógeno. Es indudable que en este proceso en que el cerebro humano adquiere nuevos aprendizajes, la motivación juega un papel fundamental. (Carrillo et. al, 2009, p.24).

Esta propuesta consiste en diseñar actividades mediadas por el juego, que motiven a los estudiantes mientras aprenden; permitiendo que ellos puedan adquirir el aprendizaje de una manera significativa, teniendo en cuenta que la motivación es el motor del aprendizaje, y el docente debe ser el mediador entre este y su modelo de enseñar.

Como docentes, es muy importante generar cambios en la manera de impartir los conocimientos en el aula, se debe tener en cuenta las necesidades y los intereses de los estudiantes, para luego implementar estrategias adecuadas que permitan lograr en ellos un aprendizaje significativo; uno de estos mayores intereses en los infantes es el juego. “El educador conoce al niño, sus características, sus necesidades y su desarrollo educativo y, por tanto, es también consciente de la necesidad que comporta fomentar el juego y, más aun, utilizarlo como metodología de aprendizaje”. (El Juego en el Desarrollo Infantil, s,f p.41). A partir de lo antes mencionado en la cita podemos decir entonces, que el juego como metodología de aprendizaje promueve un ambiente propicio que estimula el aprendizaje en las niñas y los niños, se puede decir también que este estimula la motivación en ellos, generando cambios actitudinales que favorecen el aprendizaje en los estudiantes dentro del aula.

Pregunta de Investigación

¿Cómo las actividades mediadas por el juego pueden promover la motivación en el aprendizaje del área de ciencias naturales sobre la temática del cuerpo en los estudiantes del grado Primero “A” de la Institución Educativa Las Palmas de El Banco Magdalena?

Marco de Referencia

En un aula de clases se encuentran realidades individuales, en donde se deben respetar características específicas sin dejar de contemplar que hacen parte a un grupo de estudiantes que deben cumplir unos objetivos, metas y propósitos ya establecidos para ese nivel educativo; entonces, no queda más que asegurar que cada uno de ellos adquieran los conocimientos de una forma significativa. Para esto el maestro debe utilizar todas las herramientas necesarias para lograrlo y una de ellas es el diario de campo, el cual facilita recolectar datos e información detallada de cada uno de los estudiantes, permitiendo establecer necesidades de diferente índole, capacidades y habilidades; las cuales se pueden ir articulando en cada uno de los contenidos disciplinarios para ir mejorando y desarrollando integralmente todos lo concerniente a un proceso educativo como tal. Por lo tanto:

Adoptar una mirada más profesionalizada de nuestro alumnado no sólo es un asunto de diagnóstico inicial, sino permanente. A través del diario podemos adquirir el hábito de reflexionar sobre cómo cambian a largo de la dinámica de trabajo, y sobre qué dificultades de aprendizaje aparecen, a qué pueden deberse y cómo abordarlas de una manera creativa y profesional.

El diario nos ayudará a ir adaptando la programación a su evolución, modificando contenidos y actividades cuando sea necesario, favoreciendo así una evaluación que sirva realmente para orientar el proceso de enseñanza y ajustarlo a la marcha del aprendizaje.

(Porlán 2008, p. 8).

Sin embargo, encontramos algunos docentes que no tienen en cuenta nada de lo anterior: características individuales, aprendizajes lentos, aprendizajes rápidos, niños con deficiencia de atención, problemas disléxicos, métodos de enseñanza incorrectos, en fin, una cantidad de

problemas de aprendizajes a los cuales no se les presta atención ocasionando desmotivación y rechazo, terminando en una lamentable deserción.

Es por esto que el trabajo del docente debe ser organizado, planeado, sistematizado, para que resulte de calidad y no dejar atrás aspectos indispensables en la formación integral de cada niño y niña. En este sentido la sistematización de la práctica pedagógica se convierte en el quehacer cotidiano del educador, los procesos que realiza continuamente en pro de la educación de los alumnos, las estrategias, metodologías y didácticas implementadas en el salón de clases.

La sistematización de la práctica pedagógica fortalece en el maestro la capacidad crítica reflexiva, la cual le permite desenvolverse respondiendo a las necesidades propias del contexto y por consiguiente a las exigencias de sus alumnos, convirtiéndose en uno de los pilares propios y fundamentales que requiere para la formación del ser humano en sus distintas dimensiones: Física, motriz, social y cognitiva; a partir de la práctica pedagógica, se proyecta la formación integral tanto de los educandos como del educador. Además, es un proceso que le permite al docente desarrollar una serie de características y habilidades que adquiere durante su proceso de aprendizaje, asimismo esta permite asumir una comprensión de su identidad como profesional, partiendo desde su propia práctica.

Proponer una educación integral es pensar en el derecho incuestionable a la educación, a acceder al conocimiento, a los saberes, las actitudes, los modos de actuar y pensar y las habilidades —expresados en los Núcleos de Aprendizaje/ en los contenidos, para todos los niños y las niñas. Este pilar ofrece orientaciones a la hora de seleccionar que enseñar. (Violante, 2018 Pg. 135).

No es enseñar por enseñar de forma improvisada, sino que se construye a partir de características propias del ser humano, del aprendiz, del docente, de sus conocimientos, del

contexto y del compromiso frente a la labor que realiza. Se enseña para formar sujetos libres, críticos, creativos, responsables, expresivos, cooperativos, solidarios, comunicativos, independientes, consciente de sus limitaciones y posibilidades personales. Es decir, para ayudar a los estudiantes a solventar necesidades propias, a potencializar capacidades y habilidades específicas de cada niño y niña a ser personas eficientes, eficaces, competentes en la solución de problemas presentes en el contexto donde se desenvuelven, a ser individuos autónomos de tomar sus propias decisiones asertivas, a asumir consecuencias de sus actos y sobre todo a ser personas de bien en esta sociedad que tanto lo necesita. Se enseña con la intención de ayudar al desarrollo integral del niño y la niña, ya que los consideramos un ser total, capaces de formar ciertos valores que les permitan interactuar adecuadamente en la sociedad. Por todo lo anterior el docente debe ser auto crítico, auto reflexivo y correctivo en su práctica pedagógica. Esto le ayudará a darse cuenta si sus estudiantes están adquiriendo un aprendizaje significativo, de lo contrario debe tomar los correctivos necesarios para que todos los niños y niñas aprendan integralmente. Es responsabilidad del maestro ofrecer en su práctica pedagógica todos los recursos necesarios en cada una de las dimensiones del conocimiento para que el estudiante reciba una atención pertinente a sus necesidades sin desconocer las competencias curriculares en cada nivel. Se debe involucrar a los padres de familia en el proceso educativo y formativo de los estudiantes y sobre todo se debe contextualizar los conocimientos para no enseñar en una total lejanía a la realidad cercana del estudiante.

Actualmente, la realidad escolar es todo un desafío total, puesto que el proceso de aprendizaje se ha visto afectado tanto para los docentes como para los alumnos, este es un tema de mucho interés y a la vez de preocupación que inquieta a muchos de los maestros.

El proceso de aprendizaje es fundamental para la formación de los estudiantes en distintas áreas del conocimiento, sin embargo, este se ve afectado por diversas situaciones que rodean a los involucrados (docentes, educandos), que no deja que se desarrolle de la misma manera para todos.

Estos grandes cambios que la sociedad ha tenido, ha dejado en evidencia que el docente debe aumentar su saber pedagógico, para poder contrarrestar todas esas situaciones que se presentan dentro del aula y que estas terminan desmotivando por completo a los educandos, en el cual su aprendizaje se ve afectado.

Por ello, es muy importante que los docentes estén en un proceso de investigación para así conocer las últimas tendencias educativas con el fin de implementar estrategias de enseñanza que motiven a los estudiantes y que generen experiencias de aprendizajes significativas donde las niñas y niños participen de una manera agradable y sean ellos actores y constructores de su propio aprendizaje; la motivación es una actitud muy fundamental en este proceso ya que esta le facilitará a los educandos adquirir su aprendizaje, “Uno de los aspectos más relevantes para que se dé el aprendizaje es la motivación y no hay duda alguna acerca de que cuando esta no existe, los estudiantes difícilmente aprenden” (Ospina 2006, p. 158). El docente, como el educando, son un eje fundamental en la estimulación de ésta, partiendo de las estrategias de las cuales se disponen para propiciar un ambiente motivado.

Entonces, cobra importancia también el papel del profesor, para establecer la relación adecuada entre la motivación y el aprendizaje en la construcción del conocimiento, dada su influencia decisiva en el desarrollo curricular, por ejemplo, cuando introduce las acciones pertinentes desde lo metodológico y lo didáctico, en relación con el enfoque del currículo y el

modelo pedagógico seleccionados para el programa, de tal forma que favorezcan principalmente la motivación intrínseca del estudiante. (Ospina, 2006, p. 159,160)

Desde este sentido se puede decir entonces que el docente debe mediar las posibilidades que hay para que los educandos siempre estén motivados y prestos a continuar con ese aprendizaje, pero para ello, este debe implementar desde su saber pedagógico, las estrategias o los mecanismos adecuados para que se pueda desarrollar de una manera pertinente el aprendizaje significativo en las niñas y los niños.

La motivación no es algo que viene dado, sino que se construye en las propias situaciones de enseñanza y aprendizaje, la relación entre alumnos y el profesor siempre es interactiva, su influencia es mutua; se trata de un compromiso humano, singular, con cada alumno, para ellos tiene más sentido llevar a cabo su actividad intelectual si perciben que el profesor quiere ayudarles. (Carrillo, et.al, 2009, p.. 29).

El problema que aquí se plantea es precisamente, como las actividades mediadas por el juego fomentan la motivación de los educandos, para que ellos puedan adquirir su aprendizaje y cómo desde el rol de docentes se pueden implementar para generar esos cambios significativos en el rendimiento escolar de cada uno de ellos, esto implica que debemos partir de estos referentes para poder orientarnos y así tomar las mejores decisiones en cuanto a nuestra propuesta.

Marco Metodológico

Intencionalidades en la Construcción de la Práctica Pedagógica.

Es muy importante llevar el diario de campo en el estudio de la práctica pedagógica; porque en esta herramienta, además de ir las anotaciones o apuntes de todo un comportamiento diario de los estudiantes, en el aula de clases y fuera de ella, va también todo lo concerniente a la práctica del docente.

El Diario, por tanto, nos sirve, en primera instancia, para reflexionar sobre el día a día del aula, distanciándonos de los hechos en los que estamos implicados y tomando decisiones basadas en argumentos propios, superando así la reproducción acrítica de los mitos y estereotipos escolares. (Porlán 2008, p 2).

Permanentemente se escribe todo lo sucedido en una jornada laboral sin omitir detalles por más insignificantes que parezcan, porque esto servirá para hacernos un autoanálisis reflexivo de la forma de trabajar, con el propósito de mejorar o reforzar acciones negativas o positivas que se estén presentando en la práctica pedagógica, ya sea en los estudiantes, padres de familia, colegas directivos, etc.

Pero también nos sirve para reflexionar sobre nuestra experiencia durante periodos más largos de tiempo y para construir poco a poco un conocimiento práctico más profesionalizado y consciente, cuyo núcleo central debe ser nuestro Modelo Didáctico Personal; modelo que ha de convertirse en el referente teórico y profesional para el análisis y la toma de decisiones. (Porlán 2008, p 2).

Sin duda alguna el diario de campo resulta ser un instrumento muy significativo e indispensable en la práctica pedagógica de cada maestro que pretende ofrecer un servicio de calidad.

Metodología

Esta propuesta pedagógica se desarrolló dentro del paradigma cualitativo. En estudio explicativo porque pretende comprobar hipótesis, es decir, la identificación y análisis de las causas y sus resultados en hechos verificables. Su enfoque es crítico social por que la finalidad de la investigación es generar acciones que se orienten a la reflexión y transformación del hombre y lo social. “Se parte sobre la base que la investigación acción intenta comprender la práctica desde la perspectiva de quienes la construyen, implicándose en ella, en su reflexión y transformación” (Corvalán 2013, p. 45). Eliot (1993) citado por Corvalán (2013, p.45), propone para la investigación acción, el método de la deliberación, donde la reflexión y el dialogo son asumidos para progresar en el desarrollo de la comprensión de los conceptos éticos y en los dilemas de la práctica educativa.

Se aplicó el método etnográfico (investigación en el aula) por que se planteó establecer las causas que generaban la desmotivación en los niños y niñas en el proceso de aprendizaje y las interacciones maestro-alumno y padres de familia.

Como informantes claves están los alumnos, maestra, padres de familia y el contexto del aprendizaje.

En la recolección de datos se utilizó la observación directa a los alumnos, la auto-observación reflexiva y objetiva por parte de las docentes.

Como mecanismos de evaluación, se utilizó el diario de campo, videos, fotos, cuadernos de apuntes, hojas de block, entre otros y se diseñó actividades que orientan y aportan al problema planteado. La propuesta se desarrolló en el aula de clases del grado primero “A” de la escuela Las Palmas, basándonos primeramente en algunos referentes teóricos que permitieron sustentar nuestra propuesta.

Esta propuesta está enfocada hacia el desarrollo de actividades mediadas por el juego; con el fin, de estimular la motivación en los estudiantes y con ello, mejorar el aprendizaje de los mismos. El juego es una herramienta que le permite al docente diseñar actividades innovadoras, y que, además, esta se integra a todas las áreas del saber; Por otro lado, favorece el aprendizaje en los estudiantes, debido a la motivación que este estimula, la cual es muy importante para la adquisición de un aprendizaje significativo. Cabe resaltar entonces, que:

La motivación se constituye en el motor del aprendizaje; es esa chispa que permite encenderlo e incentiva el desarrollo del proceso.

(...) Su presencia o no puede atribuirse únicamente a las características personales del sujeto. Y es así como entran en juego las relaciones entre el alumnado y sus profesores (1), uno de los aspectos fundamentales que incide directamente sobre la motivación.

(Ospina, 2006, p.159).

El docente, como principal mediador entre el estudiante y su proceso de aprendizaje, debe implementar estrategias innovadoras que le faciliten a sus estudiantes la adquisición de este, el juego se constituye una pieza clave en este proceso ya que este se acerca a los intereses de los estudiantes en los primeros grados.

El educador conoce al niño, sus características, sus necesidades y su desarrollo educativo y, por tanto, es también consciente de la necesidad que comporta fomentar el juego y, más aun, utilizarlo como metodología de aprendizaje.

El educador tiene el papel de mediador entre el juego y el desarrollo del niño, y la función, como profesional, de utilizar estrategias variadas y originales para promover el juego creativo e intervenir en los diferentes momentos del juego de los niños. El juego en el desarrollo infantil (s.f, p.41).

Es decir, que este debe ser quien propicie esos espacios de aprendizajes significativos para sus estudiantes, en los que a partir de su saber pedagógico cree estrategias enfocadas en el juego, que permitan promover la motivación para un aprendizaje óptimo y significativo en cada uno de los estudiantes.

A través del juego el niño ira descubriendo y conociendo el placer de hacer las cosas y estar con otros. Es uno de los medios más importantes que tiene para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones (no olvidemos que el juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural). Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales; además de estimular su interés y su espíritu de observación y exploración para reconocer lo que le rodea. (López 2010 p.21).

Para finalizar, podemos decir que el juego es imprescindible en la práctica pedagógica del maestro, lo cual dará buenos resultados en los estudiantes; por ello, es importante incluirlo en el desarrollo de las actividades, en este caso, en el área de las ciencias naturales (El cuerpo y sus cuidados). sabiendo que este es uno de los mayores intereses de las niñas y de los niños en los primeros grados, el juego permite que las niñas y niños interactúen con su propio ambiente, (el juego) con esa esencia propia de esta edad, logrando así, fomentar la motivación, el cual permite que puedan participar activamente en su proceso de enseñanza aprendizaje, el juego además le ofrece a los niños la oportunidad de ir descubriendo el mundo a través de las vivencias que este tiene por medio del juego y de las múltiples experiencias que este le brinda; cuando el niño juega su aprendizaje se activa y se vuelve menos complejo, en lo que podemos decir que este le facilita

a las niñas y niños el desarrollo de competencias para el proceso de un aprendizaje significativo, autónomo, responsable e independiente.

Para el logro de los propósitos de esta propuesta se realizó una secuencia didáctica donde se planearon 3 actividades desarrolladas en 3 clases o sesiones diferentes, donde se articuló la teoría y la práctica, las cuales pusieron en evidencia la importancia del juego como estrategia para promover la motivación y así desarrollar un aprendizaje significativo en los estudiantes. Por otro lado, se puede decir que los diseños de estas planeaciones realizadas en la secuencia didáctica fueron pertinentes para la problemática encontrada. y además permitieron el desarrollo de competencias y aprendizajes en los estudiantes.

Actividad 1.

Juego, Observo y Exploro mi cuerpo.

La actividad se implementó en tres momentos:

El momento 1 se inició con la presentación de las docentes, a través de la canción “El Casco de la Concentración”, luego se invitó a los niños a escuchar el poema “Pelotas de Colores”, donde a cada uno se les dio una pelota del color que mencionaba el poema para que participaran de este. Seguidamente se realizó con los estudiantes el “Juego busca quien es”, donde entre ellos observan y exploraban su cuerpo a través de la descripción, para que de manera autónoma reconocieran su propio cuerpo.

En el segundo momento se organizaron los estudiantes por grupos, donde ellos mismos realizaron la silueta de sus cuerpos. Luego dibujaron cada una de sus partes en la silueta utilizando la boca.

Para finalizar este momento se entablo un dialogo con los estudiantes acerca de la actividad realizada.

Finalmente, en el momento tres se culminó la jornada con el juego “Tira el dado y descubre”, en el cual los estudiantes pasaban uno por uno, tiraban el dado y este les daba unas indicaciones como: Observa a tus compañeros y mira quien tiene el mismo color de tu piel. Cada estudiante debía seguir todas las indicaciones que el dado les daba y de esta manera se daba la oportunidad a todos de participar.

Este juego les permitió a los estudiantes reconocer diferencias y similitudes entre ellos y los cambios físicos que tiene el cuerpo en relación niño – adulto. Posterior a ello se finalizó la actividad con el ejercicio de tallarse y pesarse, donde se pudo lograr que los estudiantes conocieran los implementos que se utilizan para esto y a través de la práctica autónoma, lograron descubrir como varia el peso y la talla entre ellos, reconociendo que algunas veces pueden ser iguales y otras diferentes.

Actividad 2.

Juego explorando los sentidos

La actividad se implementó en 3 momentos

Momento 1. Se inicia la sesión con el saludo a los estudiantes, seguidamente se realiza un dialogo con ellos diciéndoles la forma cómo se deben comportar y las diferentes reglas que deben respetar (los estudiantes deberán escuchar atentamente cuando se les esté explicando las instrucciones, respetar cuando el compañero habla, alzar la mano al preguntar algo, observar con atención y no alejarse del lugar donde se va a trabajar. Luego se invita a los niños a realizar una pausa activa, que consiste en encender el reproductor de música en donde escucharemos la canción que dice así: “Ahora ya comprendo cual es la manera como yo conozco lo que me

rodea, activa tus sentidos, préstales atención, que ellos te darán la información, que es: “Lo veo, lo escucho, lo toco, lo huelo y si aún estoy segura lo pruebo. Los ojitos para ver, las manos para tocar, mi nariz pinta para oler, las orejas para escuchar y con el gusto saber y con el gusto saber y con el gusto saber, qué es lo que prefiero más...”

Mientras la canción suena todos irán imitando lo que esta nos indica. Ya terminada, se invita a los estudiantes a formar un semicírculo y se les plantearan algunas preguntas, tales como: ¿Les gusto la canción?, ¿De qué trata la canción?, ¿A que nos invita?, entre otras preguntas que se generen en el dialogo. Para finalizar este momento, se les preguntara a los niños cual creen ellos que es el tema que vamos a aprender.

Tiempo: 15 minutos

Espacio: Aula de clase

Materiales: Reproductor de sonido y memoria USB.

Momento 2. Retomando los conocimientos previos de los estudiantes, se realiza un dialogo con ellos, donde se les explica el tema a desarrollar y la importancia que este tiene para el reconocimiento del entorno. Posteriormente se invita a los niños a realizar el juego “Dibujo Mi Cuerpo” que consiste en escoger tres grupos de 2 niños para que uno de ellos dibuje al compañero en un papel bon. Seguidamente en equipo deberán dibujar con los pies, las partes de los sentidos en la silueta antes dibujada. Se recogerán todos los dibujos hechos y se pegarán en el tablero.

Posterior a ello, invitamos a los estudiantes a realizar el juego “Veo, Veo” que consiste en que los niños deberán observar las imágenes de la parte superior de la cartulina que corresponde a los 5 sentidos y relacionarlas con las imágenes de la parte izquierda, que

corresponde a diversos elementos, para que ellos los relacionen y los marquen con una equis (x) en el lugar correspondiente. . (juego, veo ,veo)

Tiempo: 30 minutos.

Espacio: Aula de clase

Materiales: Marcadores, tablero, cinta, cartulina, fichas.

Momento 3. Practicando los sentidos: En este momento los niños y las niñas practicarán los sentidos a través del juego “La gallina ciega”.

Para iniciar se invita a los estudiantes a organizarse en forma de círculo, luego se escogen tres de ellos para que representen el papel de la gallina ciega, se le colocara una venda a cada uno en los ojos, mientras que los otros tres utilizarán diversos objetos y alimentos para que los que están vendados, adivinen el nombre de cada uno de estos, utilizando el sentido correspondiente para cada elemento. De esta manera se le dará la oportunidad a todos los estudiantes para que participen en el juego.

Al finalizar el juego, cada estudiante comentará su experiencia de cómo se sintió y como hizo para descubrir cada uno de los elementos presentados en el juego.

Para finalizar la actividad, se realizará el juego de “EVALUATE”; para llevarlo a cabo organizamos dos filas de sillas. Luego cada niña/o deberá escoger un puesto para sentarse, se les explica en qué consistirá el juego y se fijan las reglas de este (estar atento a las indicaciones del juego, no hacer desorden, respetar las ideas de cada participante, etc.), para poder realizarlo, previamente en el tablero estará una cartulina con tarjetas de diversos colores, las cuales tendrán en oculto lagunas frases como: Yo

- soy el sentido con el que puedes observar todas las cosas que nos rodean. ¿Cuál es?
- Soy el sentido con el que puedes oler y diferenciar los olores.

- Soy el sentido con el que puedes tocar y sentir las texturas de los elementos.
- Soy el sentido con el que puedes oír todos los sonidos.
- Soy el sentido con el que puedes saborear los alimentos.

Cada estudiante deberá responder el nombre del sentido que corresponde a cada frase.

Tiempo: 30 minutos.

Espacio: Aula de clase

Materiales: Instrumentos musicales (tambor, maraca, pandereta), cartulina, fichas, cinta, venda, frutas, sal, azúcar, limón, entre otros.

Actividad 3

Juego, exploro y cuido mi cuerpo

Esta actividad se realizó en 3 momentos.

Momento 1: Se da inicio a la actividad con un saludo cariñoso y luego se les coloca una canción de fondo para saludar imitando las acciones que esta nos invita. canción de bienvenida

“Un saludo con mi cuerpo”, que dice:

// “Saludar las manos compañeros, saluda las manos saludar//

Saludar espaldas compañeros, saludar espalda saludar,

Saludar mejillas compañeros, saludar mejillas,

mejillas saludar, saludar cabezas compañeros,

saludar cabezas, cabezas saludar..... //”, mientras se canta y se imita la canción se utilizan

varias partes del cuerpo para saludar (codos, pie, caderas, entre otros.)

Posterior a ello, se invita a los estudiantes a sentarse cada uno en un puesto, donde ellos se sientan cómodos; una vez sentados, los invitamos a cantar la canción “Yo Tengo Un Cuerpo Que Debo Cuidar”.

Luego de terminada la canción, se realiza un dialogo con los estudiantes donde se les hace una breve introducción de lo que se va a aprender; seguidamente, con la ayuda de ellos, se realiza una lluvia de ideas sobre los cuidados que debemos tener con nuestro cuerpo y cómo podemos tener esos cuidados, de esta manera conoceremos sus saberes previos. Para ello, utilizaremos algunas preguntas orientadoras cómo: ¿Ustedes consideran que debemos cuidar nuestro cuerpo?, ¿De qué manera podemos cuidarlo?, ¿De qué debemos cuidarlo?, ¿Por qué es importante el cuidado de nuestro cuerpo?, entre otras que se puedan generar en este espacio. Estas respuestas serán consignadas en el tablero, para que una vez finalizado el momento, los niños puedan repasarlos escribiéndolos en sus cuadernos.

Para finalizar, este momento y afianzar el conocimiento previo de los estudiantes, los invitamos a realizar en juego de concentración llamado: “Concéntrate”, como su nombre lo dice es un juego de concentración, previamente en el tablero se tendrá 3 cartulinas con diversas imágenes ocultas repetidas alusivas a los cuidados del cuerpo, teniendo en cuenta 3 categorías, (actividad física, hábitos de higiene, alimentación), una cartulina por categoría. El juego consiste en descubrir las imágenes en el menor tiempo posible, los estudiantes se organizarán y cada uno pasará a participar deberán encontrar todas las parejas de imágenes que hayan, si al destapar las imágenes no coinciden, deberán voltear una de ellas y buscar la que corresponde; el juego finaliza al encontrar todas las parejas correspondientes. también habrá algunas imágenes que no hacen parte del cuidado del cuerpo. Una vez finalizado el juego, se les invita a ubicarse en sus puestos y teniendo en cuenta las imágenes que no pertenecen a los cuidados del cuerpo, se les canta la canción:

“Una de estas imágenes no es como las otras, son diferente de todas las demás,

Adivina cual es diferente de las otras, piensa bien y lo adivinarás”, se les explica que hay unas imágenes intrusas porque no pertenecen al tema que se está aprendiendo, se les pide a ellos que observen y digan cuales son y se les pregunta ¿por qué son intrusas? se les felicita por la participación y se continúan motivando para la siguiente actividad y así se cierra este primer momento.

Tiempo: 30 minutos.

Espacio: Aula de clase

Materiales: Material didáctico no estructurado (juego de fichas, Concéntrate) Cartulina, fichas, cinta, marcadores, imágenes ilustrativas, Anexos: canciones infantiles.

Momento 2: Iniciamos el segundo momento, proponiéndole a los estudiantes realizar el juego “JUGUEMOS EN EL BOSQUE”, y para ello, los invitamos a las afueras del aula. Este es una ronda que dice:

“Juguemos en el bosque, mientras el lobo está,

Me estoy bañandoooo.....”, el lobo repetirá cada acción para el cuidado del cuerpo.

Este juego consiste en realizar una ronda con todos los estudiantes y uno de los participantes debe representar el papel del lobo, se les explica que el lobo debe decir todas las acciones que debemos practicar para cuidar nuestro cuerpo se les orienta que hay que tener en cuenta las acciones vistas en el momento anterior.

Repetiremos la ronda las veces que cada uno de los participantes quieran, en representar el lobo; de esta manera los estudiantes se sentirán motivados mientras aprenden sobre los cuidados del cuerpo; además, esta ronda nos sirve para realizar un poco de actividad física, una de las acciones o hábitos que se debe tener para el cuidado de nuestro cuerpo. Finalmente se invitan a los estudiantes a volver al salón de clases.

Tiempo: 30 minutos.

Espacio: Afuera del aula

Materiales: Talento Humano, Anexo: ronda del lobo.

Tercer momento: En este último momento se invitó a los estudiantes a realizar una “Ruleta” como herramienta pedagógica donde ellos colocaron en práctica todo lo aprendido durante la secuencia didáctica, utilizando cartón, pegante, imágenes impresas, cartulina y marcador. De manera colectiva realizaron la ruleta teniendo en cuenta diversas acciones para el cuidado del cuerpo tales como alimentación, hábitos de higiene y actividad física.

Producción de Conocimiento

La práctica pedagógica como proceso investigativo y formativo nos permite vivir múltiples experiencias y evidenciar la realidad que se vive en un espacio educativo, dichas realidades las podemos unificar como todas aquellas necesidades o dificultades tanto de aprendizaje por parte de los educandos, como de la enseñanza por parte de la docente titular, que se presentaron en dichos espacios; como docentes practicantes, no podemos caer en la ingenuidad, debido a que precisamente en nuestro rol de docentes observadores, vamos a identificar un sinnúmero de inconsistencias que nos motivaran a crear nuevas formas de enseñanza, teniendo en cuenta el comportamiento que en ese espacio, los educando estén teniendo; por ello, la propia práctica docente como proceso de investigación y a la vez de formación nos debe servir para transformar el quehacer pedagógico; por ende, debemos propiciar nuevas estrategias pedagógicas, partiendo del como lo hace la docente titular, para que así el docente practicante a partir de la reflexión crítica y del diseño de una propuesta de intervención pedagógica pueda transformar dichas prácticas en un nuevo saber hacer pedagógico.

En relación con el proceso de la práctica docente, esta racionalidad facilita el fortalecimiento de la formación teórica de los docentes y posiciona preguntas sobre la naturaleza intelectual y política de su quehacer con lo que se abandona progresivamente, en las facultades de educación, la obsesión por la micro enseñanza al mismo tiempo, que se da cabida a nuevas formas de organización de la práctica, basadas en la observación de los procesos del aula desde perspectivas etnográficas a partir de las cuales se busca que los participantes no solo logren comprensiones más holísticas de los fenómenos del aula y de la escuela,; sino que además emprendan iniciativas de intervención de las aulas.

(Baquero 2006, p.16).

En la búsqueda de mejorar nuestras prácticas pedagógicas, acudimos a fuentes de información o referentes teóricos que nos permitieron investigar sobre todos esos elementos que el docente necesita conocer, para poder enseñar de manera adecuada y pertinente los contenidos a sus educandos y así dar solución a todas esas necesidades que se presentan dentro del aula; esta búsqueda continua hace que el docente vaya construyendo poco a poco su saber pedagógico; por lo cual, podemos decir, que este es entonces, todos esos conocimientos adquiridos y desarrollados a través de la práctica, es precisamente ese saber el que nos permite como docentes el saber hacer, es decir, convertir nuestro quehacer pedagógico en un arte, el arte de enseñar. Es ese saber el que hace que la práctica tenga una razón de ser dentro del aula y es aquí donde nos podemos dar cuenta que la práctica y el saber pedagógico están totalmente ligados la una de la otra, es la practica la que nos permite implementar ese saber pedagógico, a fin de beneficiar a los educandos, mientras que el saber pedagógico hace también que nuestras prácticas pedagógicas sean pertinentes y significativas en nuestro proceso de enseñanza aprendizaje. “(...) el saber pedagógico es la adaptación de la teoría pedagógica a la actuación profesional, de acuerdo con las particularidades disciplinares de cada docente y al medio en el que se actúa” (Castaño, 2012, p.40). Como profesionales en el arte de educar debemos permanecer en constante búsqueda e investigación, explorando ese currículo que presenta los acuerdos educativos dirigidos al modo de enseñar; es decir, nos permite a los docentes aprender día a día acerca de esa naturaleza de la educación y del conocimiento, para luego generar cambios innovadores en la manera de educar, los cuales pueden ser comprobados a través de la experiencia teoría y práctica en las aulas educativas y la confianza que tengamos de sí mismo en nuestra labor como docentes. Como maestras, debemos siempre apoyarnos en esos referentes teóricos que nos permiten utilizar diversos métodos de enseñanza –aprendizaje y nos dirigen a la implementación de estrategias

llamativas, significativas y enriquecedoras para las niñas y niños y que estas sean acordes a las necesidades de ellos, debido a que en las aulas siempre vamos a encontrar diversas particularidades. Por lo tanto, el constante estudio del currículo nos conduce a un ejercicio pedagógico y didáctico significativo y eficaz; En este proceso en el que como docentes debemos tener en cuenta el currículo, este debe ser flexible; para que así, en nuestro rol de maestras podamos hacer adaptaciones pertinentes y propias a las necesidades individuales de los educandos, estas acciones nos van perfeccionando en nuestro quehacer pedagógico; en el que los mayores beneficiarios serán los estudiantes, los docentes debemos estar abiertos a este sistema curricular para que este se pueda desarrollar de manera pertinente. “Los currículos no son simples medios instructivos para mejorar la enseñanza, sino que son la expresión de ideas que tienen como fin el perfeccionamiento del profesorado”. (Stenhouse, 2017, p. 10) lo cual permite el beneficio de los educandos; sin embargo, algunas políticas de estado y de gobierno institucional nos hacen distanciar de ese saber que se posee y como docentes debemos regirnos por sus políticas, aunque vayan en contrario con la teoría y al propósito mismo del currículo, esto causa tensiones entre la teoría y nuestra práctica. Como docentes debemos tener muy claro que la organización curricular debe dar respuesta a las necesidades individuales de los educandos, se debe tener muy en cuenta sus intereses para así lograr una educación de calidad.

Algo muy importante que se puede lograr con la implementación de esta propuesta pedagógica es generar cambios en el desarrollo de las actividades, teniendo en cuenta los intereses de los estudiantes, para diseñar estrategias innovadoras de enseñanzas que no solo los conduzcan a la adquisición de conocimientos, sino que ellos sean motivados, para que su aprendizaje sea más eficaz y significativo. Estas, además, contribuirán al desarrollo motriz, de lenguaje y se articulan a todas las áreas del saber.

En un proceso de investigación, lo importante es conocer las causas que ocasionan la problemática en la cual se está trabajando o investigando; sucedido esto se inicia o se pone en marcha una propuesta bien estructurada para poder resolver o mejorar la situación que está afectando el aprendizaje en un grupo de niños determinados.

Partiendo de lo anterior, la propuesta está enfocada a despertar la motivación y el interés de los estudiantes por su aprendizaje y para esto, se ha tenido en cuenta las características grupales e individuales que estos tienen, para diseñar las actividades. Por esta razón, el juego está presente en el desarrollo y ejecución de la propuesta, por que sin duda alguna lograremos cumplir los propósitos de una forma activa, participativa y motivante a través de este. Además, los niños y las niñas alcanzaran aprendizajes significativos, porque cuando ellos sienten que son tenidos en cuenta, les llama la atención o les interesa algo; es decir, participan sin ningún problema en la construcción de su aprendizaje. Por otra parte, el juego es una actividad que permite articular saberes de una forma integrada sin salirnos o desviarnos del principal propósito de la propuesta en marcha.

Dentro del contenido de la propuesta está contemplado abrir espacios de reflexión para la maestra y padres de familia, para ir mejorando cada vez que se desarrolle una actividad nueva con los niños; con esto, además de trabajar en disminuir la problemática, se estará propiciando cambios de actitudes negativas en la práctica docente y en casa, que más adelante les servirá a otros estudiantes o niños en el contexto inmediato.

La reflexión en la acción debe ir más allá de la práctica relativa a la enseñanza, a la didáctica del saber enseñado, y someter a reflexión y cambios la organización de las temáticas seleccionadas, cuyo aprendizaje se desea promover. A medida que el docente enseña un programa debe hacer su crítica, considerar su pertinencia y fraguar su

modificación, pensando en su pertinencia científica y social y en las competencias que espera que tal programa desarrolle en los estudiantes. (Restrepo, 2003, p.103).

Recogiendo lo más importante, el juego hará de la propuesta pedagógica una alternativa pertinente y adecuada para lograr que los estudiantes del grado primero “A”, alcancen las metas, objetivos, DBA, etc. de una forma motivante e interesante para ellos.

Análisis y Discusión

A partir del uso de mecanismos de evaluación como: diarios de campo, registros fotográficos, entrevistas a estudiantes, entre otros, se logró evidenciar que la implementación de nuestra propuesta fue satisfactoria para todos los involucrados, teniendo en cuenta que se cumplieron los objetivos propuestos. El diseño de la secuencia didáctica y el trabajo que se realizó como docente en la implementación de ésta, permitió que los alumnos fortalecieran su desarrollo cognitivo y emocional; partiendo del juego como estrategia, se logró compartir e interactuar con cada uno de ellos en la medida que se fue llevando a cabo la propuesta.

En el desarrollo de la primera sesión, pudimos notar que algunos estudiantes estaban un poco tímidos y su participación no era tan activa, pero en la medida que se fueron desarrollando las actividades, ellos se fueron motivando haciéndose participantes activos en cada una de éstas, con lo cual pudimos darnos cuenta que el propósito de la propuesta pedagógica se va logrando siendo pertinente y adecuada para la población intervenida.

También pudimos darnos cuenta que en el desarrollo de una clase no todos los estudiantes participan de igual forma, algunos se muestran tímido y por el contrario otros son más activos; por ello, como docentes debemos implementar acciones que vayan acorde con estas necesidades que se presentan dentro del aula, para que cada niño o niña participe en cada uno de los momentos de la clase y de este modo el proceso de aprendizaje sea más significativo y eficaz para todos los educandos.

En este orden de ideas, podemos decir que nuestra propuesta pedagógica fue adecuada y pertinente, teniendo en cuenta que las actividades fueron motivantes e invitaron a los estudiantes a participar activamente en cada uno de los momentos de la clase; podemos decir con certeza, que el juego sigue siendo uno de los mayores intereses de las niñas y niños y por ello, se

convierte en esa herramienta esencial en todo proceso de aprendizaje; siempre y cuando se implemente con una intencionalidad clara.

Finalmente, logramos evidenciar esa alegría y entusiasmo que caracteriza a los niños y niñas en estas edades, dejándonos ver lo importante y significativo que es para ellos implementar diversas estrategias mediadas por el juego; lo que permitió la participación activa de todos en cada uno de los momentos desarrollados.

Desde nuestro rol como docente, hemos aprendido que el trabajo en la escuela no solo depende de lo que podemos enseñar a los niños, sino de cómo lo hacemos para lograr que esas experiencias sean significativas y satisfactorias tanto para los estudiantes como para el docente.

Como futuros profesionales en la educación, debemos tener en cuenta todas las experiencias vividas en el proceso y desarrollo de esta propuesta pedagógica, lo cual nos permite reflexionar sobre el quehacer pedagógico dentro del aula y a través de la autocrítica ir corrigiendo todas esas falencias y transformarlas con el fin de brindar una educación de calidad.

Por lo tanto, es necesario que el docente genere espacios de interacción en el aula, a través de la implementación de estrategias que le permitan provocar en sus alumnos esta motivación.

Para futuras implantaciones se recomienda hacer un adecuado uso de los formatos de planeación, debido a que éstos nos indican los saber y hacer hacia donde deben llegar los estudiantes, sin dejar a un lado las estrategias adecuadas que los motiven al aprendizaje y abordando siempre las necesidades propias de cada uno de ellos.

De ahí, la importancia de la sistematización como proceso de investigación, lo cual implica involucrar desde su inicio hasta su final, actividades que ayuden a mejorar un problema

detectado. Sistematizar para el docente, implica entonces, observar, recolectar, organizar, reflexionar en todos los aspectos relevantes que estén incluidos en el contexto, la población, ambientes o escenarios observados en busca de las causas que ocasionan alguna problemática en el campo educativo.

Implica tener en cuenta cada una de las experiencias vividas en el transcurso de la investigación, en donde nos permite categorizarla, comprenderlas y reflexionarlas para retroalimentar la practica en dicho proceso.

La sistematización le permite al docente obtener conocimientos consistentes y sustentados, comunicarlos, confrontarlos con otros ya existentes y con el teórico. Por lo tanto, sistematizar resulta muy pertinente en un proyecto de investigación porque es una herramienta indispensable para llegar a la realidad concreta y así mejorar prácticas educativas.

La persona encargada de realizar un proceso de investigación debe estar atenta a todo lo mínimamente observado, no puede descartar nada, aunque le parezca insignificante, teniendo en cuenta lo anterior la sistematización es la clave fundamental para lograr organizar la información detectada, la cual servirá para ir formando poco a poco la propuesta que le ayudará a mejorar el problema identificado.

Por último, se puede concluir que en un proceso de investigación esta intrínseca la sistematización, siempre está presente y sin duda alguna no se puede llegar a un feliz término sino se tiene en cuenta.

Conclusiones

El desarrollo de la propuesta se basó en el propósito de generar espacios a través del juego, que estimulen la motivación y promuevan el aprendizaje significativo de las niñas y niños del grado primero “A,” de la Institución Educativa Las Palmas, para ello se partieron de otros propósitos específicos como fueron diseñar e Implementar actividades mediadas por el juego, en donde se involucre el docente, padres de familia y estudiantes, en busca de una innovación en la práctica pedagógica para lograr motivar el aprendizaje de las niñas y niños. Fomentar espacios de reflexión y autorreflexión para todos los participantes de la propuesta; sobre metodologías, participación, conductas equivocadas y prácticas pedagógicas, en busca de mejorar acciones negativas en el proceso educativo de los estudiantes del grado 1° de la Sede las Palmas.

Para concluir, podemos decir que logamos los objetivos establecidos en esta propuesta, teniendo en cuenta que las planeaciones diseñadas mediadas por el juego, resultaron pertinentes para fortalecer la motivación y el aprendizaje en las niñas y los niños, las cuales aportaron saberes muy significativos tanto para ellos, como para nosotras las docentes. Estas planeaciones permitieron que se desarrollaran en los estudiantes sus habilidades y competencias en cada uno de los momentos de la clase.

Las prácticas pedagógicas han resultado satisfactorias, generando grandes cambios en nuestro saber, debido a que, al colocarnos en contacto con los diversos referentes teóricos, estos nos orientaron a realizar una práctica significativa e innovadora para los estudiantes. las cuales nos permitieron conocer todas esas metodologías o herramientas que el docente debe manejar y apropiarse de ellas para el desarrollo de las clases. Esta propuesta se proyectó al logro de los objetivos planteados, donde se pudieron generar espacios de interacción entre alumno - alumno y

docentes- alumnos, generando así grandes cambios y transformaciones académicas, que provocaron en estos, una gran motivación hacia el aprendizaje. En la medida que se fueron implementando las actividades, se pudo evidenciar cada uno de los aspectos que surgieron en los niños y las niñas tales como: Alegría, entusiasmo, interés, atención, participación, entre otros que resultaron muy valiosos y favorables para todos los involucrados en esta propuesta.

Finalmente, podemos decir que el juego es un elemento fundamental en el desarrollo del aprendizaje de los estudiantes, sin embargo, se deben determinar unos objetivos o intencionalidades claras y bien definidas para que la finalidad de éste, sea pertinente y significativo para los niños y las niñas.

Referencias

- Baquero, P. (2006). *Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la práctica docente. Actualidades Pedagógicas*, (49), 9-22. https://www.researchgate.net/publication/237043087_Practica_Pedagogica_Investigacion_y_Formacion_de_Educadores_Tres_concepciones_dominantes_de_la_practica_docente
- Castaño, J. (Abril- junio de 2012). *De La Práctica al Saber Pedagógico. En: Grafías disciplinares de la UCP*(17), 37-48.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5031420>
- El juego en el desarrollo infantil (s.f). Sin más datos.
<http://www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171519.pdf>
- López, I. (2010) El juego en la educación infantil y primaria, ISSN: 1989-9041, Autodidacta ©.
<http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Ospina, J. (2006). *La motivación, motor del aprendizaje*. Ciencias de la Salud, 4(Esp), 158-160.
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917>
- Porlán Ariza, R. (2008). El diario de clase y el análisis de la práctica. Averroes. Red Telemática Educativa de Andalucía, 8 p.
<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.5A0872AB&lang=es&site=eds-live&scope=site>
- Restrepo Gómez, B. (2003). *Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador: evidencias y obstáculos. Educación y Educadores*, (. 6), 91.
<http://search.ebscohost.com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/login.aspx?direct=true&db=edsdnp&AN=edsdnp.2041261ART&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Stenhouse, L. (2017). La investigación del curriculum y el arte del profesor. Revista

Investigación en la Escuela, 15, 9-15.

<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/59432/La%20investigaci%c3%b3n%20del%20currículum%20y%20el%20arte%20del%20profesor.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Valenzuela, J. Nieto, A. y Muñoz, C. (2014). Motivación y disposiciones: enfoques alternativos para explicar el desempeño de habilidades de pensamiento crítico. Revista Electrónica de Investigación Educativa Redie. Vol. 16, (3).

<https://redie.uabc.mx/redie/article/view/519/>

Violante, R. (2018). Didáctica de la educación infantil. Reflexiones y propuestas. Senderos Pedagógicos, 9, 131 – 148.

<https://ojs.tdea.edu.co/index.php/senderos/article/view/621/770>

Anexos

A continuación, encontrarás todos los registros de evidencias desarrolladas durante el diplomado tales como: vídeos, fotografías, consentimiento informado.

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/mleonor_unadvirtual_edu_co/EtO2LgXtJyxPkS_8gzmOTE8BS4YKn_4hWb9gE_AQ7bwXgQ?e=LE204J