

¿Cómo diseñar clases a través de actividades lúdicas que fomente el juego en los estudiantes del grado segundo D de la IE Fabio Riveros sede brisas del Upía?

Estudiante:

Karen Viviana Díaz Herrera

Tutora:

Silvia Moreno

Diplomado de profundización: Práctica e investigación pedagógica

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

Mayo 2021

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo exponer el proyecto de investigación pedagógica que se realizó como opción de grado, se llevó a cabo en la Institución Educativa Fabio Riveros (sede brisas de Upía) con el grado de segundo D en el municipio de Villanueva Casanare, donde se evidenció la poca presencia de actividades lúdicas por parte del maestro en el aula de clases, ya que por esta problemática evidenciada, los estudiantes se sentían desmotivados, las clases eran muy comunes y no participaban activamente en sus clases, allí fue donde se empezaron a implementar actividades lúdicas, dinámicas y motivadoras a través del juego que favoreciera en cada uno de los aprendizajes educativos.

Con el desarrollo de cada una de las actividades se vio el cambio de estado de los estudiantes, se sintieron motivados y felices con las actividades de juego realizadas donde se logró captar toda la atención e interés, es muy importante que los niños y niñas tengan un espacio dinámico e innovador, motivarlos con herramientas que les ayude alcanzar cada objetivo propuesto en el proceso de enseñanza y aprendizaje, el aprendizaje más significativo es el que obtienen con estrategias que facilite el entendimiento y comprensión.

El proyecto se basa en la metodología de investigación cualitativa, donde se pudo observar y describir detalladamente el comportamiento de los estudiantes frente a las actividades desarrolladas, en estas observaciones e información recolectada se evidenció que los aprendizajes son más afectivos si son mediados con el juego, necesariamente una clase no tiene por qué ser dentro del aula, también se pueden explorar otros ambientes en el entorno educativo.

Palabras claves: Aprendizajes, enseñanzas, Estrategias lúdicas, Juego

Abstract

The present work aims to present the pedagogical research project that was carried out as a degree option, it was carried out at the Fabio Riveros Educational Institution (brisas de Upía) with the degree of second D in the municipality of Villanueva Casanare, where evidenced the little presence of playful activities by the teacher in the classroom, since due to this problem evidenced, the students felt unmotivated, the classes were very common and they did not participate actively in their classes, that is where they began to be implemented ludic, dynamic and motivating activities through the game that favors each of the educational learning.

With the development of each of the activities, the students' status changed, they felt motivated and happy with the game activities carried out where they managed to capture all the attention and interest, it is very important that the children have a dynamic and innovative space, motivate them with tools that help them achieve each objective proposed in the teaching and learning process, the most significant learning is that obtained with strategies that facilitate understanding and comprehension.

The project is based on the qualitative research methodology, where it was possible to observe and describe in detail the behavior of the students in the face of the activities developed, in these observations and information collected it was evidenced that learning is more affective if it is mediated with the game, a class does not necessarily have to be within the classroom, other environments can also be explored in the educational environment.

Keywords: Learning, teaching, Playful strategies, Game

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica	5
Marco de referencia	7
Pregunta de investigación	12
Marco metodológico	13
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica	13
Metodología	13
Producción de conocimiento pedagógico	16
Implementación	23
Análisis y discusión	27
Conclusiones	30
Referencias	32
Anexos	35

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica

En la Institución Educativa Fabio Riveros (sede brisas de Upía) en el municipio de Villanueva-Casanare es de modalidad urbana, atiende a tipo de población indígenas, afrodescendientes y mestizos, los niveles que ofrece la I.E son Preescolar, básica primaria, básica secundaria, y básica media, el énfasis de la I.E es académica. Su visión es que, en el año 2025, el colegio Fabio Riveros de Villanueva Casanare, será una Institución Educativa que se caracterizará por su enfoque inclusivo, por la calidad de su talento humano, los valores y actitudes de convivencia ciudadana de sus estudiantes y la integración de los padres de familia a los procesos institucionales. A partir del aprendizaje, ofrecerá ambientes educativos que permitan a sus estudiantes una formación integral sólida y a sus egresados influir positivamente en la sociedad y en la vida productiva del país.

Tiene como misión ser una Institución Educativa oficial dedicada a la formación integral de nuestros estudiantes, que promueve en ellos el fortalecimiento de valores, su formación intelectual, cultural, socio afectiva y psicomotriz, con el fin de prepararlos para la vida, aportando personas íntegras y productivas a la sociedad. Para ello tenemos un enfoque pedagógico inclusivo, contamos con ambientes de aprendizaje adecuados, con el apoyo permanente de padres de familia y con un equipo de trabajo comprometido y en constante actualización.

En el grado 2 - D, de la Institución Educativa Fabio Riveros (sede brisas de upia), la problemática evidenciada fue que los profesores no implementaban con cotidianidad las actividades rectoras como el juego en sus clases, el juego en el aula no es tan importante para el desarrollo de las actividades, a causa de esta los estudiantes se sienten desmotivados y desinteresados en el proceso de aprendizaje, por tal motivo no rinden al máximo, se sienten

aburridos y agotados sin querer empezar con sus actividades comunes, esto hace que tanto los niños y niñas como la maestra no avance con las clases. No se evidencia que la maestra quiera cambiar o mejorar el modelo pedagógico para el desarrollo de las clases para que sean más dinámicas y motivadoras para los estudiantes.

La formación educativa es muy importante y por ello se ha desarrollado diferentes procesos de aprendizajes, que permite que sean más transformativos para ellos, donde a través de distintos materiales interactivos y dinámicos podemos fomentar sus habilidades y destrezas, donde cada una de estas herramientas hace un aprendizaje más comprometedor y significativo tanto para los alumnos como para los docentes, por eso desde la implementación de actividades rectoras como el juego podemos lograr que los niños y niñas quieran aprender cada día aún más de las metodologías que permite un mayor aprendizaje son las experiencias que tienen los alumnos frente a exploraciones y vivencias que tienen en cada momento, el juego es un espacio donde los niños y niñas pueden estimular sus desarrollos cognitivos y psicomotriz.

Por otro lado, el momento del juego es un periodo privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott (1982), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p. 75).

En este mismo sentido, Sarlé señala que:

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

Marco de referencia

Enseñamos lo que enseñamos, porque como docentes debemos ayudar y apoyar a los niños en cada momento de su educación, enseñamos lo que enseñamos porque es muy significativo aportar conocimientos destreza y habilidad, es necesario enseñar, ya que las relaciones son establecidas entre la enseñanza y el aprendizaje, y es muy importante que el maestro a la hora de enseñar cuente con los recursos suficientes para que los alumnos logren comprender lo que se les está enseñando, llevar al aula estrategias que logren captar la atención del niño y al mismo tiempo puedan comprender lo que se le quiere hacer, a los estudiantes se les debe enseñar con amor y tener un adecuado carácter a la hora de dirigirse a los estudiantes, ya que no todos tienen la misma capacidad de entendimientos y comprensión a los demás y como docente hay que orientar y guiarlos en lo que uno más pueda y motivarlo siempre con buena actitud.

Los contenidos disciplinares deben de ser acomodados a cada una de las necesidades evidenciadas por los estudiantes, por eso cada proceso de aprendizaje se debe adecuar de la mejor manera y que sean más entendibles para los niños y no tan extensos, a través de la problemática evidenciada se pudieron ejecutar unas planeaciones de actividades que se tenían acondicionadas a lo que ellos necesitaban, ya que sus clases eran muy rígidas y no había esos momentos para el juego donde uno viera al maestro parar su clase un momento y hacerlo estirar un poco saltar, estimular cada una de las partes de su cuerpo y que de esa manera se divirtieran un poco, donde hicieran pausas intermedias con la clases tradicionales, donde ellos solo tenían sus clases hay en el aula y no podían explorar otros espacios otros ambientes, y menos explorar el aprendizaje a través del juego, las actividades deben de ser construidas prioritariamente a un aprendizaje significativo y que se puedan lograr resultados estupendo en cada uno de los proceso

con los estudiantes. “El proceso de enseñanza tiene como objetivo desarrollar conductas de tipo metacognitivo, es decir, potenciar niveles altos de comprensión y de control del aprendizaje por parte de los alumnos” (Martí, 2000).

Por otro lado sistematización contribuye en mi formación integral desde mi práctica, en poder tener experiencias recolectadas y vividas con los estudiantes del IE Fabio Riveros donde vengo haciendo mis prácticas, con los que ya he ejecutado varias intervenciones con las actividades planeadas de acuerdo a mi problemática dirigida al juego, y donde en ese momento empezó mi formación como docente a través de mis prácticas y la interacción que obtuve con cada uno de los estudiantes, la práctica es un apoyo muy fundamental para la formación de un maestro, ya que al ejercerla en un entorno escolar y vivir esas experiencias que solo se viven viviéndolas en su momento y estando en el aula de clases con niños.

Con la investigación elaborada en la práctica pedagógica he obtenido más conocimientos y aprendizajes significativos para mi formación como docente más adelante, y con la recolección de datos e información puedo desempeñarme de la mejor manera como docente gracias a mi formación en cada una de las práctica pedagógicas, la práctica es muy importante ya que uno va planeando, interviniendo, observando y ejecutando actividades propuestas, y esto es lo que necesitamos aprender, aprender de los niños y de nosotros mismos y llegar hacer un maestro trasformador, la sistematización para un docente en formación es muy importante ya que a través de los diarios de campo se va llevando un registro de todo lo evidenciado y desarrollado en cada una de las actividades y esto permitir llevar una información muy acertada de los procesos de los estudiantes teniendo la posibilidad de recolectar información para así mismo poder evaluar los diferentes conocimientos previos de cada uno de sus estudiantes.

(Eliot, 1997); nos dice. “Se trata de pensar y actuar en la formación de un docente-investigador, que desde su relación teoría-práctica-reflexión esté en capacidad de elaborar conocimientos que puedan ser socializados y sistematizados, para ser útiles a la sociedad”.

El diario de campo es un herramienta que nos facilita a los maestros identificar todos los momentos de un proceso educativo dentro de una clase, y los registros y análisis que se hacen en los diarios ayudan a identificar errores que hubo y no se vieron en el momento, por eso es muy importante utilizar estos diarios de campo como apoyo ya que es muy útil y queda registrado todo lo que se hizo durante una jornada académica, el diario pedagógico también nos permite tener una investigación o llevar una investigación de lo que está pasando con los procesos educativos de los niños.

Entonces es muy importante tener información para así llevar una adecuada investigación, entonces el diario pedagógico nos ayuda a identificar diferentes relatos donde evidenciamos actividades y registros fotográficos de lo que se hizo, y ahí es donde logramos captar, analizar y evidenciar emociones, dificultades, que se vivieron durante las actividades, y por eso es bueno utilizar este recurso en las clases donde después de llevar estos registros el maestro tiene la oportunidad de sentarse analizar lo que hizo todo un día y que dificultades hubo. De acuerdo con Gargallo, esta información ayuda a identificar problemáticas que tal vez en el momento no se evidenciaron:

El aprendiz estratégico es aquel que ha aprendido a observar, evaluar, planificar y controlar sus propios procesos de aprendizaje, por ello sabe cómo aprende, descubre sus posibilidades y limitaciones, así puede controlar y regular sus procesos de aprendizaje para adecuarlos a los objetivos y al contexto para optimizar el rendimiento (2000, p. 168). Por eso, el diario de campo permite que como maestros obtengamos mayor información, y esto hace que se nos facilite evidenciar conductas y analizarlas detenidamente, también nos

favorece a llevar un orden de ideas y experiencias vividas durante el proceso y podemos autoevaluar si, si se está llevando un adecuado proceso académico con los estudiantes o si realmente se está utilizando las herramientas adecuadas en las actividades.

A través de mis intervenciones con las distintas planeaciones elaboradas de actividades lúdicas y dinámicas contribuyo a que los estudiantes sean más autónomos y hagan las cosas por sí mismo sin depender de un segundo, y a través de las distintas actividades ejecutadas se ha fortalecido el vínculo de enseñanza, cada actividad elaborada es planeada a partir de la necesidad de los estudiantes de que sean motivadoras e innovadoras y diferentes a las demás, para que ellos se sientan partícipes de ellas y sean capaces de desenvolverse por sí mismo en cada una, el juego fortalece hace que los estudiantes participen activamente, y siendo autónomamente responsables al momento de realizarlas, cada niño es responsable de la manera que actúan dentro o fuera del aula y con su entorno, por eso como maestra estuve siempre hay atendiendo a cada situación que se presentara para intervenir, y en cada una de las practicas pedagógicas he podido evidenciar los distintos cambios que he contribuido con los estudiantes, y poder lograr un aprendizaje significativo en cada uno de ellos.

Bruner (citado en Canda) refiere:

La educación debe lograr que los alumnos terminen por respetar los poderes de su propia mente y que confíen en ellos, que se amplíe ese respeto y esa confianza a su capacidad de pensar acerca de la condición humana, de la situación conflictiva del hombre y de la vida social (2002, p. 98).

El saber pedagógico se asume en esta investigación como los conocimientos construidos de manera formal e informal por los docentes, así como los valores, ideologías, actitudes y prácticas; es decir, creaciones del docente, en un contexto histórico cultural, que son producto de

las interacciones personales e institucionales que evolucionan, se reestructuran, se reconocen y permanecen en su vida (Díaz, 2001).

(Freire, 1990) afirma. “La distancia epistemológica necesaria que se debe tomar de la práctica, es una vía acertada para acercarse más a ella”. Por lo tanto mi propuesta pedagógica requiere mucho más de practica que de teoría, ya que como trabajo con actividades referentes al juego necesito el contacto con los estudiantes, verlos y analizarlos ya que son actividades lúdicas necesitan de otros ambientes que no sea en el aula si no en campos abiertos, claro que la teoría es muy importante ya que me brinda muchos conocimientos que me direccionan un poco de como planear las actividades de acuerdo a la edad y a la necesidades que requieran los estudiantes.

El juego es una herramienta lúdica que como maestros utilizamos para avanzar en los procesos educativos de nuestros estudiantes, donde a través de estas actividades ellos se motivan cada día más, y como son clases innovadoras y más si se trata de jugar ya que a los niños les gusta, y es mucho más fácil empezar desde hay para favorecer cada uno de sus desarrollos.

(Shor 1992) plantea:

Una pedagogía empoderadora cuyas características centrales son: participativa, afectiva, situada, multicultural, dialógica, democrática, investigadora, interdisciplinaria, activa y abordadora de problemas. Por tanto, la formación, el perfeccionamiento de la calidad y, en especial, la coherencia de las prácticas pedagógicas con el discurso modernizador de los educadores iniciales constituye un hito fundamental a propiciar, ya que toda propuesta pedagógica pertinente pasa por las personas. (1992, p.54).

Por tal motivo como maestros debemos buscar la forma de innovar nuestro material, para así poderle llegar a los estudiantes con algo nuevo diferente pero significativo en sus procesos académicos, que ayude al mejoramiento y no sobrecargarlos con lago que ni entendieron y ni lo van hacer.

Pregunta de investigación

En el grado 2 - D, de la Institución Educativa Fabio Riveros (sede brisas de Upía), la problemática evidenciada fue que los profesores no implementaban con cotidianidad las actividades rectoras como el juego en sus clases, el juego en el aula no es tan importante para el desarrollo de las actividades, a causa de esta los estudiantes se sienten desmotivados y desinteresados en el proceso de aprendizaje, por tal motivo no rinden al máximo, se sienten aburridos y agotados sin querer empezar con sus actividades comunes, esto hace que tanto los niños y niñas como la maestra no avance con las clases. No se evidencia que la maestra quiera cambiar o mejorar el modelo pedagógico para el desarrollo de las clases para que sean más dinámicas y motivadoras para los estudiantes.

¿Cómo diseñar clases a través de actividades lúdicas que fomente el juego en los estudiantes del grado segundo D de la IE Fabio Riveros sede brisas del Upía?

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

El diario de campo es muy importante, ya que es un instrumento fundamental de un maestro para el análisis de información, donde se tiene las evidencias de lo que se desarrolló en cualquier actividad, y eso favorece a la toma de decisiones acerca de los procesos elaborados durante la jornada, convirtiendo al maestro en un investigador, los diarios de campos en una herramienta fundamental de los docentes ya que a través de ella analiza cada avance que se han obtenido y permite al maestro tener mayor información y así poder llevar un orden y organización de los diarios pedagógicos.

Porlán y Martín (1991), dos de los teóricos que más se han dedicado a su estudio, parten de la idea de que toda práctica obedece a una teoría y la relación entre ambas no se plantea en términos jerárquicos, sino dialécticos. En este sentido, el docente es un profesional que diagnostica problemas, formula hipótesis de trabajo, experimenta y evalúa, escoge materiales, diseña actividades y establece relaciones entre conocimientos diversos.

De esta manera, la transformación cualitativa de los procesos de enseñanza-aprendizaje debe pasar por un conocimiento personal que permita sentar las bases para el diseño de una propuesta de formación de profesionales autónomos, críticos y reflexivos.

Metodología

De acuerdo con (Maanen, 1983), el método cualitativo puede ser visto como un término que cubre una serie de métodos y técnicas con valor interpretativo que pretende describir, analizar, descodificar, traducir y sintetizar el significado, de hechos que se suscitan más o menos de manera natural. Posee un enfoque interpretativo naturalista hacia su objeto de estudio, por lo

que estudia la realidad en su contexto natural, interpretando y analizando el sentido de los fenómenos de acuerdo con los significados que tiene para las personas involucradas.

Es decir, las metodologías cualitativas no son subjetivas ni objetivas, sino interpretativas, incluye la observación y el análisis de la información en ámbitos naturales para explorar los fenómenos, comprender los problemas y responder las preguntas.

Creswell menciona que:

El objetivo de la investigación cualitativa es el proceso inductivo en lugar del resultado deductivo. Los datos objetivos de la investigación cualitativa proporcionan información no sobrecargada, por lo tanto, el investigador tiene que buscar patrones narrativos explicativos entre las variables de interés, y llevar a cabo la interpretación y descripción de dichos patrones. En lugar de comenzar con la hipótesis, teorías o nociones precisas que probar, la investigación cualitativa empieza con observaciones preliminares y culmina con hipótesis explicativas y una teoría fundamentada. (2007, p.15).

Mi propuesta pedagógica se desarrollará en el I.E Fabio Riveros en el municipio de Villanueva Casanare, Con mi propuesta pedagógica voy a trabajar con los estudiantes del grado segundo D, y con la docente titular que me va a estar acompañando en mi intervención pedagógica.

En la actividad permanente se desarrolló la actividad llamada juegos de bolos, se busca que a través del juego desarrollen habilidades de creativas, comunicativas e imaginarias, se estimulen y se expresen a través de los movimientos corporales.

Además, se pretende implementar actividades lúdicas como el juego para que los estudiantes puedan explorar otros ambientes que no sea el aula de clases, donde les despierte la imaginación y creación que desarrollen habilidades artísticas mediante la elaboración de los bolos con material reciclable y potenciar la coordinación óculo manual a través del juego lúdico de los bolos.

A partir del desarrollo de la actividad se espera motivar al máximo a los padres de familia como a los docentes a que implementen más estas actividades con los niños, ya que tienen un desarrollo integral en cuanto a lo físico, cognitivo, socio-emocional y les brinda mayor interacción en el vínculo educativo, social y familiar.

También se elaboró la secuencia didáctica (SD) titulada Jugando aprendo y me divierto en esta secuencia. La carrera de obstáculo, la cual se relaciona con la anterior actividad, juego de bolos ya que son actividades lúdicas que busca fomentar el juego en los estudiantes del grado segundo, se busca que los estudiantes a través de actividades físicas desarrollen la coordinación motriz, la agilidad, concentración, comunicación y movimiento corporal, con estas implementaciones lúdico-pedagógicas se espera que los niños disfruten de estos espacios en compañía de sus padres de familias.

Para finalizar las actividades fueron adecuadas con los contenidos apropiados para los estudiantes, también las instrucciones fueron claras y coherentes para el diseño de cada una de las implementaciones y entendibles, los productos académicos a entregar son los videos y fotografías.

Producción de conocimiento pedagógico

La práctica pedagógica es importante para la formación como docentes, donde nos direcciona a tener calidad humana y educativa, los maestros necesitamos más prácticas en nuestras carreras para una buena formación, y si necesitamos teoría porque es muy importante saber muchas cosas y entenderlas, pero a la hora de actuar nos quedamos paralizados sin saber por dónde comenzar, o en las situaciones difíciles con los niños no sabemos cómo actuar, reaccionar o cómo manejar esas situaciones.

De acuerdo con Zuloaga:

Este énfasis en el oficio metodológico del maestro no sólo es un índice del nivel de formación que le otorga la escuela normal, sino también, un indicador de cómo se concibe su oficio en la escala de las profesiones. Se trata sustancialmente de una actividad técnica, para la cual no se requieren comprensiones distintas a las de saber cómo enseñar, cómo aplicar y desarrollar guías, cómo llenar fichas de seguimiento a los escolares, cómo controlar los grupos, etc., sin que se aborden preguntas como el para qué, ni el porqué de las prescripciones (1999, p 49).

Por ello es importante aprender y dejarse enseñar de distintos maestros ya que ellos traen una trayectoria y por algo hacemos prácticas con los docentes donde recibimos apoyo conocimientos y correcciones, pero para mejorar cada día más en lo que hacemos y al mismo tiempo ellos aprenden de nosotros, siempre van a ver aprendizajes nuevos diferentes e innovadores.

La práctica pedagógica trata de las intervenciones que nosotros como docentes practicantes desarrollamos en el aula, donde llegamos a observar al maestro y a sus estudiantes, de acuerdo a la pregunta problema en este caso actividades lúdicas, muchas veces hay docentes que no les gusta que se les interrumpa sus clases o llegar uno a cambiarle o a decir que puede hacer o que mejorar, son docentes que son egoístas con su trabajo y solo quieren estar ellos hay

con lo que ya tenía preparado para sus clase, a veces se tiene esos tropiezos con los maestros a cargo, pero como practicantes se busca la manera de hacerles ver que necesitamos el apoyo para aprender y mejorar en nuestra carrera como futuros maestros.

Cf. Shulman por su parte afirma:

Es evidente que el propósito de comprender la práctica de formación como espacio-tiempo de construcción del sujeto pedagógico posiciona preguntas sobre la interacción entre las personas, la consideración de la enseñanza y el aprendizaje como procesos interactivos, el peso del contexto cultural y socioeconómico y el valor de los procesos no observables como los pensamientos y actitudes de los participantes; aspectos estos imprescindibles en la realización de los proyectos pedagógicos y postulados mismos del programa ecología del aula.(1997, p. 44)

Como docente debemos tener en cuenta cual es el método más fácil de enseñar, por eso yo propuse diseñar actividades lúdicas como el juego para que los estudiantes exploren un ambiente diferente a las aulas de clases.

A través de las experiencias que se obtiene en cada una de las prácticas son muy significativas para nuestra formación, porque nos permite investigar a través de las problemáticas que se evidencia en un salón de clases con cada uno de los comportamiento tanto del estudiante como del maestro, estos espacios nos enseñan muchas cosas y también a corregir los errores que podamos cometer en cualquier momento, por eso desde mis diseño de actividades lúdicas debo llevar un adecuado material para los juego acorde a su edad y que se les faciliten entenderlo bien. (Schön, 1989) pone el énfasis en el desarrollo de los procesos, permitiendo que el practicante evidencie desde la recuperación crítica de sus propias experiencias, sus errores y aciertos, sin las pretensiones de infalibilidad, de eficacia y eficiencia, propias de las otras modalidades de evaluación de las prácticas.

Verger nos habla “en efecto, la racionalidad crítica y dentro de ella la apuesta metodológica de la sistematización de experiencias se interesa en analizar Los efectos de la intervención en los sujetos y el carácter de las relaciones que se han generado, sin 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).

Por otro lado, las experiencias que uno obtiene en la práctica pedagógica con los estudiantes son muy significativas para nosotros como maestros ya que por medio de nuestras planeaciones motivamos a los estudiantes diseñando actividades motivadoras y diferentes a las de siempre, en mi caso el saber pedagógico favorece la motivación y el interés que uno le pone al momento de buscar estrategias o herramientas nuevas y diferentes que se puedan utilizar con los estudiantes.

Como docente en formación opté por implementar actividades lúdicas como el juego ya que es una herramienta efectiva en los aprendizajes de los estudiantes y los motiva mucho más, como maestros debemos ser creativos buscar recursos fáciles pero eficaces para incentivar a nuestros estudiantes a mejorar cada día más. (Messina, 2005) nos indica que. “La experiencia no riñe con la disciplina pedagógica, al contrario, abre la posibilidad de que los educadores dialoguen con ella desde sus propios saberes”.

La práctica contribuye mucho en el saber pedagógico porque es en ese momento donde empezamos a preguntarnos qué hacer, como lo hago, si lo voy hacer bien, en ahí donde nos empezamos nosotros mismo a interrogar antes de empezar en una práctica, es ahí el momento donde experimentamos muchas cosas con los estudiantes concomiendo de los demás maestros. Díaz Quero define con precisión la relación saber-maestro al indicar que:

A partir de la comprensión de lo diverso, de los nuevos escenarios y actores del quehacer cotidiano de la docencia, [se revitaliza] la construcción y reconstrucción del saber pedagógico desde el mundo de la vida escolar y educativa como parte de la resignificación del saber cómo que hacer propiamente humano (2006, p. 15).

Es importante la práctica claro, pero no se puede depender solo de ella, ya que también necesitamos conocimientos teóricos que nos brinde un mayor aprendizaje antes de comenzar, y así no llegamos tan crudo sin saber que hacer o que decir al momento de intervenir con los estudiantes, antes de empezar en un contexto educativo tuve que pasar por teoría ya que fortalece mucho nuestros conocimientos y para poner implementar alguna actividad se debe estudiar e investigar cómo hacerla y saber cuáles son las actividades adecuadas para la edad y necesidad de los estudiantes, yo para implementar mi diseño de actividades lúdicas como el juego tuve que buscar y leer que fueran adecuadas para los niños y niñas con los que estaba haciendo mi practica y que fueran aptas para ellos y así llegar ya con la actividad planeada y organizada para hacer mi intervención, la practica también es importante porque tenemos la oportunidad de llevar lo visto en la teoría y empezar a desenvolvernos.

A través de mi pregunta problema que fue el diseño las actividades rectoras que fomente el juego en los estudiantes del grado 2 de la I.E Fabio Riveros me apoye mucho en los referentes como Vygotsky, Bruner y Jean Piaget, donde estos autores hablan mucho de la importancia del juego en cada proceso educativos de los estudiantes y el desarrollo que tienen a través de estas actividades dinámicas. Donde Vygotsky nos habla de que el niño a través del juego desarrolla un conocimiento referencial, ya que el niño tiene la posibilidad de construir y conocer símbolos de las experiencias que tiene en el contacto mismo de las cosas a partir de la vida cotidiana, en otras palabras.

Por otro lado, Piaget destaca la importancia del juego en los procesos del desarrollo, y relaciona el desarrollo de los estadios cognitivos con el desarrollo de la actividad lúdica. Y por

último esta Bruner, que “considera que mediante el juego los niños tienen la oportunidad de ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven, el entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego”.

Cuando los niños y niñas juegan exploran, crean, imaginan y expresan muchas cosas tales como sentimiento, angustian o alegría, Por eso es importante incluir estas herramientas dinámicas donde los estudiantes puedan jugar, explorar su entorno y disfrutar de ello, donde la idea de estas implementaciones es que los estudiantes aprendan mediante la lúdica y se articule más el juego en los procesos educativos ya que a través de estas actividades lúdicas los niños pueden interactuar mucho más con sus compañeros.

Mi propuesta de investigación se basa en poder fomentar mucho más el juego en las aulas, donde los estudiantes tengan la oportunidad de conocer los aprendizajes a través del juego ya que es mucho más entendible para ellos.

A través de lo que está pasando que todo el desde la virtualidad, no se va haber o sentir esa interacción al momento de implementar estas actividades lúdicas ya que todo va hacer por medio de un computador o un celular, esto es lo único que le impide a uno seguir un adecuado proceso pedagógico.

Lograr implementar el juego en la educación infantil, es importante que los docentes vean la importancia de las actividades lúdicas en los procesos de los estudiantes y al mismo tiempo fortalece la comunicación entre los estudiantes y la docente.

El juego es una actividad lúdica donde los estudiantes tienen un rato de diversión y aporta al conocimiento pedagógico, ya que a través de las actividades didácticas como le juego aprenden más y potencia el desarrollo cognitivo, afectivo y comunicativo, el juego favorece que

los niños y niñas desarrollen la creatividad, su imaginación y explore a sus alrededores donde interactúen y se relacionen con otras personas del mismo contexto educativo, el juego aporta a la construcción del individuo y a la sociedad.

(Sutton Smith, 1997) “ve en el juego una actividad de representación de nivel cognitivo que ayuda a desarrollar la habilidad para conservar las representaciones del entorno aun cuando el individuo se enfrente a estímulos que no ha reconocido”.

Connotativamente, Sutton considera que “el juego es una manera de invertir y relacionar las abstracciones; que, desde lo afectivo, el individuo busca un modo único de vivir dichas experiencias”. (Sutton Smith, 1997).

El juego no solo aporta a los estudiantes diversión, si no también hace que los niños desarrollen sus estímulos, habilidades, la capacidades físicas, intelectuales y emocionales, con el juego potencializan cada uno de esos desarrollos y los van mejorando cada vez más.

Tal como refiere Zúñiga (1998), “Se aprende desde la tranquilidad, no desde la angustia ni la opresión. Sólo así se estará generando el escenario para que pueda ser posible la creatividad como efecto lúdico”.

Parfraseando a Sánchez (2000), “los juegos proporcionan los medios ideales para desarrollar en los sujetos capacidades de orden intelectual, motrices, dimensiones relacionadas con el equilibrio personal y de vínculo e inserción social”. Algunos autores como Blank Griek (citado en Sánchez, 2000) atribuyen algunos beneficios secundarios surgidos durante la participación de los sujetos en el juego:

- Favorece el desarrollo cognitivo.
- Favorece la capacidad de autocontrol y autodomínio.

- Facilita la evolución en el niño hacia el principio de realidad, favoreciendo la tendencia al orden mediante su condición indispensable de actividad reglamentada.
- Revela la personalidad del niño y sus estructuras mentales.
- Desarrolla la acción comunicativa.
- Facilita los vínculos de relación, favoreciendo el desarrollo afectivo a través del cual los niños integran al medio y al entorno social y natural. (p.53)

Implementación

La primera actividad fue ejecutada el 22 de abril del 2021, La actividad no se desarrolló entre las fechas establecidas ya que la docente a la que acompañó en mis prácticas tuvo algunas complicaciones personales en la salud, por eso no pude realizar la actividad a tiempo y entregarla en las fechas establecidas en la agenda, por otro lado la docente me dio el espacio el 22 de abril donde pude implementar mi primera actividad de la SD, esta actividad tenía dos momentos los cuales por la complicación de la docente solo medio ese día para implementar los dos momentos en una sola clase porque aun la docente seguía en recuperación, por lo tanto con anticipación se les pidió a los estudiantes por medio de la docente que tuvieran el material listo para poder trabajar los dos momentos en el tiempo establecido por la docente y se tuvo que reestructurar de nuevo los momentos para que no se hiciera extenso.

Se realizó el encuentro por la plataforma de google meet 40 minutos, pero con antelación a la clase programada se les pedirá a los estudiantes unos materiales para elaboración de unos bolos, el material a utilizar 6 botes de plástico pequeñas, pintura opcional, pinceles, papel o periódico y cinta, se les dará un saludo de bienvenida a los estudiantes, luego se les pedirán los materiales para dar inicio a la clase, donde se realizará unos bolos para la actividad lúdica.

Primero que todo se les pedirá a los estudiantes que tomen las botellas para pintarlas, es opcional el que las quiera pintar, antes de pintarlas se realizara una observación a las botellas para luego en una hoja blanca contestar las siguientes preguntas: ¿Qué textura tienen las botellas?, ¿Qué forma tienen las botellas?, ¿Qué tamaño tienen las botellas? Y por último ¿De qué color va a pintar las botellas?, luego de contestar los interrogantes, se va a proceder a pintar las 6 botellas, los que quieran pintarlas, después de terminar de pintar las 6 botellas las dejamos secar, luego cogemos el papel periódico y armaremos una pelota que quede bien dura, enseguida

se revisan las preguntas que los estudiantes respondieron en sus hojas dándole repuesta a las preguntas anteriores sobre el material artístico que se utilizó.

Por último se le explicara el paso a paso del juego de bolos, para jugar los bolos se necesitan mínimo 4 participantes, si no están los 4 se puede solo el estudiante, se ubican los bolos en línea 3 adelante y 3 atrás, los participantes se ubicaran a 3 metros de distancia de donde están ubicados los bolos, pero ojo al momento de tirar debe tener en cuenta, el movimiento corporal adecuado al momento de lanzar la pelota, se deben agachar un poco y estirar el brazo hacia atrás para coger impulso con la pelota, correr hacia delante un poco para soltar la pelota, coordinar el ojo con la mano al momento de lanzar la pelota para que no coja una dirección equivocada y por último concentración al momento de lanzar la pelota para obtener más puntos que el otro equipo.

Se pudo implementar la actividad lúdica como el juego con los estudiantes con satisfacción, ya que estuvieron en compañía de sus papás, donde se pude ver el acompañamiento de los padres de familia en la realización del material como del video así fuera por un ladito

Estos acompañamientos son muy importantes para los niños, ya que sienten el apoyo de sus padres en los procesos educativo desde sus casas, donde se sientan motivados a seguir con las actividades propuestas.

La segunda actividad de la secuencia didáctica se realizó el 23 de abril del 2021, La actividad no se desarrolló entre las fechas establecidas ya que la docente a la que acompañe en mis practicas tuvo algunas complicaciones personales en la salud, por eso no pude realizar la segunda actividad entre las fechas solicitadas en la agenda, la docente y los padres de familias me permitieron realizar la segunda actividad fuera de las fechas que ellos tienen conectividad a través de la plataforma de meet, la actividad como igual a la otra estaba diseñada en dos

momentos para realizarse en 2 sesiones, pero no se pudo ya que ellos tiene clases cada 15 días no alcanza el tiempo, entonces toco reestructurar este 2 momento para poder realizar la actividad en una sola clase, se les explico a los estudiantes como se debía realizar el paso a paso de la actividad, para que ellos la pudieran realizar con éxito en sus casa en compañía de sus padres de familias.

Se han tenido algunos alcances con la realización de las actividades, primero por la mala cobertura que hay en el municipio a internet, por otro lado, hay niños que viven en veredas y es aún más difícil poderse conectar y solo he tenido conectividad con algunos estudiantes, pero gracias a esta segunda actividad se evidencio la participación de más estudiantes a la anterior.

El encuentro se realizará por la plataforma de meet con una duración de 25 minutos, se comenzará con un saludo de bienvenida para los estudiante, luego se les dirá a los estudiantes que se va a realizar una carrera de obstáculos, de la cual se va hablar en este momento, después se les explicara que, para poder realizar la actividad de carrera de obstáculos, necesitaremos algunos objetos que tengamos en la casa como una silla, una caja de cartón, una mesa y un balde

Se empezará diciéndoles a los estudiantes como va hacer la organización de los objetos que debemos de utilizar para realizar la actividad carrera de obstáculos donde ira primer el balde, luego la mesa, sigue la caja, después debe de dejar un espacio para que puedan realizar un equilibrio y por último la silla

Las Instrucciones para la carrera de obstáculos, antes de empezar la carrera de obstáculos son, se va a poner un límite de tiempo en que se va a realizar la actividad de carrera y será de 40sg para que pueda pasar por todos los obstáculos sin saltarse alguno, observar si la carrera de obstáculos está diseñada de forma curva o lineal, tener en cuenta el movimiento corporal al

momento de pasar cada obstáculo para hacerlo correctamente y por último tener agilidad coordinación y concentrarme bien para no pasarme ningún obstáculo

Empezamos con la actividad, se elige un punto de partida para que empieces a correr, cuando llegues al balde salta por encima de él, luego pasa gateando por debajo de la mesa, cuando encuentres la caja debes saltar por encima, luego has equilibrio durante un minuto en un solo pie, después pasa arrastrándote como gusanito por debajo de la silla y por último debe regresar al punto de inicio corriendo.

Las evidencias serán enviadas por los estudiantes donde se vea la realización de la actividad de acuerdo a lo explicado en clases, los resultados de aprendizajes fueron que los estudiantes tuvieron un espacio dinámico e innovador implementado herramientas diferentes en sus clases para fortalecer las actividades pedagógicas y físicas, también la actividad realizada fue exitosa a través del juego donde se pueda identificar los cambios obtenidos de los estudiantes en su procesos de aprendizaje, como la agilidad, concentración la comunicación y los movimientos corporales de los estudiantes

El juego es una herramienta que se les facilita a los estudiantes a entender y a comprender más.

Análisis y discusión

Como maestro debemos planificar y organizando acciones acordes con las circunstancias evidenciadas a base de su investigación, donde proponga planeaciones efectivas e innovadoras en cada intervención, la sistematización contribuye a organizar y construir experiencias que dejen una enseñanza significativa en cada uno de los procesos, donde implica aprender de cada uno de ellos, las experiencias favorece a la formación de un docente, los maestros tienen como propósito formar a los infantes para un futuro exitoso, pero para lograr esos objetivos y metas hay que llevar una investigación que contribuya a cada necesidad que requieren los niños y esto se logra con una buena práctica e investigación pedagógica, a un maestro se le debe ver reflejado la capacidad de liderazgo que tiene para ser un maestro transformador

Sistematizar para un maestro investigador, es poder contar con resultados que se van obteniendo en cada uno de los procesos educativos donde se puede reflejar a través de los distintos análisis que haga el maestro a través de socializaciones y experiencias que se obtenga con cada uno de los estudiantes realizando diversas actividades, la sistematización permite que los maestros tengan la posibilidad de recolectar información para así mismo ellos poder evaluar los diferentes conocimientos previos de cada uno de sus estudiantes a través de los procesos académicos y una investigación que se haga en el contexto educativo.

La implementación desarrollada en cada momento fue acorde para ser trabajada con los estudiantes, se utilizaron varios materiales didácticos para que la actividad fuera más lúdica en cada momento donde se reflejara el juego como una herramienta muy útil para el desarrollo de las clases, en la acción pedagógica propuesta se evidenció que el juego es la mejor herramienta para que los estudiantes se sientan motivados en aprender, de acuerdo algunos referentes teóricos como (zapata, 1990) acota que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”. Los

niños aprenden más mientras juegan, por lo que esta actividad debe convertirse en el eje central del programa.

Las actividades no fueron desarrolladas tal y como se diseñaron en las planeaciones ya que con los estudiantes no cuentan con los recursos suficientes para el desarrollo de la actividad completa y el poco tiempo que se puede tener por la virtualidad ya que ellos tienen cada 15 días clases virtuales, por eso se desarrolló lo que se alcanzó hacer virtual

Entre más mediamos los aprendizajes de los estudiantes con el juego se van a motivar a querer aprender cada día más, la actividad no se desarrolló de la mejor manera ya que por el poco tiempo y algunos inconvenientes de conexión, no se ejecutó tal y como fue diseñada, pero si se tuvo la interacción virtual con los estudiantes para explicarles cómo se debía realizar la actividad, los recursos utilizados en la actividad con objetos de casa, las únicas recomendaciones de los papas fue que las clases eran muy cortas y más para una actividad que los niños les gusta y es jugar.

Importante tener en cuenta que como docentes se busque la herramienta más efectiva para los procesos de mejora en los aprendizajes de los estudiantes, entre más se implementen estrategias lúdicas en las planeaciones académicas para los estudiantes, se va haber siempre un cambio entre ellos y más sí se trata de favorecer y enriquecer esos procesos, los estudiantes van a estar más satisfechos en sus aprendizaje, por eso en cada implementación pedagógica se debe diseñar de acuerdo a la necesidades de los niños, que se puedan ver mejoras en cada problemática que se vea reflejada en su rendimiento académico.

De acuerdo con mi pregunta de investigación va direccionada a diseñar actividades lúdicas como el juego, ya que estas actividades lúdicas favorecen el desarrollo integral de los

estudiantes en cuanto a lo socio afectivo, lo cognoscitivo, lo espiritual y sicomotriz, esto hace que cada experiencia de aprendizaje sea mucho más creativa a través del juego,

Los aspectos que desde mi rol como docente resalto, es que a través de mi planeación didáctica el aprendizaje se hace de acuerdo de como el maestro varia su clase, donde continuamente va innovado su material para ser presentado a sus estudiantes y que puedan entender y comprender mucho más las actividades, el juego se considera una herramienta de aprendizaje útil y valida en los procesos de aprendizajes de los niños, ya que es mucho más placentero para los estudiantes aprender de manera dinámica así sea de cualquier asignatura siempre debe ser mediada con una actividad lúdica como el juego.

Para mí es muy importante planear antes de dar una clase, porque no se puede llegar al aula de clases sin saber que hacer o que decir, siempre se debe planificar una clase antes de empezarla, primero porque no se justifica llegar sin un material preparado a los estudiantes y segundo porque es algo primordial en la educación planear para luego implementar

La planeación es indispensable porque es un material de apoyo que los docentes deben llevar consigo al momento de realizar su clase, la planeación orienta al docente para plasmar una actividad bien diseñada y organizada para así ser ejecutada.

Es necesario que los docentes conozcan con precisión las necesidades, inquietudes e intereses de los educandos para facilitar la mediación progresiva en el proceso educativo. Como lo precisa Silvestre (2016) “la acción pedagógica deberá realizarse a partir del conocimiento que el escolar conoce y sabe hacer”.

Conclusiones

La actividad diseñada fue adecuada para los estudiantes, ya que permitió que los niños tuvieran un aprendizaje significativo a través del juego al momento de diseñar nuevas estrategias innovadoras en el aula de clase, estas herramientas favoreció los procesos de aprendizaje y enseñanza, concediera que lo que hizo falta tener en cuenta con antelación los problemas que se pudieran presentar en la realización de las actividades como el tiempo de los profesores y los días que ellos tenían clases virtuales, también las fallas de conexión a internet.

Los propósitos de la acción pedagógica desarrollada era elaborar actividades lúdicas para fomentar el juego e implementarlas en los procesos de aprendizajes de los estudiantes de la I.E Fabio Riveros del grado segundo D, para motivarlos más en sus procesos académicos.

Se obtuvieron varias dificultades, como fallas de conexión, se atrasaron los días de implementación de las actividades por una situación personal que tuvo en ese mes la docente titular que acompañó, y el poco tiempo para realizar la clase, estos inconvenientes fueron superados sacando adelante la actividad, así no fuera en las semanas que estaban estipuladas y con un tiempo muy corto pero se lograron realizar.

Espero que esta propuesta pedagógica no quede hasta acá, seguir avanzando con este proyecto y profundizarlo aún más, seguir diseñando actividades lúdicas como el juego para que sean implementadas, que permita que los estudiantes se motiven cada día más y puedan aprender acudiendo a las necesidades que uno pueda evidenciar en la problemática que se presente en las actitudes y cambios emocionales de los estudiantes.

Estoy muy contenta con lo que se logró con el desarrollo de la propuesta pedagógica, se evidenciaron los cambios de actitudes de los estudiantes en cada implementación desarrollada

con ellos, las clases mediadas con el juego son muy satisfactorias en los procesos educativos de los niños, ya que es una herramienta fácil, útil y motivadora.

Referencias

- Bruner, J. (2002). Actos de significado. Más allá de la revolución cognitiva. Madrid: Alianza Editorial.
- Canda, F. (2002). Diccionario de pedagogía y psicología. Madrid: Editorial Cultural.
- Díaz Quero, V. (2006). Formación docente, práctica pedagógica y saber pedagógico. *Laurus*, vol. 12, núm. Ext, 2006, (pp. 88-103). Universidad Pedagógica Experimental Libertador. Caracas.
- Díaz Quero, Víctor (2001), "Teoría emergente de la construcción del saber pedagógico", Revista Iberoamericana de Educación, vol. 37, núm. 3, pp. 1-19.
- Elliot, J. (1997). La investigación-acción en educación. Madrid: Morata.
- FREIRE, Paulo. Pedagogía de la autonomía, México: FCE, 1990
- GARGALLO, B. (2000): Procedimientos. Estrategias de aprendizaje. Su naturaleza, enseñanza y evaluación. Valencia: Tirant lo Blanch.
- Martí, E. (2000). "Metacognición y estrategias de aprendizaje", en Pozo, J.I. y Monereo, C. El aprendizaje estratégico. Madrid: Aula siglo XXI, Santillana.
- Martínez Bonafé, J. (1988). Pensamiento del Profesor y Renovación Pedagógica. Revista Investigación en la Escuela, 4, 15-19.
- Messina, G. (s. n.) Construyendo saber pedagógico desde la experiencia.
- Piaget J. (1959). La formación del símbolo en el niño. México, F.C.E (1979).
- Piaget, J. (1946). La formación del símbolo en el niño. México, F.C.E (1961).
- Porlán R, y Martín J. (1991). El Diario del Profesor. Sevilla: Ed. Diada.
- Porlán, R. (1987). El Maestro como Investigador en el Aula. Investigar para Conocer, Conocer para Enseñar. Revista Investigación en la Escuela, 1, 63-69.

- Sánchez, G.E. (2000). El juego en la educación física básica, juegos pedagógicos y tradicionales. Colombia: Kinesis.
- Sarlé, P. y otros (2010). El juego en el nivel inicial. Juego reglado, un álbum de juegos. Buenos Aires: Baires Print
- Schön, D. La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje de las profesiones. Barcelona: Paidós/ MEC, 1992.
- Shor, Ira (1992), Empowering Education: Critical teaching for social change, Chicago, The University of Chicago Press.
- Shulman, L. “Paradigmas y programas de investigación de la enseñanza”. La investigación de la enseñanza. Barcelona: Paidós, 1997.
- Sutton Smith, B. (1997). The Ambiguity of Play (2a. ed.). Boston, MA: First Harvard University.
- VAN MAANEN J., Qualitative Methodology, Londres, Sage, 1983.
- Verger, I. “Sistematización de experiencias en América Latina. Una propuesta para el análisis y la recreación de la acción colectiva desde los movimientos sociales”, sitio web http://www.alforja.or.cr/sistem/sistemat_verger.pdf, recuperado: 21 de abril de 2007.
- Vygotsky, L. (2000). El papel del juego en el desarrollo del niño.
- Winnicott, D. (1982). Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa.
- Zapata, O. El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar. México: Editorial Pax. 1990.
- Zilberstein, J., Silvestre, M. & Olmedo, S. (2016). Diagnóstico y transformación de la institución docente. México: Ediciones CEIDE.
- Zuloaga, O. Pedagogía e Historia, La historicidad de la pedagogía. Bogotá: ediciones Foro Nacional por Colombia, 1987.

Zúñiga, G.B. (1998). La pedagogía lúdica: una opción para comprender. V Congreso Nacional de Recreación. Manizales: Universidad de Caldas.

Anexos

Registros fotográficos de las unidades 7 y 8

<https://drive.google.com/drive/u/0/folders/1WyOer-i3NakPB0IsqMg3qj5tfTijVrQl>

https://drive.google.com/drive/u/0/folders/113wlDGfdb4K0m3pOblsy_if7BVICKIYJ

Organizador gráfico de la unidad 4

<https://www.goconqr.com/es/mindmap/29559280/Maestro-investigador>

Enlace del video diseñado en la unidad 5

<https://youtu.be/mgZVcIKiqco>

Consentimientos informados

<https://drive.google.com/file/d/1rRTiil1H4BuyPRkZueKuvqA3Yf7->

[BtOs/view?usp=sharing](#)