

Implementar el juego para mejorar la atención de los estudiantes del grado tercero de la I.T.S industrial sede f san José de provivienda del distrito de Barrancabermeja.

Adriana Puentes Pérez

Tutora

Claudia Patricia Durán Peña

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de ciencias de la educación ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil – LIPI

Barrancabermeja, Santander

2022

Resumen

La práctica pedagógica se realizó en la I.T.S Industrial sede F san José de provivvienda del distrito de Barrancabermeja con un grupo de 38 estudiantes del nivel tercero.

El plan de acción consistió en Facilitar y adecuar entornos de aprendizaje significativo donde el estudiante explore y fortalezca su atención, ya que es uno de los procesos cognitivos que favorecen al estudiante a la captación de todo lo que lo rodea.

Captar la atención del estudiante a la hora de ejercer sus actividades escolares, es el comienzo de como abordamos las estrategias que ayuden a mantener el interés en prestar la atención a las acciones realizadas sin que decaiga su interés y motivación. El surgimiento de una nueva estrategia implicara un cambio instantáneo de la atención. Ejecutar el juego de manera didáctica como estrategia pedagógica hace parte fundamental en el aprendizaje de alguna áreas, no necesariamente tendremos que utilizar lápiz y cuadernos para la elaboración de plan acción de la actividades y así captar la mayor atención del estudiante, el estudiante vive la experiencia y participa en las actividades, aumentando la estabilidad de la atención y se sentirá más seguro de sí mismo en leer, escuchar cuentos y realizar juegos didácticos de aprendizaje.

Debemos inspirar al estudiante en actividades que mejoran al desarrollo de sus pensamientos y memoria, en lograr la atención y la concentración del estudiante en esta etapa escolar.

Palabras claves: Atención, juego, aprendizaje, actividades, experiencias.

Abstract

The pedagogical practice was carried out at the I.T.S Industrial headquarters F San José of provivvienda of the district of Barrancabermeja with a group of 38 third level students.

The action plan will consist of Facilitating and adapting significant learning environments where the student explores and strengthens his attention, since it is one of the cognitive processes that favor the student to capture everything that surrounds him.

Capturing the student's attention when carrying out their school activities is the beginning of how we approach the strategies that help maintain interest in paying attention to the actions carried out without losing their interest and motivation. The emergence of a new strategy will involve an instant shift in attention. Executing the game in a didactic way as a pedagogical strategy is a fundamental part in the learning of some areas, however we will have to use a pencil and notebooks to prepare an action plan for the activities and thus capture the student's greatest attention, the student will live a pleasant experience when participating in activities, it will increase the stability of attention and will be more self-confident since they will participate with pleasure in oriented activities such as reading, listening to stories and playing didactic learning games.

We must instill in the student activities that help the development of their thoughts and memory with this we help the development of attention and concentration of the student in this special stage.

Keywords: Attention, game, learning, activities, experiences

Contenido

Diagnostico de la propuesta de pegagogia.....	5
Pregunta de investigación	6
Marco de referencia	8
Marco metodológico	11
Intencionalidades en la construcción de la practica pedagogica.....	11
Metodología	12
Espacios a utilizar	12
Producción de conocimientos pedagógicos	14
Análisis del diseño didáctico implementado.....	15
Implementación.....	17
Análisis y Discusión	19
Conclusión	22
Referencias.....	24
Anexos.....	27

Diagnóstico de la propuesta de pedagogía

La implementación pedagógica se llevó a cabo en la Institución Educativa Instituto Técnico Superior Industrial sede F san José de Provienda, ubicada en Barrancabermeja del departamento de Santander, esta institución cuenta con 7 sedes anexas, en la modalidad del contexto zona urbana teniendo en cuenta que la institución ofrece los niveles de educación inicial y básica primaria con énfasis en técnico industrial. En los aportes de su misión busca la integralidad en las dimensiones del ser, capaces de reconocer, respetar y aceptar el otro en su diferencia; generamos conocimiento escolar mediante estrategias pedagógicas flexibles que le permitan responder por sí mismos

La realización y ejecución de la propuesta pedagógica se centró en el grado de tercero primaria con niños en edades entre 7 y 9 años, con el objetivo de cumplir los propósitos, de facilitar y adecuar entornos de aprendizaje significativo donde el estudiante explore y fortalezca su atención. En esta etapa se realizó una observación adecuada y organizada del entorno del aula de clase, participando en distintas actividades académicas que me permitieron fijar indicadores que me ayudaron a identificar la necesidad problema y así enfocar y desarrollar propuestas de acción.

Al culminar la observación se identificaron fallas en el aprendizaje de los estudiantes por falta de atención en sus deberes escolares. Por todo lo encontrado anteriormente nos da la justificación para ejecutar procesos de intervención pedagógica dirigido a Implementar el juego para mejorar la atención de los estudiantes del grado tercero de la I.T.S industrial sede f san José de provienda del distrito de Barrancabermeja. Innovar un planteamiento de las posibles soluciones a esta problemática teniendo en cuenta que el trabajo debe ser desarrollado en equipo.

Pregunta de investigación

¿Cómo Mejorar la atención de los estudiantes del grado transición de la I.T.S industrial sede F san José de provivienda del distrito de Barrancabermeja?

Se observó en el ambiente escolar una desatención por parte de los estudiantes, esto conlleva a un deficiente desarrollo cognitivo causando así atraso en la ejecución de los procesos educativos, esto implicó el inconformismo de los padres de familia quienes manifestaban que la docente no tenía un método de enseñanza para la realización de las clases. Se evidenció la necesidad de implementar y elaborar estrategias pedagógicas de innovación y transformación, que ayuden al estudiante a fortalecer su falta de atención para mejorar su entorno educativo y no se sientan aislado de los otros compañeros, es importante destacar que la falta de atención repercutirá en su proyecto de vida, para que esta situación no se presente se deben tener en cuenta acciones que mejore su proceso de aprendizaje didáctico que le permitan un acercamiento divertido en su proceso de aprendizaje.

Con base en lo mencionado según Montessori, “todo educador debe seguir al niño” dejar que el niño o niña explore, busque, que es lo que desea hacer, con que quiere trabajar o con quienes quiere trabajar, así podemos descubrir cuáles son sus necesidades, por esta razón se implementó el juego como estrategia de aceptación en los niños que ayudó a estimular la atención de los estudiantes en el aula de clases. La implementación de esta estrategia implicó un cambio en el desarrollo de las actividades. El juego de manera didáctica como estrategia pedagógica es fundamental en el aprendizaje de las áreas académicas.

Se desarrollaron observaciones programadas y sistemáticas del entorno en el aula de clase, se acompañó a la docente titular en distintas actividades lúdicas y académicas que nos

permitieron establecer algunos parámetros y lineamientos para definir la necesidad problema y a partir de allí generar algunas definiciones y acciones.

Marco de referencia

Esta investigación inicio gracias a las necesidades evidenciadas en un contexto determinado, así como también por el interés de resolver o hallar posibles soluciones a un problema que surgió de una observación. Es por ello que el juego es un método de enseñanza, motivo por el cual es una falencia ya que no está inmerso en sus procesos de aprendizajes.

El momento de juego es un momento privilegiado para descubrir, crear e imaginar. Para Winnicott, (1971), “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo. Una forma básica de vida” (p.75).

Asi mismo, desde la perspectiva personal ,el juego les permite a los estudiantes expresar su forma de ser, de identificarse de experimentar y descubrir sus capacidades y limitaciones.La pedagogia nos lleva a planificar, analisis, desarrollo y evaluacion de los procesos de enseñanza y aprendizajes. En la observacion participante se vive diferentes problematicas siendo todas vitales ya que se busca mejorar la atencion de los estudiantes de la institucion,pero en este caso nos centramos en el juego ya que es tan academica la institucion que aveces dejamos pasar momentos y metodos de enseñanza de mayor efectividada y agrado de los mismos estudiantes.

El diario de campo como instrumento escrito de forma descriptiva e interpretativa da inicio a un proceso de investigación- reflexión, que nos permite sistematizar nuestras prácticas permitiendo a mejorarlas, enriquecerlas y transformarlas. Según Bonilla y Castro, (1997) el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación.

Gracias al diarios de campo realizamos un seguimiento del propósito que tiene el juego para con las actividades que se realizan a los estudiantes. Entonces, el juego se convierte en una

forma de contexto de escucha donde potencializamos las capacidades de los estudiantes donde se nos permite abarcar la relación de los hechos ocurridos en las clases, apreciando el valor de la enseñanza, las formas y momentos de la construcción del aprendizaje, es así como el diario de campo es útil para la valoración de la realidad escolar en la práctica pedagógica.

Para Jean Piaget, (1956), el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo.

Ser sistemáticos con la escritura y desarrollo a la hora de realizar los diarios de campo, ya que no es algo impuesto sino una construcción interactiva entre los participantes donde la atención y la participación son fundamentales para la creación. Por tal motivo ante las dificultades de la atención los docentes como facilitadores de aprendizajes deben conocer estas dificultades para poder tratarlas, de forma adecuada por medio de estrategias pedagógicas como lo es el juego que logre potenciar la atención de los estudiantes.

Ser docente se ha construido en una tarea no fácil, ya que genera un gran desafío debido a la complejidad en las enseñanzas de aprendizajes en el aula, según Guerra, (2010), la dificultad está en captar, procesar y dominar las tareas e información, y luego en desarrollarlas posteriormente, con niños con problemas de atención, por tal motivo como docente creo en el poder de la educación.

Para canalizar la potencia cognoscitiva intelectual de los estudiantes. Un niño con alto ritmo aprende más rápido mientras que uno con el ritmo más bajo le llevara más tiempo comprender los conocimientos y es por tal motivo que la atención es algo que todo maestro debe saber manejar en sus estudiantes.

Teniendo en cuenta lo que menciona el autor, se logró como docente identificar debilidades, planificar próximas tareas, evaluar metodologías, avances y logrando metas propuestas encada una de las etapas de las actividades de enseñanza, y de este modo poder impartir una buena educación asertiva en los estudiantes y lograr en ellas una formación integral, personal, cultura y social. La tarea de un maestro es lograr que los alumnos sean independientes desde sus inicios en la educación ya que es un camino a ser personas autónomas e independientes.

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

Como resultado de mi práctica, fue una experiencia gratificante, además de lo mucho que se aprende de la docente titular, ya que trabajar con un grupo promedio de niños es una gran responsabilidad y una tarea doblemente compleja, planificar las actividades, atender a los niños, apoyarlos en sus dificultades, etc. La conducta consiste de tratarse a sí mismo como maestro, es una especie de ejercicio racional, significa verse como un sujeto que interfiere en el mundo, aunque este tipo de intervención es pequeña en la superficie, afecta la transformación de la realidad y la vida de las personas. Una hormiga lleva una carga aparentemente insignificante, junto con otras hormigas produce un progreso estructural y grandes posibilidades de cambio y renovación. Es la situación cotidiana la que mide nuestra capacidad para afrontar las grandes batallas, es el sentido de la acción el que nos permite comprender el significado de lo que hacemos, y va más allá del hábito de imitarnos en la práctica docente

La práctica docente transformo mi concepción ya que son todas las herramientas y estrategias que se proporcionan a los profesores. Se utilizan en el posicionamiento del campo, cuyo principio fundamental se promueven los docentes se basa en el respeto, la equidad, responsabilidad, lealtad, ética y comunicación. Cuando nos enfrentamos a nuevos retos, nos enriquecen para actuar sobre bases sólidas. El camino es sin duda largo, pero debemos ser conscientes de lo rápido que cambia el escenario y darnos cuenta que ayudará a seguir siendo efectivos.

Metodología

Se realizó desde la Investigación Acción, con enfoque cualitativo pues es un proyecto que se caracteriza porque el investigador está inmerso en el contexto siendo no solo un relator sino aquel que procura cambiar o tratar de mejorar la realidad que tiene el contexto, implica la participación conjunta de las personas que van a ser beneficiarias de la investigación y de aquellos quienes van a hacer el diseño, la recolección y la interpretación de los datos para encontrar soluciones a las necesidades y problemáticas que se identifican en una población ya definida.

Por lo anterior se considera pertinente destacar que el proyecto se enfoca en la investigación acción pues, es desde la participación e intervención de las investigadoras dentro del contexto donde se busca fortalecer y mejorar gradualmente la falta de atención. Como lo menciona el autor Mckerman. “La investigación acción es el proceso de reflexión por el cual en un área problema determinada, donde se desea mejorar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio lleva a cabo un estudio en primer lugar, para definir con claridad el problema; en segundo lugar, para especificar un plan de acción.” (1999,p.25).

Así mismo se pretende dar un aporte a la metodología del docente dentro del contexto mejorando la calidad de aprendizaje de los estudiantes; apoyada por la observación y la intervención que se realiza con el objeto de estudio.

Espacios a utilizar

En este caso los niños y las niñas de tercero primara nivel de I.T.S. Industrial sede (F) San José de Provivvienda donde se percibe la necesidad de desarrollar esta propuesta buscando elementos que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje para potenciar la atención y la

concentración en la realización de sus actividades escolares y obtener los datos necesarios que permitan desarrollar y lograr los objetivos estructurados en el trabajo de esta investigación.

Producción de conocimientos pedagógicos

Hablar de investigación de la propia práctica pedagógica, es imprescindible tener autonomía en el juicio profesional, claramente no necesitamos que se nos digan lo que hay que hacer profesionalmente ya que nuestra propia investigación nos refleja cómo abordar nuestros conocimientos y enseñanzas en un aprendizaje significativo como lo es la implementación de juegos como recursos de aprendizajes para cualquier área que se desee enseñar y a si disminuir la falta de atención en los colegios , la investigación sobre la propia practica nos privilegia a quienes asumimos el compromiso de una transformación de calidad , Para llevar a cabo la investigación el profesor debe articular su currículo de acuerdo con las necesidades encontradas con el fin de mejorar en gran manera la situación, así con ayuda de los estudiantes y demás profesores, apoyarse para buscar las mejores opciones de trabajo, por ejemplo, por medio del juego didáctico.

El maestro en formación se apoya en las lecturas de autores donde estos comparten sus experiencias y cómo a través de alguna estrategia pedagógica ayudaron al grupo a superar las situaciones problemas que se encontraron, no es seguir al pie de la letra las acciones, si no adaptarlas de acuerdo con la situación específica teniendo en cuenta que todos los niños no tienen el mismo problema o que no están prestos a participar con el mismo entusiasmo.

Dialogo entre la teoría y la práctica

“El saber de una práctica es, en conclusión, un saber que no puede prescindir totalmente de la práctica porque depende de ella en alto grado; sin la práctica perdería su razón de ser” (Beillerot, 1998).

Al inicio de mi practica la cual lleve a cabo en el colegio San José de Provivvienda en el grado tercero de primaria en edades de 7 a 9 años, ha sido un tiempo realmente maravilloso vivir esta experiencia con los niños fue de gran ayuda para mi saber pedagógico, ya que lo construí desde la transformación didáctica y practica como respuesta a las necesidades de aprendizaje de algunos niños en el aula, saber educar bien, se constituye en el saber pedagógico que como docente ejerzo sobre mi propia practica experimentando estados emocionales tanto de alegría como de entusiasmo e interés ante la tarea a ejecutar en el centro educativo, como también de inseguridad hacia las actividades a desarrollar ya que pude observar que el docente titular no se enfocaba en las dificultades como lo es la falta de atención y concentración en los niños para realizar las actividades académicas. Como docente en formación conocí y aprendí las diferentes maneras de aprender de los niños, es desde allí desde mi propia practica desarrollo los saberes y conocimientos para una enseñanza especifica que me generen un aprendizaje que contribuya a una construcción social como docente, se puede decir que la práctica y el saber van de la mano convirtiéndose en un patrimonio de todos los educadores, es así que en la búsqueda de un aprendizaje eficaz me centro en identificar las necesidades de ejecutar otra forma de enseñar más didáctica para que el niño mejore y fortalezca su falta de atención. La articulación curricular de mi pregunta investigativa promueve una propuesta de implementación en función del logro de los objetivos y aprendizaje del estudiante, será un factor importante del desarrollo del niño para mejorar la atención así logra la continuidad que el niño necesita para motivarlo en su propio aprendizaje, el contexto educativo requiere plantear nuevas estrategias que optimicen el aprendizaje del estudiante para contribuir al logro de procesos curriculares, por otra parte evidencie dificultades para articular los procesos de enseñanza en los cursos de segundo y tercero en las diferentes metodologías ,el diseño y evaluación curricular no son identificado por el

docente manifestando dificultad en trabajos del aula por la falta de atención y motivación del estudiante.

El juego me permitió facilitar y adecuar entornos de aprendizaje significativo donde el estudiante exploró y fortaleció su atención, ya que es uno de los procesos cognitivos que favorecen al estudiante a la captación de todo lo que lo rodea. En este ejercicio de investigación acción, se fueron presentando alternativas y propuestas para la transformación de las necesidades encontradas en el aula y se planteó el juego como una herramienta pedagógica capaz de construir lazos de interdependencia, primeramente entre los alumnos y maestros, al mismo tiempo que se fortalecían la atención de los estudiantes, este ejercicio permitió generar nuevos relacionamientos y la construcción de consensos a partir de los aportes colaborativos, se abrió un espacio de actividades didácticas espontánea que surgía gracias a la interiorización de las guías de aprendizajes dadas en el aula .

Análisis del diseño didáctico implementado

Implementación

La implementación de la intervención pedagógica se desarrolló en 3 actividades consecutivas son 2 secciones cada una, el propósito que se esperó alcanzar con la implementación de las actividades identifico el personaje, fue disminuir la desatención en los estudiantes del grado tercero de la sede f san José de provivienda, y llevarlo a una dimensión cognitiva; de una manera divertida.

Los niños de una manera diferente lograron desarrollar y comprender cada actividad propuesta donde tenían que utilizar su sentido auditivo, el sentido de la observación donde por medio del escucha debían identificar el animal.

Además, atreves del juego educativo les permitió manipular materiales concretos, es decir por medio de fichas y guías, lograron producir un mensaje escrito donde se observó el compromiso que se adquirió en cada uno de los momentos que era lograr la atención de los niños y niñas.

Con la implementación de este juego, se logró ver la satisfacción en los rostros de los niños, la motivación por participar en cada momento propuesto en el aula, donde su compañero de grupo tenía que salir a competir con otros y lograr cumplir con el objetivo que era colocar cada animal en su característica correspondiente, donde se trabajó su sonido, su habita y su alimentación

Ya durante el transcurso de los momentos y avances del juego identifico al personaje se logró generar el resultado esperado, ya que los niños-niñas estuvieron muy enfocado en prestar

atención en cada explicación que se daban por medios de videos o verbalmente, generando así un cambio académicamente favorable.

Para documentar la actividad dirigirse al anexo 2 y 3.

Análisis y discusión

Luego de realizar y cumplir satisfactoriamente con la propuesta pedagógica planteada, compartir tiempo y conocimientos de actividades en un ambiente escolar real ,donde se evidencia la realidad que se vive y se encuentra una exigencia para el rol del educador donde este debe tener en cuenta la complejidad de personalidades que tiene en un grupo de estudiantes y como cada uno tiene diferentes estilos y ritmos de aprendizaje, distinta capacidad de resolver las actividades y a la vez la forma de expresar las emociones y sentimientos que se le generan en las aulas de clase. Por eso se recalca la importancia de que el docente tome conciencia y se responsabilice de reconocer que es ahí donde debe ingeniárselas para lograr que sus explicaciones y contenidos sean de ayuda para todos sin excluir a ninguno.

Muchos maestros no están adecuadamente preparados para implementar en sus clases un aprendizaje basado en el juego. Posiblemente solo conciben como “materiales de aprendizaje” los libros de texto o los gráficos colgados en la pared, y no los objetos que los niños pueden explorar y utilizar en su aprendizaje. Aunque los maestros vean la necesidad de utilizar estos materiales prácticos, a menudo no disponen de suficientes recursos ni de una formación que les ayude a descubrir o crear materiales de juego a base de materias primas de bajo costo disponibles a nivel local. Muchos maestros no han tenido la oportunidad de presenciar el aprendizaje a través del juego en la práctica y, como resultado, carecen de la confianza necesaria para implementarlo en sus clases. (Unicef, 2018, p.17)

La experiencia pedagógica real conlleva a reflexionar sobre una cantidad de temas teóricos para buscar que por medio de investigaciones y estudios ya realizados se pueda tomar esta información como base de referencia y adaptarla al contexto donde se están brindando enseñanzas para mejorar los ambientes comenzando desde la buena convivencia que es una base

fundamental para que se generen momentos de participación activa donde se valoren respeten todos los aportes de los estudiantes y entre compañeros se escuchen y se ayuden cuando se presenten dificultades aceptando las diferencias y trabajando siempre desde la acogida de los valores.

Desde la etapa infantil se debe tener presente que los niños y niñas aprenden a resolver sus problemas y conflictos, aunque en algunos casos ya vienen predispuestos desde lo que representan en sus hogares, pero entonces se puede ver que el docente desde el entorno educativo se encuentra como mediador para generarles ideas de cuáles pueden ser las alternativas de solución, así el docente puede apasionarse que sus estudiantes aprendan nuevas formas de aprendizajes.

La experiencia vivida es tan enriquecedora que cambió el ambiente que se tenía de un aula de clase, se puede concebir que la educación a las infancias es una gran responsabilidad, porque, mediante esta se están formando los futuros líderes de la sociedad que van a dirigir las comunidades en general. Cuando se comprende y se valora esta concepción siempre se va a buscar formar niños y niñas que sean buenas personas para que se conviertan en adultos capaces de construir un mundo mejor en cualquier lugar que se encuentren. Se considera que el diseño de la propuesta fue motivador e inspirador para los estudiantes, ya que se pudo aprovechar una cantidad de tiempo con la implementación de esta propuesta que antes se desaprovechaba, así mismo fue enriquecedor el proceso del juego, lo que ayudo a que se compartieran ideas y pensamientos propios entre ellos.

El conocimiento pedagógico que se obtuvo fue agradable para tomarlo como ejemplo en la labor docente, el tiempo compartido con otras docentes que ya ejercen la profesión de tiempo completo escuchando sus ideas y sus recomendaciones para mejorar siempre ha sido apreciados

y se considera muy significativo para continuar con las metas de vida propuestas para ejercer la labor de la docencia y aportar información de calidad con estrategias didácticas a las infancias con que se tenga contacto posteriormente.

Conclusiones

Sin duda la práctica pedagógica, nos hace docentes reflexivos acerca de nuestro quehacer cotidiano en como a partir, de evaluar nuestras acciones para así mejorar o alcanzar una transformación en el contexto, el cual viene siendo el lugar, donde el docente formador, hace uso de los elementos propios en relación tanto lo académico como en lo personal y lo lleva al aula en busca de mejorar una realidad desde su saber disciplinar, didáctico y pedagógico.

En el logro del éxito de la aplicación de la anterior intervención pedagógica se generaron acciones de aprendizaje mutuos entre los actores que intervinieron, es por esto que las secuencias didácticas aplicadas enseñaron la ruta para que los niños y niñas las aplicarán y logran los objetivos propuestos donde se implementó el juego para mejorar la atención de los estudiantes, a través de cada una de las actividades generadas que contribuyeron al aprendizaje de las mismas, en lo que a las interacciones para el trabajo colaborativo.

Igualmente se hace énfasis en la ayuda continua por parte de la docente de grupo la Cual termino valorando de forma verbal el trabajo aplicado y llenando de expectativas para la aplicación de estas secuencias en otros grupo de diferentes grados teniendo en cuenta las temáticas que se puedan abordar desde la guía curricular de los contenidos por áreas y grados.

Se destaca la manera motivadora y dinámica de la participación de los estudiantes del grado tercero en cada una de las actividades propuestas, sin la disposición de los participantes no hubiese sido posible dar el inicio y la continuidad exitosos de las estrategias didácticas aplicadas en cada secuencia.

Con esta propuesta como segundo punto y como no lo propone Piaget es como a través de actividades dirigidas por el juego se inician y mejoran los procesos cognitivos. “Lo que se

desea es que el profesor deje de ser un orador, satisfecho con la transmisión de soluciones ya preparadas. Su papel debería ser más bien el de una iniciativa e investigación estimulante de mentores” (Piaget, 1990, p.302).

En resumen, los aprendizajes adquiridos en las prácticas pedagógica, desde el principio de este diplomado y hasta el momento, sin duda hacen relación del saber disciplinar y el saber pedagógico, de nuestro trabajo como futuros licenciados, el cómo dar inicio a las actividades, el cómo llamar su atención y de igual el momento de reflexión que debemos tener para dar frente a lo que se enseña y como se enseña ya que es distinto brindarles el conocimiento y que ellos realmente lo comprendan.

Referencias

ACRBIO. (4 de abril de 2016). <https://www.imageneseducativas.com/tipos-animales-tarjetas-explicativas-clasificacion/>. Obtenido de Tipos de animales Tarjetas explicativas Clasificación.

Baquero Másmela, P. (s.f.). *Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Práctica Pedagógica, Investigación y Formación de Educadores. Tres concepciones dominantes de la practica docente.*

Beillerot, J. B. (1998). *Saber y relacion con el saber.* Buenos Aires.

Bermúdez Peña, C. (2018).

<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.4E09CDF4&lang=es&site=eds-live&scope=site>.

Obtenido de Lógica práctica y lógica teórica en la sistematización de experiencias educativas.

Bermúdez Peña, C. (2018). *Lógica práctica y lógica teórica en la sistematización de experiencias educativas.* Obtenido de

<https://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edsbas&AN=edsbas.4E09CDF4&lang=es&site=eds-live&scope=site>

Bonilla-Castro, E. S. (1997). *Mas alla de los metodos. La investigacion en ciencias sociales.* Colombia: Norma.

Boyer, R. R. (2019). Revista Arbitrada Interdisciplinaria de Ciencias de la Salud. Salud y Vida. *revista cientifica* .

Guerra., T. (2010). Social / Emocional. Niño hiperactivo, con baja autoestima y atencion.

Industria, n. E. (30 de diciembre de 1959). <http://industrial.edu.co/pdf/pei-instituto-tecnico-superior-industrial.pdf>.

Mckerman, James. (1999). *investigacion -Accion y curriculum* (primera edicion ed.). Madrid: Morata.S.L.

Montessori, M. (1998). *teoria del aprendizaje*.

Moreno, S. (2020). *Alternativas para el diseño del trabajo didáctico: Actividades permanentes y Secuencia didáctica*.

Moreno, S. (2020). *Documento final. Evaluación y análisis de los saberes construidos*. Obtenido de <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/34864>.

Moreno, S. (2020). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*.

Perez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar* (Vol. 18). bogota: Pedagogía y Saberes.

Piaget, J. (s.f.). <http://www.monografias.com/trabajos65/uso-juego-estrategia-educativa/uso-juego-estrategiaeducativa2.shtml>. *teoria del juego* .

Piaget, Jean. (1990). *el nacimiento de la inteligencia en el niño* (Vol. 1). Barcelona: editorial crítica S.A.

Tula, V. (4 de julio de 2016). <https://prezi.com/hex6qwdo05q-/el-juego-en-la-primera-infancia/>. Obtenido de juego en la primera infancia .

Unicef. (2018). *aprendizaje a travez del juego*. New york.

Winnicott, D. (1971). *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa.

Anexos

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/apuentespe_unadvirtual_edu_co/EkYVSg0uPg1Kq2JvjYdhLe4BacDq2Wie4MewY-hErz_GZA?e=gDOt9W.