

Implementar el juego creativo para fortalecer la motivación en los niños y niñas de la institución educativa técnica agropecuaria y empresarial Pozo Azul sede el Bosque, del municipio de San Pablo Bolívar.

Cindy Paola Iturriago Montesino

Tutor

Claudia Patricia Duran

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil – LIPI

San Pablo Bolívar

Mayo, 2022

Resumen

Esta intervención se orienta en la búsqueda de alternativas, herramientas, actividad rectora y métodos innovadores que permitan la construcción de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes a través del juego creativo; ya que esta actividad rectora sustenta la acción pedagógica en la educación inicial potencia el desarrollo integral de las niñas y los niños. Un estudiante motivado se siente atraído a participar de las diferentes actividades que se realizan en el aula de clases, por ende la motivación está compuesta de necesidades, deseos, tensiones, incomodidades y expectativas. Constituye un paso previo al aprendizaje siendo el motor del mismo.

La ausencia de motivación en los estudiantes hace complicada la tarea del docente, por lo cual los docentes deben reflexionar de acuerdo al método utilizado y a las necesidades de sus estudiantes haciendo una evaluación de sí mismo sobre lo que resulta motivante para algunos alumnos o para un alumno en determinado momento y desmotivante para otros.

De acuerdo con la situación problema identificada en el aula de clase es pertinente buscarle alternativas de mejora desde el trabajo que realiza el docente; porque después del hogar del estudiante el profesor tiene la tarea de educar a los niños teniendo en cuenta también el estado de ánimo del estudiante y despertar la motivación para que ellos se sientan interesados por la asignatura que en ese momento se está estudiando. El alumno (a) se ve reforzado cuando comienza a dominar el objeto de estudio. Cuando experimenta que se ha aprendido algo o que se va consiguiendo mejorar y consolidar destrezas previas, el deseo de incrementar la propia competencia. También cuando se experimenta que se está haciendo la tarea que se desea hacer para su interés. La experiencia emocional que produce la percepción más o menos consciente de este hecho es gratificante. Porque permite que el docente evalúe su propio trabajo.

Palabras claves: Desmotivación, Estudiante, Estrategia, Docente, Juego.

Abstract

This intervention is oriented towards the search for alternatives, tools, guiding activity and innovative methods that allow the construction of motivation in the teaching-learning process of students through creative play; since this guiding activity supports the pedagogical action in initial education, it enhances the comprehensive development of girls and boys. A motivated student is attracted to participate in the different activities that take place in the classroom, therefore motivation is made up of needs, desires, tensions, discomforts and expectations. It constitutes a previous step to learning, being its engine.

The absence of motivation in students makes the teacher's task complicated, so teachers must reflect according to the method used and the needs of their students, making an evaluation of themselves about what is motivating for some students or for a student. at one time and demotivating for others.

According to the problem situation identified in the classroom, it is pertinent to look for alternatives for improvement from the work carried out by the teacher; because after the student's home, the teacher has the task of educating the children, also taking into account the student's state of mind and awakening the motivation so that they feel interested in the subject that is being studied at that moment. The student (a) is reinforced when he begins to master the object of study. When you experience that something has been learned or that you are improving and consolidating previous skills, the desire to increase your own competence. Also when you experience that you are doing the task that you want to do for your interest. The emotional experience produced by the more or less conscious perception of this fact is gratifying. Because it allows the teacher to evaluate their own work.

Keywords: Demotivation, Student, Strategy, Teacher, Game.

Tabla de contenido

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica.....	6
Pregunta de investigación.....	8
Marco de referencia.....	9
Marco metodológico.....	12
Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica.....	12
Metodología.....	12
Producción de conocimiento pedagógico.....	14
Dialogo entre la teoría y la práctica.....	15
Análisis del diseño didáctico implementado.....	18
Implementación.....	18
Análisis y discusión.....	19
Conclusiones.....	20
Referencias.....	22
Anexos.....	24

Diagnóstico de la propuesta de pedagógica

La caracterización general de la propuesta pedagógica se realizó mediante la observación. La falta de motivación de los estudiantes de 5 años de edad, grado preescolar de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria Y Empresarial Pozo Azul Sede El Bosque, del Municipio de San Pablo Bolívar. Se evidencia durante cinco días de asistencia a la institución y mediante la observación; durante esos días los niños y niñas realizaron actividades de diferentes áreas (matemáticas, español, artística, comprensión lectora y educación física) en todas las actividades se implementó el método de enseñanza (tradicional). Sin vincular ningún otro método o estrategia de aprendizaje. Aunque los alumnos realizaban las actividades propuestas por la docente, respondían a sus preguntas y mostraban interés por aprender. No se veían motivados, alegres ni contentos en el aula de clases. En diferentes oportunidades se le hizo dar a entender a la docente que los escasos avances significativos de los niños y niñas obedecían a la falta de motivación (saludo de bienvenida, canto, dinámica, etc.) y la falta de estrategias pedagógicas como por ejemplo el (juego) frenan a los niños y niñas de sus capacidades, habilidades, creatividad, curiosidad y exploración de su entorno.

El método de enseñanza utilizado por dicha docente lo justifica por la edad avanzada que ella tiene, la cual no se siente con capacidad de realizar juegos, bailes, competencias, entre otros. La docente muchas veces manifestó que en el tiempo en que ella estudiaba se enseñaba de esa manera y los estudiantes aprendían bien.

Al observar y escuchar la postura de la docente, le solicite un espacio para realizar una clase en el área de matemáticas con los estudiantes, se vinculó la actividad rectora (el juego) en busca de mejorar la motivación en los niños y niñas desde la llegada al aula de clases. Fue muy grato, planear con alegría desde el día anterior cada una de las actividades, buscar los diferentes

materiales y herramientas que utilizaría para el desarrollo de dicha actividad en el aula de clases. La actividad se realizó como se planteó y los niños y niñas gozaron, participaron activamente, se sentían alegres, motivados y compartieron con niños de otros salones lo que habían aprendido.

Durante la observación se conoció el entorno educativo, social y familiar de los niños y niñas, entornos que motivan mucho más a desarrollar esta propuesta pedagógica de aprendizaje, debido a que los estudiantes hacían parte de familias vulnerables, de escasos recursos, víctimas del desplazamiento del conflicto armado, niños que llegaban al aula de clases sin desayuno, sin su uniforme y sin sus útiles escolares completos. Entendí que estos niños necesitaban una motivación afectiva desde sus hogares y por ende el colegio debía ser parte de esa transformación emocional de esos niños y niñas. Y como docente en formación debía apuntarle a ser parte de ese proceso, comprometiéndome en la búsqueda de estrategias que satisficieran las necesidades de cada niño desde el juego creativo para fortalecer la motivación.

Pregunta de Investigación

Durante la observación se evidencio la desmotivación de los estudiantes dado a la forma de enseñar, por parte de la docente titular. En el desarrollo de la clase Los estudiantes no se sentían a gusto con el método utilizado por la docente, algunos se durmieron, otros no mostraban interés por aprender ni querían realizar las actividades propuestas por la docente.

¿Cómo fortalecer la motivación de los niños del grado transición de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria y Empresarial Pozo Azul Sede el Bosque, del Municipio de San Pablo Bolívar?

Marco de referencia

Esta propuesta de investigación surgió del problema observado por la docente (la falta de motivación de los estudiantes); por tal razón se indago y se concluyó que el juego como actividad rectora fortalece la motivación y el proceso de enseñanza – aprendizaje de los niños y niñas en la educación inicial. "Todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo: porque el juego es el trabajo de los niños.". (Montessori, 1937, p.12).

Para los niños todo consiste en jugar y para el método Montessori no hay diferencia entre jugar y trabajar. Todos los niños quieren aprender: tienen una motivación innata para aprender.

Se enseña a través del juego creativo para que los niños y niñas se motiven, aprendan a socializarse, a pensar, a resolver problemas, a madurar y a divertirse mientras exploran sus habilidades; de igual manera el juego creativo motiva a los niños y niñas a conectarse con su imaginación, su entorno, con sus padres, su familia y el mundo real. El orgullo más grande para un docente es poder ver en las aulas de clases a los niños y niñas motivados, participativos, activos y alegres. Mostrando interés en su proceso de aprendizaje y en la adquisición de excelentes resultados académicos, los cuales los encaminaran al alcance de metas en cada una de las etapas académicas. Montessori (1982) afirma que “El niño posee una intensa motivación hacia su propia autoconstrucción. Nace con la psicología de la conquista del mundo” (p. 14).

los niños y niñas se motivaban a través del juego creativo, dando un paso al costado a todo aquello que los aqueja y los hace sentir desmotivados; los docentes en formación, en la práctica y en el desarrollo de su vida profesional deben articular los contenidos disciplinares con las diferentes necesidades y problemas que se presentan a diario en el aula de clases para buscar estrategias de enseñanza adecuadas y el diseño de implementación de un plan de mejora por

parte del docente investigador que promuevan la motivación de niños y niñas del grado preescolar.

Cabe mencionar que Bruner, (1959) promueve la motivación porque:

Este enfoque promueve el aprendizaje como un proceso de construcción de nuevas ideas basadas en el conocimiento anterior. Los estudiantes son motivados a descubrir los hechos y relaciones por ellos mismos y a construir continuamente a partir de lo que ya saben. Este enfoque promueve el aprendizaje como un proceso de construcción de nuevas ideas basadas en el conocimiento anterior. Los estudiantes son motivados a descubrir los hechos y relaciones por ellos mismos y a construir continuamente a partir de lo que ya saben. (p. 3)

Como docente se busca aplicar distintas estrategias para que sus estudiantes fortalezcan las habilidades en el área motriz fina, a su vez permite que como docentes reflexionemos y evaluemos a cerca de dicha estrategia planteada con el fin de dar solución a las necesidades de cada estudiante; por ende las actividades lúdicas generales con diversos materiales - recursos fácilmente accesibles promueven al cuidado del ambiente y en las clases ayudaran a cada niño a entender la importancia del cuidado de su entorno, tanto en la identificación como en la satisfacción de las necesidades individuales. "La mayor señal del éxito de un profesor es poder decir: ahora trabajan como si yo no existiera. (Montessori)

El juego también contribuye positivamente en la formación docente, es sentirse también niño, es jugar con ellos, es sentir lo que se plantea no solo mediante la observación sino en la realización de cada actividad junto a sus estudiantes, es sentir esa alegría que ellos irradian para poder enseñar con esa misma alegría y con ese mismo espíritu motivador, ya que de nada vale encontrar alumnos motivados si el docente llega a enseñar desmotivado y en una actitud negativa. "La educación no solo influye sobre unos u otros procesos del desarrollo, sino que reestructura, de la manera más esencial, todas las funciones de la conducta" (Vigotsky, 1996, p.105).

El juego logra la motivación, crea en los estudiantes/participantes autonomía y la adquisición de una progresiva capacidad para valerse por sí mismo en los distintos planos de su actuar, pensar y sentir - aprenden a tener confianza de lo que hacen, se sienten más seguros de

sus capacidades; con las cuales aprenderán asumir riesgos y valorar sus posibilidades de éxito, se disfruta compartiendo objetos, se establecen reglas, se intercambian juguetes, se solucionan entre si los problemas que se presentan durante el juego, se aprende a tomar la iniciativa al participar y por lo tanto se enseña a ser responsables de sus propios actos. Sin agredir a los demás permitiendo fomentar el espíritu solidario y tolerante de todos los niños y niñas. Para Vigotsky (1984) "el juego temático de roles sociales es la fuente del desarrollo del niño y crea la zona de desarrollo próximo" (p. 74).

En el fortalecimiento de la investigación se realizaron registros en el diario de campo para el análisis de la práctica pedagógica, ya que es el instrumento que fortalece la reflexión sobre la acción, permitiendo al docente la toma de decisiones para lograr mejoras en el proceso de evolución apoyándose en los diferentes fundamentos teóricos - prácticos y en la experiencia. Permitiendo al docente el buen desarrollo de una investigación en donde además de los hechos también se permita el abordaje de experiencias significativas, tanto para el maestro como para sus estudiantes.

Para Acero el diario de campo es el instrumento que favorece la reflexión sobre la praxis, llevando a la toma de decisiones acerca del proceso de evolución y la relectura de los referentes, acciones estas, normales en un docente investigador, agente mediador entre la teoría y la práctica educativa (p.14).

Porlán & Martín (1991) menciona que el diario se debe iniciar desde lo general para llegar hasta lo concreto; en el primer nivel se explicitan situaciones de origen anecdótico que dan lugar a la construcción más profunda en la cual se describen las dinámicas propias dentro del aula de clase y el sistema escolar. (p. 12).

Marco metodológico

Intencionalidades en la construcción de la práctica pedagógica

La propuesta pedagógica de motivar a los niños y niñas a través del juego creativo se fundamentó por la necesidad de brindar un ambiente agradable, cómodo e inclusivo para los estudiantes en donde prevaleciera el amor por el aprendizaje significativo. Impulsando a los niños y niñas a ser partícipes desde una perspectiva voluntaria y no obligatoria. En donde se contextualice, se fomente y se aplique el juego creativo para fortalecer la motivación en los niños y niñas. De igual forma se plantean las diferentes actividades pedagógicas mediante juegos para fomentar la interacción con todos los niños para que aprendan a convivir en sana paz y armonía; en donde no exista discriminación por la raza, la cultura, la religión, etc.

Una de las intencionalidades significativas de implementar la práctica fue también que los niños y niñas jugando olvidaran la percepción de la violencia que se vive en la sociedad en la que habitan, cambien los juguetes y juegos que promueven violencia por juguetes y juegos que construyan sociedad pacífica y armoniosa.

Metodología

La investigación pedagógica se realizó desde la observación, la familiarización, el reconocimiento y la caracterización desde lo cualitativo. Para la formulación de la propuesta pedagógica. Luego se realizó un planteamiento del problema; seguido de una reflexión crítica sobre la implementación del proyecto pedagógico con el fin de ir fortaleciendo el proceso de enseñanza con los niños y niñas. Y por último la evaluación del proceso se fue desarrollando a través de la estrategia de acción, reflexión - acción. Y herramientas propias de la investigación – acción – participación en la educación.

A través de la estrategia del juego creativo se fortalece la motivación; convirtiéndose en un reto para mantener la atención en el aula, facilitando un aprendizaje eficaz.

Producción de conocimiento pedagógico

Los aportes que mi propuesta pedagógica le hace a la producción del conocimiento pedagógico son; crear la base para el desarrollo de conocimiento y competencias sociales y emocionales, permitir que los niños y niñas aprendan a forjar vínculos con los demás, compartan, aprendan a negociar y resolver conflictos, además de contribuir a su capacidad de autoafirmación. El juego creativo en la motivación del niño, aporta aprendizaje y constituye un derecho fundamental de la primera infancia, adaptando la estrategia de acuerdo a las necesidades y la problemática que vivencian los niños y niñas en el entorno educativo y familiar se alcanzarán los objetivos propuestos. De igual manera a través del juego creativo se puede modificar la realidad existente de la desmotivación por el progreso humano en los procesos de enseñanza-aprendizaje desde una edad temprana mediante un método (lúdico) impulsando al alumno a que se motive por asistir al centro educativo, y de esta manera transformar la perspectiva que se tiene del aula de clases.

Aportar a la solución de conflicto, competencias sociales, emocionales, compartir, aprender a negociar, ser solidarios, etc. A través del juego creativo como método de enseñanza, es cooperar en la construcción de una sociedad reflexiva, capas de sentir el dolor de los demás y respete la diversidad cultural para alcanzar totalmente la tan anhelada paz que necesitamos en todos los territorios y comunidades.

Conocer desde la primera infancia que existen diversos métodos como él (juego) para fortalecer la motivación en los niños y niñas es brindar posibilidades a los docentes de innovación, permitiendo que sus estudiantes participen activamente, demuestren interés, exploten de alegría, demuestren sus habilidades las veces que deseen; impactaran de manera positiva en el aprendizaje.

Dialogo entre la teoría y la práctica.

El saber pedagógico se construye en la práctica desde la investigación, la reflexión, la formación docente, la experiencia y la honestidad. El docente durante su práctica y en su labor docente deberá tener presente que el saber de una práctica es, 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” ya que el docente poco a poco se convertirá en gente poderosa a causa de la confianza que ha adquirido sobre su arte desde la propia experiencia, para que a través de lo observado sea capaz de exponer los problemas implicados en el logro de la verdad y proporcionar la organización de ideas que sostengan el pensar activo y la autorreflexión en la búsqueda de nuevas experiencias.

Excluir la práctica pedagógica en la formación docente y en su labor sería violarles a los niños y niñas el derecho a la educación de calidad, debido a que el docente no se está preparando completamente para desarrollar su función profesional, la docencia implica mucho más que la transmisión de conocimientos del educador hacia los alumnos, implica estar de cuerpo presente para poder mirar la realidad que se vive en el aula de clases e identificar los problemas que no permiten el avance óptimo del proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y buscar las estrategias e implementarlas para poder evaluar el proceso; evaluar si cumple el objetivo al que se quiere llegar o lograr con la acción.

Articular el juego creativo como estrategia pedagógica en el currículo de investigación en los diferentes contextos educativos es el inicio de una transformación que generara un proceso de enseñanza centrado en el logro educativo, al atender las necesidades específicas de aprendizaje de cada uno de sus estudiantes; para que a través del juego creativo puedan fortalecer la

motivación; permitiendo que los niños y niñas adquieran las competencias en su desarrollo personal, íntegro y solidario.

Las articulaciones curriculares de mi pregunta de investigación ¿Cómo fortalecer la motivación de los niños del grado transición de la Institución Educativa Técnica Agropecuaria y Empresarial Pozo Azul Sede el Bosque, del Municipio de San Pablo Bolívar? En multicontextos; venciendo la desmotivación y los obstáculos que reprimen a la integración de los niños y niñas (incapacidad de apreciar el valor del juego como fundamento para la adquisición de conceptos académicos, cambiar el pensamiento de que el juego solo quita tiempo, incluir actividades de aprendizajes o métodos de enseñanzas basados en el juego, participar en capacitaciones docentes en el aprendizaje a través del juego, proponer clases menos numerosas que permitan la libertad de juego en los niños).

Distancia de mi pregunta de investigación con la organización curricular es que el juego no está definido en los estándares de competencias. Aunque es una estrategia que permite a los niños aprender experimentando con todo lo que los rodea. El juego infantil en la edad preescolar, establece un lenguaje natural y abierto en la vida de los niños y las niñas; proporciona la libre expresión de sentimientos y emociones, forma vínculos de amistad con sus compañeros y adultos que lo rodean. Las actividades lúdicas les facilitan también, el desarrollo de su pensamiento creativo ya que permite la relación con las diferentes situaciones y materiales que el infante posee a su alcance.

La educación inicial pone la atención sobre juego como la estrategia metodológica, desde el momento en que se creó la Educación Infantil el juego se definió como el método para enseñar a los niños pequeños. Frobel (1888); Montessori (2015); Decroly (1983); entre otros, vieron al juego como el modo en que se debían pensar las propuestas de enseñanza para niños menores de

6 años. Se considera esencial educar a los niños mediante el juego, ya que este, bien encaminado, permite el desarrollo de la creatividad en los niños.

Análisis del diseño didáctico implementado

Implementación

La implantación de la estrategia pedagógica se ejecutó en dos actividades

El primer momento apunto a la sana convivencia y a la paz. A medida que se desarrollaba la actividad los niños y niñas se recrearon, se motivaron y aprendieron a respetar las reglas del juego. Durante la actividad prevaleció la tolerancia y la sana recreación de los niños y niñas. La dinámica y el canto fueron fundamental al inicio porque permitió que los estudiantes mostraran sus habilidades para memorizar, retener y mantener la concentración.

Fue de agrado sentir la motivación y el ánimo con el que realizaban la actividad; mesclar lo didáctico con el juego en toda la clase transformo el entorno educativo en ambiente de diversión mientras se aprendía logrando el objetivo principal. En esta actividad se logró la interacción de todos los niños y el compañerismo al momento de compartir el material didáctico que utilizaron. Ser partícipe de la experiencia es el sentido del docente para poder reflexionar críticamente acerca de lo planeado y ejecutado. Dialogar con los niños acerca de la experiencia vivida permitió evaluarme y crear un espacio en el que los niños sintieran que el docente es un amigo más. El material que se utilizo fue novedoso y llamativo para los niños y niñas, les permitió conocer distintas maneras con las cuales podemos realizar conteo.

Durante la segunda actividad los niños y niñas en la parte inicial se motivaron desde otro entorno (el parque); lugar en donde ellos se divierten a diario, representa alegría y sano esparcimiento, se utilizaron ellos mismos para formar grupos, colocar en el tablero material didáctico permitió que los niños y niñas dejaran la timidez de salir al frente, pude confirmar que jugando los niños se animan mucho más y el aprendizaje que adquieren memorizan mucho más rápido.

Análisis y discusión

Implementar actividades pedagógicas teniendo en cuenta el juego como estrategia de motivación para que los estudiantes se vincularan activamente, demuestran certeza y seguridad en lo teóricamente investigado. Montessori (1982) afirma que “El niño posee una intensa motivación hacia su propia autoconstrucción. Nace con la psicología de la conquista del mundo” (p. 14). Me llenan de alegría y me comprometen a seguir planeando actividades que satisfagan las necesidades de todos los estudiantes; al comprobar mediante las experiencias vividas en la práctica que los estudiantes se recrean, comparten, se solidarizan, se toleran, se respetan y aprenden a construir ambientes sanos. En lo pedagógico se observó que los estudiantes adquirieron los conocimientos construidos en cada una de las actividades gracias a las interacciones con sus compañeros, la explicación de la docente, la manipulación de los materiales y herramientas utilizadas. De igual manera la actividad secuencial planeada como actividad 2 los niños y niñas mantuvieron el conocimiento adquirido en la primera implementación, la recordaron y muy motivados participaron; recordar y hacer memoria fortalece el aprendizaje de los niños.

Durante la implementación se presentaron algunas diferencias entre lo planeado y el desarrollo de la actividad fueron las dinámicas, porque se extendieron del tiempo estipulado, debido a que los niños y las niñas querían seguir jugando mucho más. La dinámica de la segunda actividad se realizó en espacio abierto debido al poco espacio del salón, pero gracias a Dios todo se pudo ejecutar muy bien.

Conclusión

Durante la realización de la práctica aprendí que existen un sin número de acciones como estrategias pedagógicas para avanzar el proceso de formación integral del estudiante. De igual manera aprendí que como futura docente debo establecer tareas tales como: enseñar, comunicar, socializar experiencias, reflexionar desde la cotidianidad, evaluar los procesos cognitivos y relacionarme con la comunidad educativa.

Con base a esto me queda muy claro que el docente debe desarrollar el acto mismo del conocimiento con toda la pedagogía que requiere para la construcción de nuevos saberes que resinifiquen la realidad del estudiante.

La fundamentación teórica en la que me apoye me permitió reflexionar sobre la estrategia de enseñanza la cual debe ser acorde a sus necesidades. Mi aprendizaje lo relaciono con el autor Piaget quien considera que el aprendizaje es un proceso mediante el cual el sujeto, a través de la experiencia, la manipulación de objetos, la interacción con las personas, genera o construye conocimiento, modificando, en forma activa sus esquemas cognoscitivos del mundo que lo rodea, mediante el proceso de asimilación y acomodación.

A través de la observación directa (la experiencia) me fue más fácil adquirir el conocimiento y trabajar desde el aula con los estudiantes permitió conocer las necesidades para el aprendizaje de cada uno de ellos.

Conocimientos como la autorreflexión a partir de la práctica generaron en mi disposición al trabajo riguroso y compromiso profesional. De igual manera me deja de conocimiento que la estrategia pedagógica implementada en determinada situación problema debe contribuir eficazmente al proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes. El juego creativo como

estrategia permitió que los niños se sientan motivados a participar de cada actividad planteada y demostraron sus habilidades.

Referencias Bibliograficas

- Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión.
- Alvarez, A. (2016). *Del saber pedagogico a los saberes escolares*.
<https://doi.org/10.17227/01212494.42pys21.29>.
- Albornoz Zamora, E. J. (2019). El juego y el desarrollo de la creatividad de los niños/as del nivel inicial de la escuela Benjamín Carrión.
- Alvarez, A. (2016). *Del saber pedagogico a los saberes escolares*.
<https://doi.org/10.17227/01212494.42pys21.29>.
- Bermúdez Peña, C. (2018). *Logica practica y logica teorica en la sistematizacion de experiencias educativas*.
<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>.
- Cabecera, M. (2017). *La investigación-acción: una propuesta para la formación y titulación en las carreras de Educación Inicial y Primaria de una institución de educación superior privada de Lima. Educación*.
<http://bibliotecavirtual.unad.edu.co/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=126047921&lang=es&site=eds-live>.
- Flores, C. (2010). *Problema, Objetivos y Justificación. Programa MEMI*.
<https://docplayer.es/19114209-Problema-objetivos-y-justificacioncorina-flores-villaruel-programa-memi.html>.
- Montessori. (s.f.). *rol del maestro, nueva visión del niño*. Trabajo de Fin de Grado Magisterio en Educación Infantil Elena Rodríguez.
- Torres, A., & Cendales, L. (2017).). *La sistematización como práctica formativa e investigativa. Pedagogía Y Saberes*.
<https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6837>.

Vigotsky. (2010). la escuela y la subjetividad Pensamiento Psicológico. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 8, 135-145.

Anexos

<https://onedrive.live.com/?id=9ADD11F3921C8597%21105&cid=9ADD11F3921C8597>