

El juego dirigido como estrategia de estímulo para minimizar la apatía escolar en los niños del grado preescolar de la Institución Educativa rural Francisco José de Caldas de Siberia

Jeime Alexandra Criollo Ordoñez

Asesora

Sandra del Pilar Gutiérrez Cuevas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en Pedagogía Infantil

2023

Resumen

Como estrategia de trabajo didáctico y metodológico se optó por desarrollar actividades basadas en el juego dirigido, teniendo en conocimiento aportes teóricos que sustentan la importancia de vincular el juego en los establecimientos escolares y que el juego, es por esencia la actividad práctica que todo niño realiza de forma natural. Como enfoque didáctico, previamente estudiado, se plantea una secuencia didáctica desde el juego representados en tres actividades, cada una de ellas con tres momentos de ejecución; al momento de inicio y partiendo de los saberes previos y contexto del niño, intermedio: Desarrollo de la secuencia didáctica y Momento final: evaluación y seguimiento al proceso didáctico.

Para recolectar la información sobre la problemática presentada en el grupo focalizado se realizó la observación participante a estudiantes, con el ánimo de conocer de primera mano las necesidades académicas y emocionales que se tenía, se efectúa entrevista a padres de familia, para motivar el proceso formativo con los niños, entrevista a docente de planta, para contextualizar los aprendizajes, conocer su punto de vista y flexibilizar los tiempos que se trabaja con los estudiantes, así mismo, se toman las evidencias fotográficas y de video que ayudan a realizar la evaluación del proceso formativo, y finalmente como herramienta de recolección de información principal está el diario de campo. En el que se plasma lo realizado, los logros y dificultades encontradas, los materiales de apoyo utilizados, sean tecnológicos o del contexto rural, en el diario de campo se analiza la evaluación del proceso de la secuencia didáctica, el progreso del estudiante y la evaluación de la práctica pedagógica que como docente en formación se realiza.

Palabras clave: Juego, didáctica, apatía, planeación, inclusión.

Abstract

As a didactic and methodological work strategy, it was decided to develop activities based on directed play, taking into account theoretical contributions that support the importance of linking play in school establishments and that play is essentially the practical activity that every child performs. of natural form. As a didactic approach, previously studied, a didactic sequence is proposed from the game represented in three activities, each of them with three moments of execution; at the beginning and based on the child's prior knowledge and context, intermediate: Development of the didactic sequence and Final moment: evaluation and monitoring of the didactic process.

To collect information about the problems presented in the focused group, participant observation was carried out on students, with the aim of knowing first-hand the academic and emotional needs they had, an interview was carried out with parents, to motivate the training process. with the children, interview with a staff teacher, to contextualize the learning, know their point of view and make the times that work with the students more flexible, likewise, photographic and video evidence is taken that helps to carry out the evaluation of the process formative, and finally as the main information collection tool is the field diary. In which what was done is reflected, the achievements and difficulties encountered, the support materials used, whether technological or from the rural context, in the field diary the evaluation of the process of the didactic sequence, the student's progress and the evaluation are analyzed. of the pedagogical practice that is carried out as a teacher in training.

Keywords: Didactics, apathy, planning, inclusion.

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica.....	7
Pregunta de Investigación	9
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	9
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	12
Planeación Didáctica	17
Enfoque Didáctico	19
Implementación	24
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	24
Conclusiones	27
Referencias Bibliográficas	32
Apéndices	35

.

Lista de Apéndices

Apéndice A. Carpeta de la Práctica Pedagógica..... 35

Apéndice B. Enlace del Video de Sustentación..... 35

Introducción

En el presente trabajo investigativo se da a conocer cómo se plantea y se desarrollan las vivencias escolares de los niños, partiendo de un problema visualizado en el contexto educativo. Se plantea una pregunta, de ella se puede dar una posible solución. Las lecturas recomendadas han fortalecido el proceso investigativo, del cual se realizó un resumen, de ello, se desarrolla unas entrevistas a la comunidad educativa focalizada, ya partiendo del análisis de las lecturas, entrevistas, saberes previos de los estudiantes y lo observado en la comunidad. educativa se planea una secuencia didáctica, como estrategia para abordar el problema con la que se pretende dar una posible solución a la problemática presentada de apatía escolar en los estudiantes del grado preescolar de la Institución Educativa Rural Francisco José de Caldas de la Inspección de Siberia, Municipio de Orito, Departamento del Putumayo. Teniendo como referencia que mediante el juego dirigido por el docente, los niños descubren mejores sus habilidades, tanto sociales, espirituales, emotivas, cognitivas y motrices. Se programa desde la necesidad real de los niños, gracias a los aportes recibidos por parte de la UNAD se sabe que la secuencia didáctica es una herramienta que permite sistemáticamente medir el avance y progreso de los niños en cada una de las actividades.

Dicha secuencia didáctica fue planificada desde las TIC y con materiales propios del contexto rural. El impacto que se tiene con el desarrollo de la secuencia didáctica es positivo, logrando un índice favorable de niños que están motivados, docentes que visualizan esta estrategia pedagógica como una herramienta útil, idónea y necesaria en los planos de aula. La unidad didáctica es flexible hacia el ritmo de aprendizaje, es contextualizada hacia el lugar de residencia de los niños, contiene materiales que pueden desarrollarse fácilmente de manera individual y colectiva.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El diagnóstico de la propuesta pedagógica realizado se lo llevo a cabo en la I.E.R. Francisco José de Caldas, Con 19 niños en edades de 4 a 5 años, del grado preescolar; población rural dispersa, pertenecientes a comunidades indígenas, afrodescendientes y mestizos. Se halló que los estudiantes pertenecen a familias grandes que trabajan en la zona debido a actividades frecuentes, especialmente en cultivos de cocaína. En su mayoría, no cuentan con la ayuda de sus padres para temas escolares. Se observó que algunos estudiantes son apáticos a la hora de realizar actividades en el salón, no gustan de participar, no son comunicativos, es por eso que se plantea una propuesta pedagógica acorde a las necesidades de los niños. Teniendo como referente la problemática visualizada en el grupo focalizado, nace la propuesta pedagógica de investigación educativa para fomentar el entusiasmo de deseos de aprender con los estudiantes de preescolar. Se vinculan acciones conjuntas del juego dirigido para que así los estudiantes mejoren sus actitudes y aptitudes, desde el comportamiento. Dichos juegos estaban direccionados para abordar tres dimensiones de formación y desarrollo en los niños y niñas, los cuales son el desarrollo social, desarrollo afectivo-emocional y desarrollo intelectual.

En cuanto al desarrollo social, se entiende que el niño puede expresar sus emociones, a través del lenguaje, desde que inicia su proceso de razonamiento, que según Piaget comienza a pensar sobre las interacciones sociales; a partir de los 3 años; el comportamiento en la escuela y en los juegos es un buen marcador de las relaciones sociales. El juego estimula la comunicación y la interacción con los compañeros. Es fundamental porque amplía el conocimiento del mundo social del niño, fomenta de forma espontánea la cooperación y el desarrollo moral, permite mejores y mayores aprendizajes.

El desarrollo afectivo que se genera a través del juego brinda satisfacción emocional, deseos de crear, de ser y de hacer. En el juego se generan afectos y diferencias de carácter e ideas. Piaget en sus estudios demuestra que en el desarrollo del juego el sujeto va logrando dominar cada vez más aprendizajes y por ende su desarrollo cognitivo; el juego dirigido busca hacer énfasis en manejar el control de la ansiedad, la autoestima y como el niño aprende, respeta, se integra del tema mientras se divierte.

Pregunta de Investigación

Los estudiantes apáticos que denotaban pereza escolar se caracterizan por comportarse sin interés por las actividades que la docente titular les lleva para desarrollar en el aula y se tornan negligentes, incumplen los trabajos y tareas, son descuidados y despreocupados, generalmente los estudiantes no se dan cuenta de qué es lo que llevan a la escuela y ni que es con lo que regresan a sus casas. Rivera (2007), indica que la apatía es un sentimiento de desinterés que da prioridad a sentimientos negativos y es esta situación emocional, es lo que está afectando el rendimiento escolar y social en los niños de preescolar. Con la observación se evidencia tal desmotivación, ellos no gustan de la clase magistral o teórica que se les brinda, metodologías carentes de innovación y lúdica. Prefieren el juego y las dinámicas pedagógicas; es por estas razones que se plantea la pregunta de investigación siguiente. ¿Cómo estimular en los niños el deseo por aprender temáticas académicas del plan de área a través de la estrategia didáctica, el juego dirigido con el objetivo de minimizar la apatía escolar en el grado preescolar de la Institución Educativa rural Francisco José de Caldas de la vereda? ¿Siberia?

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La propuesta pedagógica sugirió plantear una secuencia didáctica. La secuencia didáctica tiene como objeto disminuir las brechas de apatía escolar en niños de preescolar, para este objetivo se tiene en consideración como estrategia didáctica el juego. El juego genera satisfacción emocional, deseos de crear, de ser y de hacer, en el juego se generan afectos y diferencias de carácter e ideas. Piaget (1983) indica que en el desarrollo del juego el sujeto va logrando dominar cada vez más aprendizajes y por ende su desarrollo cognitivo. En el juego dirigido que realiza la docente debe trabajar el control de la ansiedad, la autoestima y como el niño aprende, respeta, se integra del tema mientras se divierte. Al respecto exponen Garassini & Padrón (2004), que se debe fortalecer en innovar en el currículo escolar articulando políticas públicas y programas de formación docente, dichas innovaciones deben ser planificadas desde el juego dirigido. La teoría se hace evidente en el momento de realizar las prácticas pedagógicas con los estudiantes, ya que se aprecia como cada día los niños se interesan más por aprender mientras participan del juego. En las actividades de secuencia didáctica se analiza y se tiene en consideración el compartir ameno y cercano del estudiante con el docente, generando lazos de amistad, logrando disminuir las brechas de desconfianza, conflictos o miedos, así se genera confianza para que los niños actúen de manera natural y espontánea. Al respecto, Bernate (2020) dice que “el trato de las emociones permite el propósito de rehabilitador o ser terapia emocional para el menor”. Como investigador y conociendo la importancia de generar confianza, se vincula el juego para fortalecer emociones positivas (alegría, confianza, amistad, trabajo grupal, liderazgo) y de comportamiento, que tengan aprendizajes significativos para el niño, que ayuden a engrandecer sus experiencias, sentimientos y pensamientos, donde el niño jugando es consciente de su problemática y de allí, inicie su proceso de sanación sobre la apatía escolar.

La apatía escolar vista como un problema psico-social que afecta a los estudiantes se ha tornado como un reto del docente investigador, quien, desde la teoría analizada sobre la importancia del juego para el desarrollo psicosocial, motriz e intelectual, ha planteado esta unidad de apoyo de secuencia didáctica, así como el manejo de las emociones como el complemento para un desarrollo integral del niño. Mediante la observación se aprecia que algunos niños se cohíben de participar en grupo, o son rebeldes, temerosos o simplemente negativos a exponer sus emociones. Es aquí donde debemos pensar en que sus emociones y comportamientos tienen un trasfondo tal vez familiar o de índole psicológica. La investigación radica en cómo podemos abordar con la confianza, el buen trato, la amistad con el niño, para que él confíe en su docente y exprese o muestre su problema, conflicto o temor. Rivera (2007) menciona que: “La apatía la podemos definir como un estado de indiferencia o supresión de emociones tales como la preocupación, exaltación o pasión. Un individuo apático presenta una ausencia de interés acerca de los aspectos emotivos, sociales, espirituales o filosóficos de la vida cotidiana”. Evidentemente, al no mostrar interés por alcanzar los aprendizajes que se le brinda, el niño no alcanzara sus metas escolares, se aislara del grupo, generando un problema académico y disciplinario en el historial escolar del niño, siendo en muchos casos tildado o juzgado como un niño con dificultades de aprendizaje. Este problema se genera porque en la escuela existe desmotivación, que puede ser el efecto negativo de los modelos propuestos, incluso el rechazo entre los modelos sociales, los contenidos escolares y las nuevas tendencias de enseñanza. Es en este aspecto donde se torna un reto para el docente investigador para que emplee sus esfuerzos en terminar con las malas prácticas de la escuela tradicional y anexar en su rol como docente las herramientas pedagógicas que permitan al niño aprender más y mejor. Cajamarca (1994) al respecto expresa, que “el docente no debe ser repetitivo, debe innovar y tener presente la

problemática de los estudiantes”. Conociendo las necesidades de los estudiantes se puede atender los intereses de los mismos a la hora de abordar el problema de apatía escolar, logrando disminuir el índice de niños con desmotivación. Según Pedral (2006) “aproximadamente cuando el niño puede expresar sus emociones, a través del lenguaje, comienza a pensar sobre las interacciones sociales”. A partir de los 3 años, el comportamiento en la escuela y en los juegos es un buen marcador de las relaciones sociales. Estimular la comunicación y la interacción con los compañeros, cuando se amplía el conocimiento del mundo social del niño, cuando se fomenta de forma espontánea la cooperación y el desarrollo moral permitirá mejores y mayores aprendizajes. Las interacciones sociales y comportamentales son la esencia de esta investigación y están marcadas, como lo afirma Pérez (2003) en como reconocer los sujetos implicados, reflexionando sobre su realidad, buscando las soluciones a sus dificultades. Buscar la interrelación que debe existir entre teoría y práctica, es decir, que se debe abordar el problema con base en los criterios teóricos que se estudian.

La perspectiva crítica que como docente se tiene con la investigación escolar en niños de preescolar es positiva. Con conocimientos adquiridos en la UNAD, con el diario, compartir con los niños y con la planificación de actividades es posible erradicar sentimientos de apatía escolar, garantizando un entorno ameno de aprendizaje en el aula. Como docente en formación sé que la práctica pedagógica debe ir de la mano de la investigación teórica para que los niños sean más autónomos, responsables, libres y capaces de desenvolverse en la vida con criterio claro, además se ha aprendido que para mejorar el quehacer escolar es necesario documentar lo aprendido y lo enseñado por medio de evidencias de trabajo, imágenes, videos, fotografía, diarios de campo, con el fin de analizar debilidades y fortalezas en el proceso y así, realizar una evaluación real desde datos reales.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Mediante la investigación se analizó la falta de dinámicas motivadoras que permiten la atención de los estudiantes en las prácticas educativas, esta falta de motivaciones son la causante de la apatía escolar, que se indica como un problema socio-emocional en el grupo focalizado. En la investigación planteamos la pregunta problema de ¿Cómo intervenir la apatía escolar a través de la estrategia didáctica el Juego dirigido en el grado preescolar de la Institución Educativa Rural Francisco José de Caldas de la vereda Siberia? Para dar respuesta a esta pregunta problema se tuvo en cuenta lo que Tonucci (1999), argumenta sobre el porqué de la investigación, dice el autor que “la investigación surgir de la necesidad de un cambio frente a problemas existentes en el sistema educativo desde el aula, la su solución se enfoca en utilizar los mismos conocimientos del currículo antes utilizados en los planes y programas, pero de forma nueva y creativa”. En este caso, el docente en formación debe hacer un diagnóstico de cuáles son las necesidades y problemas que enfrenta el niño y en la investigación serían los estudios relacionados con el tema de apatía escolar. Evidentemente, al no mostrar interés por alcanzar los aprendizajes que se le brinda, el niño no alcanzara sus metas escolares. Sobre esta premisa debemos como docentes apuntar la investigación. Es el docente quien contagia a los niños actitudes y la necesidad de; discutir, profundizar, hallar soluciones, buscar nuevos caminos, poner en práctica conocimientos y procesos. En la práctica de investigación, de igual manera, citamos los estudios de Garassini & Padrón (2004), quienes manifiestan que se debe plasmar en el currículo, la labor docente y las necesidades educativas de los estudiantes, fortaleciendo innovaciones educativas para articularlas con políticas públicas y propuestas de formación docente, dichas innovaciones deben ser planificadas desde las TIC y el juego dirigido. Manifiestan que la ausencia de motivación genera en el niño sentimientos de rechazo que deben ser atendidos por el docente. En efecto, expresan

que el docente debe fortalecer su quehacer escolar desde la planificación de actividad lúdica, pedagógica que sean del agrado del estudiante y que lo motiven a aprender. Como docente, la finalidad es fortalecer su desempeño, desde el aula de clase y comunidad en la búsqueda de un cambio organizacional hacia una transformación sociocultural del niño. Motivar el aprendizaje, hacer de la clase un momento ameno y propicio para aprender. La planeación didáctica se hace necesaria para lograr que el estudiante desarrolle competencias de aprendizajes y saberes, descubra determinadas enseñanzas que su docente, su familia, la sociedad o el contexto le brinda. Las competencias descubiertas en el proceso de secuencia didáctica posibilitan las habilidades que él necesita, al aprender, al hacer, al demostrar que sabe en su contexto. Delors (1996), al respecto, manifiesta que “las competencias son habilidades de como la persona aprende a conocer, aprende a hacer, aprende a vivir juntos y en contexto” y aprende a ser. Estos aprendizajes en interacción forman a una persona competente, ya que, generalmente, las competencias se demuestran por medio de acciones, dichas acciones reflejan el hacer, es decir, cuando se pone en práctica lo aprendido teóricamente.

En fin, la formación basada en competencias debe enfatizar sobre los conocimientos adquiridos, pero también en cómo ser un buen ciudadano. Según Tobón (2010), el abordar las competencias debe hacerse con “flexibilidad, autocrítica y estudio continuo”; es decir, asumir las competencias como un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como remedio a todos los problemas educativos. El objetivo de la secuencia didáctica, además busca estudiantes competentes, críticos, es como utilizar el juego dirigido como herramienta pedagógica, para minimizar la apatía escolar en el grado preescolar de la Institución Educativa Rural francisco José de Caldas, donde se desarrolla la práctica pedagógica.

El juego dirigido propicia el aprendizaje por competencias, ya que como lo manifiesta el autor Tobón (2010), se incentiva la integración sociocultural, la autorrealización, la autovaloración, la autorregulación, el aprendizaje significativo, la formación humana integral; es flexible en el proceso de enseñanza aprendizaje, liderazgo y desarrolla el aprendizaje autónomo que con el proyecto de acción pedagógica buscamos que el estudiante desarrolle habilidades personales y sociales desde la dinámica del juego escolar que está demostrado que el niño, desde sus capacidades, contexto y espontaneidad, descubre sus habilidades de aprendizaje facilitando su desarrollo.

Las competencias desarrolladas generan habilidades emocionales e intelectuales que cada individuo logra sobre una temática estudiada o vivida de la cual toma unas enseñanzas y aprendizajes. Evidentemente, una persona competente mejora significativamente su calidad de vida y es pilar para que los que están en su núcleo también mejoren, de aquí la importancia de llevar a la práctica la teoría, porque lo que hace competente a una persona es su acción pedagógica. Podríamos decir que muchas veces los modelos fallan y que muchos docentes asumen metodologías y cumplen planes de estudio descontextualizados. En este caso buscan competencias no acordes a las exigencias socioculturales actuales de sus estudiantes. Entonces, para encaminar a que los estudiantes sean competentes, debemos conocer sus necesidades para contextualizar el modelo pedagógico. La propuesta de vincular el juego dirigido como estrategia para mejorar el entusiasmo escolar, apunta a formar en competencias, si cumple con los parámetros del saber, saber hacer y el saber ser, podemos apreciar en la observación realizada que cuando un niño aprende con cariño y alegría, sus aprendizajes son significantes y duraderos, ellos los demuestran cuando interactúan en las clases explicando o dialogando sobre lo aprendido. Creo que la propuesta de vincular el juego como herramienta esencial de la clase

propende a que los niños sean más sensibles, espontáneos, libres y autodidácticos. De esta manera se puede concluir que la propuesta didáctica sí le apunta a educar en el saber ser y la competencia socio-formativa está presente en la metodología propuesta en la práctica pedagógica, ya que es en esencia el trabajo conjunto de métodos, práctica y didáctica en el juego es lo que conlleva el aprendizaje y al desarrollo de las características del saber (saber, hacer y ser).

Lo más significativo que podemos concluir, lo refiere de los argumentos de Tobón (2010) quien hace una crítica sobre el modelo pedagógico en comparación con la práctica pedagógica. El autor asume que el docente es quien contextualiza los aprendizajes, es dinámico en lo que se refiere a flexibilizar los modelos pedagógicos emergentes. Plantea que las habilidades y competencias del docente son las que se ponen en evidencia en la acción de la práctica educativa cotidiana, poniendo el énfasis en el trabajo en equipo, habilidades comunicativas, planes, propuestas educativas y la evaluación integral que abarca: aprendizajes, dificultades en el aprendizaje, calidad y continuidad en el proceso evaluativo.

Finalmente, resalto que de nada sirve un modelo pedagógico excelente, con actividades teóricas de calidad cuando el docente no posee las habilidades pedagógicas para llegar con empatía al aula, con la alegría de compartir el conocimiento, con la plena seguridad de que a un niño hay que enseñarle desde su elemento y ese elemento es el juego.

Planeación Didáctica

Mediante lo investigado se plantea una secuencia didáctica como la herramienta en el que se incorporan todos los conocimientos, enseñanzas y aprendizajes adquiridos es el proceso escolar, estos conocimientos se transmiten por medio del diseño e implementación de la unidad didáctica. Para llegar a crear la secuencia didáctica se tienen en cuenta las características del grupo focalizado, sus saberes previos, los objetivos, la problemática presente, metodologías de enseñanza, la flexibilidad de aprendizaje y la evaluación como el hilo de diagnóstico de fortalezas y debilidades en el proceso. La secuencia didáctica representada en tres actividades a desarrollar con los niños del grado preescolar de la Institución Educativa Rural Francisco José de Caldas.

Lo primero que se realiza es argumentar el título de la secuencia didáctica, el cual es “Jugando, me comunico mejor, me divierto y aprendo”. La población dirigida corresponde a 19 niños del grado preescolar de la Institución Educativa Rural Francisco José de Caldas de la vereda Siberia, los números de sesiones, correspondientes a 3 sesiones, cada una con un tiempo de 2 horas de duración aproximadamente. La primera actividad se quiere desarrollar el “El juego del STOP”, se quiere pretender implementarla el 19 de octubre del 2023, tendrá como meta desarrollar las competencias de dimensión motriz, mediante el juego practica la coordinación, desarrolla la flexibilidad y agilidad corporal, realiza movimientos con su cuerpo, con coordinación y control, logrando concentración, autonomía y mejoras en su entorno escolar. Desarrollando competencias de saber, cómo las aptitudes que los niños descubren en la realización de la actividad, el saber hacer, que cada niño demuestra su liderazgo siendo los monitores o dirigentes del juego y el saber ser, como el rol que asumen en el juego al ganar o perder, esto los motiva, y genera sentimiento de aceptación, ayudándoles a pertenecer a una

familia, cultura y mundo, logrando que el niño encuentre su espacio de vida, descubriendo respuesta a sus necesidades, afectivas, de autonomía, de socialización, de movimiento, de juego, de expresión, de experimentación, de descubrimiento, por medio de aprender jugando y así, minimizar la apatía con las actividades a implementar. Es una actividad que genera la motricidad en niños de preescolar, se caracteriza porque constantemente permite movilidad de todas las partes del cuerpo mientras se juega. Consta de un momento de inicio en donde se empieza la actividad dando gracias a dios por la existencia, posteriormente se explora los conocimientos previos que poseen los niños sobre las extremidades y su importancia en la vida social. Este juego ayuda a fortalecer el sistema muscular, óseo y articular del niño, inicia con la canción de “Cabeza, hombros, rodillas y pies y todos aplaudimos a la vez” realizando mímica y ritmo con este sencillo ejercicio. La estrategia de evaluación se efectúa desde la observación participante en donde el docente y estudiante interactúan. Para esta actividad los recursos didácticos que necesitamos son los espacios del patio de la escuela y en su defecto el salón de clases, video ven y portátil. El momento de desarrollo de la actividad tiene que ver con correr, caminar, saltar o estar estáticos. Se realizará en el patio un círculo suficientemente grande para que los estudiantes puedan correr y movilizarse sin saturarse. Cuando se da una palmada, todos caminan, dos palmadas, saltan, tres palmadas corren y si se dice STOP, deben quedar todos estáticos en el círculo previamente realizado. Los estudiantes que pierden la prueba de juego deberán asumir una penitencia activa. Dicha penitencia consta de escoger entre dibujar con colores, pintar con témperas, o modelar con plastilina un objeto inanimado (una piedra, un tronco, un auto, una mesa, etc.). Los niños que ganen la prueba ayudaran como jurados para evaluar el trabajo de sus compañeros. Cada niño al terminar su obra dirá Stop y debe describir lo que hizo, como lo hizo y porque lo hizo. En el momento de cierre se dialogará sobre la actividad con el grupo haciendo las

siguientes preguntas. ¿Qué aprendieron del ejercicio realizado?, ¿Qué se debería cambiar en la actividad del STOP?, ¿Qué parte de la actividad les gusto más?

Esta segunda actividad de la secuencia didáctica denominada “Mi equilibrio sobre una cuerda” la cual se quiere llevar a cabo su implementación el 24 de octubre del 2023. Las competencias a desarrollar son los aspectos Cognitivos, socio afectivos, lo corporal motriz y la dimensión comunicativa desde el juego. Los aprendizajes esperados serían que las niñas y los niños sean activos de sus ideas, sentimientos y emociones; expresando, imaginando y representando su realidad. Dentro de las dimensiones de aprendizaje desarrolladas en el grado de preescolar, se espera que los estudiantes practiquen sobre las líneas marcadas con tizas o hilos de lana que están marcadas en el suelo para lograr habilidades motrices relacionadas con el equilibrio, el ritmo y la estimulación muscular. El inicio de la actividad se les entrega una cuerda a los participantes para que de forma espontánea exploren sus habilidades previas y muestren que destrezas pueden realizar con dicha cuerda, posteriormente, se visualiza el video denominado equilibrio en niños. En momento de desarrollo de la actividad se tiene en cuenta el juego dirigido, potencializando las actitudes deportivas de los niños de preescolar. Su ritmo, equilibrio y velocidad. El juego consiste en que los niños se arrastran, gatean, corren o brincan siguiendo un recorrido que se ha trazado en el piso con una cuerda. Los integrantes de la actividad deben seguir instrucciones de saltar, girar, agacharse, entre otras órdenes del juego para culminar en la meta. En el patio de la escuela los niños con una tiza dibujan líneas curvas y líneas rectas sobre las cuales deben realizar las actividades anteriores. En el momento final se colocará música infantil alusiva al ritmo y movimiento imitando los movimientos de la canción del Tema titulado la “bomba” Con esta actividad los niños logran interiorizar las diferentes dimensiones que explora el estudiante de preescolar. En este caso, la dimensión motriz que es la experiencia que

vivencia a diario, poniendo en acción el juego, sus emociones, los conocimientos que ha construido previamente, en su contexto social y familiar. Actividad Número Tres de la secuencia didáctica denominada “La música estática”, que se la quiere implementar el 26 de octubre del 2023, desarrollando la dimensión corporal, la motricidad gruesa con diferentes actividades rítmicas desde diferentes técnicas musicales siguiendo indicaciones. Se espera que el estudiante desarrolle habilidades sociales, motrices y rítmicas por medio del juego dirigido. Para la actividad los estudiantes se encuentran en el salón de clases y siguen las instrucciones que la docente en formación les señala. Inicio con los estudiantes formados en mesa redonda para observar que conocimientos previos poseen, posteriormente se comienza a preguntar sobre los juegos tradicionales, cuáles son los juego que han jugado en la familia o en los patios de la calle. Seguidamente, se explican las reglas y normas de la actividad rítmica de la “música estática”. En el momento de desarrollo de la actividad, los estudiantes se los pide que caminen, salten o corran haciendo movimientos variados a voluntad mientras suena la música. Cuando el sonido se detiene, todos quedaran paralizados sin moverse, quedando en la última posición que tenían. Vuelve a sonar la música y continúan. Las canciones recomendadas para esta actividad son sugeridas por los niños y acordes a las edades. En el momento final se hace la socialización y evaluación. Cada estudiante evalúa su proceso, compara las divertidas posturas que tiene él y sus compañeros, sus gestos del rostro raros, su trabajo motor de manos levantadas o caídas.

Enfoque Didáctico

Las actividades diseñadas para la secuencia didáctica responden a la necesidad que visualizamos en el entorno escolar de los niños en el momento en que dejan malos hábitos de emociones negativas de apatía escolar y se vinculan a la actividad con entusiasmo, determinación y alegría. Las actividades son diseñadas pensando en mejorar la convivencia y los aprendizajes de los niños, son lúdicas desde la estrategia del juego dirigido. Cada actividad es contextualizada, consultada y preparada por la docente y tiene un principio didáctico, diseñado desde su elemento principal que es el juego. Cada juego trae un aprendizaje y una enseñanza, en él se tiene en cuenta los conocimientos previos de los participantes, así como el análisis del diagnóstico del grupo. En esa caracterización se evidencia la necesidad que tienen los niños de jugar, de hacer la clase más divertida, la cual se manifiesta negativamente cuando el docente no planifica, prepara o busca materiales didácticos que despierten el interés de los estudiantes. La dificultad de algunos niños para vincularse cognitiva, social y afectivamente en las clases se da por la apatía y desidia que desde chicos sienten por la clase y su método tradicional.

La práctica pedagógica tiene la característica de llegar en tres momentos: primer momento es el inicial, donde se explora los saberes previos, segundo momento es el intermedio, donde se desarrolla la actividad grupal y el tercer momento es el final o de cierre, donde evaluamos el resultado. La intencionalidad es trabajar los aspectos académicos sin dejar de jugar y divertirse con el niño. Desde este ámbito se aborda la problemática de apatía escolar que presentan los niños de preescolar desde la dinámica pedagógica del juego dirigido, dicha dinámica empieza con el diagnóstico del grupo para identificar el porqué del problema. Con base en esos datos de diagnóstico se planea el juego como la herramienta metodológica para encaminar al niño hacia su aprendizaje cognitivo y emocional en el aula.

La planeación está diseñada para la edad del niño, sus dificultades de aprendizaje, sus intereses, la flexibilidad en su aprendizaje, incluso se analiza cuáles juegos les interesa más o cuáles conocen desde sus conocimientos previos.

Los niños focalizados están en la edad de 4 y 5 años, ellos a esta edad quieren saber todo, pero no desean temáticas largas y aburridoras, sus periodos de concentración son cortos. Berdichevsky (2009), al respecto, dice que los niños pueden interactuar de manera activa usando el lenguaje, corporal, oral o gestual, con actividades alegres para estar concentrados en sus propias sensaciones, necesidades e intereses, que descubran que los demás tienen ideas o intenciones que son diferentes a las suyas. Obviamente, debe existir un motivo atractivo para que el niño se interese por atender como es la acción de jugar. Sabemos que destinan más tiempo al juego; Entonces, basándonos en esta premisa, preparamos toda la cátedra académica desde la necesidad propia del niño, por ejemplo: deseo que los niños aprendan de dimensiones “grande o pequeño” pues entonces jugamos a ser enanos, a dibujar árboles grandes y chicos, a que hablen de sus padres que son grandes, en fin buscar el elemento del contexto y que en el juego ellos interioricen sus aprendizajes propios del curso de preescolar (dimensión motriz, cognitiva, socializante, corporal, espiritual). Estas actividades planeadas responden a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, ya que están diseñadas con fundamentos teóricos, conceptos claros, diálogo ameno hacia el niño, vinculante en el contexto, flexible a los diferentes ritmos de aprendizaje y además son actividades que el niño conoce y esa es la ventaja con relación a otras metodologías.

Considero que la secuencia didáctica favorece el desarrollo de las competencias porque está diseñando para ir de lo sencillo a lo complejo, desde los aprendizajes previos del niño hasta la temática elaborada que el docente le brinda al niño. Vygotsky (1982), dice que el aprendizaje

es un proceso de descubrimiento y en construcción permanente, en el que los saberes previos sirven de plataforma para explorar, construir otras ideas, conocimientos, relaciones y experiencias y en la experiencia de la práctica pedagógica la secuencia didáctica trabajamos desde los saberes que el niño lleva a la clase, estos saberes dan herramientas al docente para dar calidad a su plan de trabajo y hacer un diagnóstico de su labor, si se detecta debilidades en el proceso se puede replantear la actividad para mejorar la dinámica de la clase y garantizar en el proceso un aprendizaje de calidad integral.

El abordar los saberes previos es importante porque son la base que el docente tiene para iniciar su clase, es hacer la primera evaluación sin empezar a desarrollar la actividad, saber de antemano que tanto entienden o saben los niños sobre determinado tema. Para llegar a explorar los aprendizajes previos de los niños se debe utilizar un lenguaje muy contextual relacionado con la realidad y las posibles necesidades del niño y como profesional seguiré trabajando en la secuencia didáctica porque permite visualizar los aprendizajes que adquieren los niños, al igual que ayuda a detectar las debilidades y problemas que se presentan. Los logros alcanzados se pueden clasificar en tres momentos: 1. Los estudiantes se les nota la alegría por empezar una nueva actividad, ellos saben que no serán juzgados, ni estigmatizados, solo piensan en que están dentro de un juego. 2. La situación de apatía escolar como un problema ha sido abordado desde la educación emocional vinculando la estrategia de juegos dirigidos. 3. La secuencia didáctica permite al docente tener material de apoyo para estas actividades presentes y para prácticas escolares futuras. En conclusión, la experiencia escolar de secuencia didáctica realizada en la práctica pedagógica da resultados significativos para el proceso de enseñanza por parte del docente y aprendizajes adquiridos por el estudiante.

Implementación

Para el diseño de estas actividades de la secuencia didáctica se implementaron las actividades denominadas: “el juego del stop” y “mi equilibrio sobre la cuerda”. Para el pleno cumplimiento de las actividades se tiene en cuenta la observación participante, el análisis de diario de campo, planeación de actividades de juego dirigido, propuestas para mejorar las necesidades educativas de los niños. Los recursos didácticos utilizados fueron adecuados, variados, atractivos para los niños y niñas y acordes con lo planeado, permitiendo mediante el juego aprender a hacer y aprender haciendo. Cada actividad contaba con materiales de apoyo como lo es la televisión, video-ven, audios, carteles, colores, cintas, lazos, aros y muchos otros materiales del contexto. El tiempo estipulado es de dos horas por sesión, este tiempo es acorde porque los niños tienen periodos de atención muy cortos, en los cuales el docente debe suministrar y aprovechar todo el aprendizaje que ellos requieren. En dos horas se planea el momento inicial de la actividad, donde priorizamos los aprendizajes previos de cada participante, posteriormente se entona una canción, que indica cuál será la temática a abordar. En el momento intermedio contempla el desarrollo de la actividad y finalmente se planea el cierre de la tarea donde se evalúa el proceso, se deja tareas para mejorar la temática, diseñando nuevas actividades desde las falencias encontradas y las sobre las fortalezas. Las estrategias de evaluación que se realizó responden a las necesidades de los estudiantes, la evaluación en este nivel está dirigida a que conjuntamente docentes, padres y comunidad educativa visualice cuáles son las necesidades de los niños, para que se trabaje una evaluación inclusiva, flexible, permanente y desde las etapas de desarrollo del niño. Este modelo de evaluación es integral e incluyente porque da participación con responsabilidad a la familia, quienes son los principales garantes del éxito escolar de sus hijos. La implementación de las actividades responde a los aprendizajes esperados

porque cumplen con el objetivo de intervenir la apatía escolar a través de la estrategia didáctica, el Juego dirigido en el grado preescolar de la Institución Educativa Rural Francisco José de Caldas de la vereda Siberia. Proponiendo mejorar la convivencia y el entorno del aula, para que los estudiantes tengan integralidad, autonomía y calidad en su formación. La evaluación formativa que se desarrolló fue vista como el proceso que fortaleció el aprendizaje, de esta manera, con el familiar, la docente en formación y docente titular, pudieron mejorar y proyectar los aprendizajes, adaptando las actividades de aprendizaje de acuerdo con sus necesidades y posibilidades. La evaluación formativa permite identificar el logro de la competencia, la cual está presente en toda planificación escolar, en toda la programación, en la flexibilidad con la que se emplea la actividad. Esta evaluación permanente también debe plantearse al que hacer docente y del rol familiar, quienes hacen parte de la educación integral del niño.

Las acciones realizadas de juego dirigido promueven el aprendizaje esperado porque está analizada desde las necesidades básicas del niño, las cuales son jugar y explorar su contexto. Muchos teóricos y estudios previos aseguran que la mejor manera para que un niño aprenda es brindarle el acompañamiento y motivación escolar desde su contexto, el contexto y realidad del niño gira en torno al juego y la familia. Este conocimiento sobre las necesidades de todo niño tiene que estar dentro de la planeación didáctica de todo docente de preescolar y primera infancia, al igual que el conocimiento de sus etapas y ciclos de desarrollo y formación, es decir, un niño de 4 años tiene un aprendizaje y retención de información diferente a un niño de 3 años. Este saber debemos conocerlo como docente para planear las actividades de tal manera que a la hora de ejecutarlas sepamos que los niños las van a desarrollar con éxito. Los recursos didácticos implementados en esta actividad, si cumplen con el logro esperado, podemos apreciar que, con materiales del contexto, como arena, piedras, troncos, el patio escolar, la granja, la

charca, materiales pedagógicos como lo es la plastilina, las tizas, los colores, las pinturas, entre otras, se garantizan el pleno cumplimiento del objetivo. Los materiales del contexto los implementamos desde la participación de los familiares, quienes ayudan con material didáctico natural, incluso existen los espacios físicos donde los niños aprender significativamente, de manera libre, conscientes de que al jugar están aprendiendo conceptos espirituales, éticos, cognitivos, motrices y de educación emocional. Los recursos didácticos que se utilizan en la secuencia didáctica son acordes con lo planeado, cada uno de ellos pensado y previamente organizado para ser implementado con los niños, es decir, si miramos que la actividad requiere saltar, entonces buscamos sogas o dibujar, entonces la docente en formación garantiza los colores o crayolas. Como docente en formación de la UNAD sé que las actividades propuestas fueron contextualizadas, planeadas y organizadas desde criterios y directrices teóricas que la universidad ha brindado y que cada planeación didáctica tiene una enseñanza para el niño. He aprendido a valorar los esfuerzos, a superar obstáculos, a aprovechar las oportunidades que brinda el contexto para transformarlas en materiales pedagógicos o en tema de juego, diálogo, o tarea para los niños.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Los resultados obtenidos en la implementación de la secuencia didáctica referente a las actividades de la secuencia didáctica “Jugando, me comunico mejor, me divierto y aprendo” permiten que el estudiante de preescolar explore sus dimensiones cognitivas, motrices, socializadoras y sensibles. Muestran interés por participar y cumplir con los parámetros de la actividad. Se debe mejorar la práctica pedagógica en el aspecto socializador con los padres de familia, vincularlos para que sean partícipes del proceso de enseñanza, aprendizaje de los niños. Las recomendaciones serían que se incentive la escuela de padres, se motive pedagógicamente para que ayuden a seguir el debido proceso desde casa. Que comprendamos la importancia del juego en la formación integral de cada niño, así como el reconocimiento de sus etapas naturales de desarrollo.

Las fortalezas encontradas están enfocadas a la estrategia pedagógica para abordar la apatía escolar, desde el objeto de estimular el interés de los niños a través de la didáctica del juego dirigido por el docente. La secuencia didáctica que se implementó genera satisfacción emocional, deseos de crear, de ser y de hacer, en estos juegos se generan afectos y diferencias de carácter e ideas, innovaciones, tecnologías, nuevas prácticas escolares, y por lo observado se prioriza las necesidades educativas de los estudiantes, fortaleciendo actividades educativas para articularlas con las áreas que son planificadas desde el juego dirigido. Encontramos que la teoría se hace evidente en el momento de realizar las prácticas pedagógicas con los estudiantes, ya que se aprecia como los niños se interesan por aprender mientras participan del juego. Las acciones que se realizan en pro del bienestar y desarrollo de los niños siempre no son insuficientes, sin embargo, las acciones concretas que puedo realizar para mejorar la práctica pedagógica serían, concretar en los planes de aula y currículo educativo las estrategias de secuencia didáctica, la

flexibilidad educativa que se debe manifestar en la evaluación y plasmar como relevante la estrategia del juego para mejorar el interés y por ende el aprendizaje en el aula.

La intervención pedagógica realizada en el aula de preescolar de la Institución educativa Rural Francisco José de caldas de la Inspección de Siberia, favoreció el logro del aprendizaje de los niños, ya que en la implementación del juego dirigido se cumple con el objetivo. Los instrumentos y herramientas lúdicas, televisivas, audiovisuales, materiales del contexto y trasposición didáctica realizada hicieron que la planificación del juego sea más integral y educativo. Los ejercicios realizados de secuencia didáctica: pretenden desde el juego acercar el docente y el estudiante. Esta razón hace que como docente investigador y conociendo la importancia de generar confianza, he vinculado el juego para fortalecer emociones positivas (alegría, confianza, amistad, trabajo grupal, liderazgo) y de comportamiento; a través de la expresión y el uso de recursos simbólicos con significado para el niño, se logra engrandecen sus experiencias, sentimientos y pensamientos, donde cada niño jugando asume la problemática y de allí parte su proceso mejorar los índices de apatía escolar. Otro aspecto de la intervención pedagógica realizada fue el planteamiento de actividades pedagógicas que sirven de insumo didáctico para otros niños de próximos años. Así como, demostrar que no hay niños perezosos, sino, desmotivados. Que podemos contextualizar las herramientas tecnológicas con los modelos tradicionales de la escuela, que se puede ver con satisfacción el nivel de interés y aprendizaje de los niños, sus debilidades o limitaciones. Para futuras implementaciones de la práctica pedagógica sería necesaria planificar las actividades de secuencia didáctica desde la experiencia actual para brindar una copia a los familiares de los estudiantes, así vincularlos y demostrar con hechos que el trabajo desde el juego dirigido es una excelente herramienta de avance académico y formativo.

Estos limitantes o debilidades llevan a preguntarnos ¿Cómo a través de la estrategia didáctica del juego dirigido se estimula en los niños el interés por aprender temáticas académicas, minimizando la apatía escolar en el grado preescolar de la Institución?, ¿Cómo estimular la educación emocional desde la práctica de valores éticos y morales que se gestan en el juego? ¿Cómo demostrar que en la práctica del juego dirigido en preescolar se logran aprendizajes significativos de calidad con integralidad educativa?

En conclusión, es que cada docente debe innovar en su quehacer pedagógico, fortalecer su planeación de clases desde las herramientas tecnológicas, el docente debe estar un paso delante de las necesidades formativas y educativas de sus estudiantes. Es por ello un reto del docente investigador dar fin a las malas prácticas de la escuela tradicional y anexar en su rol las herramientas pedagógicas que permitan al niño aprender más y mejor. La planeación es indispensable en la práctica pedagógica y sobre todo cuando la profesión lo demanda. Ser docente amerita ser innovador en la educación, ser investigador de procesos formativos, estar a la vanguardia de las tecnologías y modelos alternativos de enseñanza. Si no se planea se entre en un círculo vicioso de negligencia y mediocridad en donde el proceso formativo de los niños es violentado por la ineficiencia del docente.

Conclusiones

Para dar cumplimiento a los objetivos propuestos se intervino el problema de apatía escolar a través de la estrategia didáctica del juego dirigido, sabiendo que normalmente un niño por su naturaleza se muestra activo, curioso, entusiasta y alegre, especialmente cuando de compartir con otros niños se trate. Se logra plantear, diseñar y crear una secuencia didáctica en aras de disminuir el índice de apatía escolar en el establecimiento educativo rural Francisco José de Caldas de la localidad de Siberia, desde la estrategia del juego dirigido.

La actividad del juego se plasma en tres momentos, los cuales son actividades que logran su objetivo de disminuir sentimientos de apatía escolar, ya que toca el nervio emocional de los niños que es el juego. Luego de identificar el problema, la planeación didáctica se dio en los tres momentos representados en el momento inicial, teniendo en cuenta los saberes previos de todos los estudiantes, el contexto, las necesidades y el impacto que se proyecta con la actividad, momento intermedio, en este espacio se construye la actividad, su objetivo y dinámica realizada con acciones de juego y momento final, Se desarrolla la evaluación, la cual es formativa y se desarrolla en el proceso de las actividades. Para que tengan un mayor impacto en la población escolar focalizada se vinculó a algunos padres de familia que se interesaron por el proceso de formación y evaluación de la práctica pedagógica.

El trabajo realizado permitió evaluar el impacto que tuvo la estrategia didáctica en los 19 niños del grado preescolar, indagar cuáles son las necesidades reales de los estudiantes, llevar un diario de campo para evaluar y tomar datos de investigación, vincular al docente para que se proyecte a realizar un trabajo integral, conociendo que cada niño es un mundo diferente, por ello la enseñanza debe ser más objetiva hacia lo que necesiten los niños.

La propuesta pedagógica planteada está inmersa en el plan de área de la docente de preescolar y su proyección se dispone para ser ajustada y puesta en práctica en los años venideros en grado preescolar, de igual manera en el quehacer escolar y familiar se tendrá evidencia lo aprendido de cómo abordar algunos sucesos de apatía en los niños y como abordarlos.

Referencias Bibliográficas

- Bernate, A. (2020). *Revisión documental de la influencia del juego en el desarrollo de la psicomotricidad*. Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity, 7(1), 171-198. <https://doi.org/10.17979/sportis.2021.7.1.6758>.
- Cajamarca, C. (1994). *Aprender a educarse, a ser y a obrar*. Bogotá: Editora Géminis Ltda.
- Carriazo, C., Pérez, M., y Gaviria, K. (2020). *Planificación educativa como herramienta fundamental para una educación con calidad*. Utopía y Praxis Latinoamericana, 25(Esp.3), 87-94. Sitio web: <https://www.redalyc.org/journal/279/27963600007/27963600007>.
- Carmona, B. (2017). *Secuencias didácticas como estrategia de aprendizaje colectivo para fortalecer el pensamiento espacial en los niños de grado tercero de la institución educativa Evaristo García*. [Tesis de maestría, Universidad ICESI]. Repositorio Institucional Universidad ICESI.
- Catalán, J. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação, 15(esp4). Web: <https://www.redalyc.org/journal/6198/619867501018/html/>.
- Garassini, M., & Padrón, C. (2004). *Experiencia de uso de las TIC en la educación preescolar en Venezuela*. Anales de la Universidad Metropolitana, 4, 221-239.
- Larrosa, J. (2003). *Experiencia y pasión entre las lenguas, lenguaje y educación después de Babel* (pp. 165-178). Barcelona: Alertas.

- Madrona, P., Contreras, O. y Gómez, I. M^a (2008). *Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada*. Revista Iberoamericana de educación, 47, 71-96.
- Marambio, J., Becerra, D., Cardemil, F, & Carrasco, M. (2019). *Estilo de aprendizaje según vía de ingreso de información en residentes de programas de pos título en otorrinolaringología*. Revista de otorrinolaringología y cirugía de cabeza y cuello, 79(4), 404-413. Sitio web: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48162019000400404&lng=en&nrm=iso&tlng=en.
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE*, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010.
- Ministerio de Educación de Perú. (2007). Serie 1 para docentes de Secundaria Nuevos paradigmas educativos. Fascículo 7: Los estilos de aprendizaje. Sitio web: <http://www.minedu.gob.pe/minedu/archivos/a/002/03-bibliografia-para-ebr/60-fasciculo-7>.
- Montessori, M., & Bofill, M. (1986). *La mente absorbente del niño*. Diana. Parra Salcedo, E. F. & Galindo
- Moreno, D. (2017). *Transformación de la práctica pedagógica de los docentes seleccionados en el marco de la globalización* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Javeriana]. Repositorio institucional de la Pontificia Universidad Javeriana. Sitio web: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/19490/ParraSalcedoEdwinFabian2016.pdf?sequence=1>.

- Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. Sitio web:
<https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Presidencia de la República de Colombia, Ministerio de Educación Nacional, Instituto Colombiano de Bienestar Familiar y Organización de Estados Iberoamericanos. (2018). *Planeación Pedagógica*. Sitio web:
<https://redes.colombiaaprende.edu.co/ntg/men/pdf/Planeacion>.
- Piaget, J. (1984). *El criterio moral en el niño*. Ediciones Morata. España
- Pickler, E. (1984). *Moverse en libertad: Desarrollo de la motricidad global*. Madrid: Narcea Ediciones.
- Ramos, C. (2016). *La Pregunta De Investigación*. *Avances En Psicología*, 24(1), 23–31. Sitio web: <https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.33539/avpsicol.2016.v24n1.141>.
- Rivera, I. (2007). *Estrategias de Enseñanza para Combatir la Apatía Del Alumno de Secundaria*. California - EE.UU.: Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.
- Trueba, B. (1994). *El ambiente también educa*, en: revista Infancia, educar de 0 a 6 años No. 24, Asociación Rosa Sensat, marzo-abril.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*.

Apéndices

Apéndice A.

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/r/personal/jacriollo_unadvirtual_edu_co/Documents/Evidencias%20de%20planeacion%201%20y%202?csf=1&web=1&e=G2lpMJ

Apéndice B.

Enlace del Video de Sustentación

https://youtu.be/W8_jZMoQCs