



ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO

INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO EL CARMEN TERESIANO

GENNY CAROLINA MÉNDEZ TOLOZA

AUTOR

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

CÚCUTA

2018

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO
INSTITUCIÓN EDUCATIVA COLEGIO EL CARMEN TERESIANO

AUTOR: GENNY CAROLINA MÉNDEZ TOLOZA

CÓDIGO: 1090475092

TRABAJO DE GRADO EN LA MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL PARA OPTAR
AL TÍTULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGÍA INFANTIL

ESP. EDTHY CASTRO MONTAÑEZ

DIRECTORA

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

FACULTAD DE EDUCACIÓN

PROGRAMA LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA INFANTIL

SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2018.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a DIOS, por, por haberme dado la vida y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante, de mi formación profesional y permitirme cumplir un sueño tan anhelado.

A mis padres que son el motor de mi vida, gracias por cada uno de sus consejos, por estar hay siendo parte de este proceso, por creer en mí y en mis capacidades, siendo siempre el mejor ejemplo a seguir.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco principalmente a Dios por brindarme sus bendiciones, por darme la vida y la salud para culminar esta etapa de mi vida, expreso mis más profundos agradecimientos a todas aquellas personas que de una u otra manera me colaboraron en este proceso a través de sus saberes significativos y aportes oportunos en esta investigación. De antemano le agradezco al tutor asignado a este proceso a la docente Esp. Edthy Castro Montañez y a los profesores de la Universidad de Pamplona de Licenciatura de Pedagogía Infantil quienes fueron impulsores y motivadores a realizar esta indagación, quienes además incondicionalmente me facilitaron saberes y herramientas investigativas en este proyecto.

Así mismo, a mi familia por el apoyo incondicional que me brindaron.

A la docente de grado 2°B Angélica Mariño de la institución Educativa Colegio El Carmen Teresiano por la acogida y por su colaboración prestada.

CONTENIDO

CAPITULO I	11
1.1 INFORME DE LA OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO	11
CAPITULO II	13
DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA.....	13
2.2 JUSTIFICACIÓN:	13
2.3 TÓPICO GENERADOR	14
2.4 OBJETIVOS:.....	15
2.4.1 Objetivo general.....	15
2.4.2 Objetivos específicos:	15
MARCO REFERENCIAL.....	16
2.5 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS	16
2.6 MARCO TEÓRICO:	18
2.7 MARCO CONCEPTUAL:	20
APRENDIZAJE	20
“Procesos subjetivos de captación e incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio" Gómez (1988).	20
2.8 ACTIVIDADES.....	21
CAPITULO III.....	27

3.1 INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES, DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN.....	27
3.2 METODOLOGÍA	28
3.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	29
3.4 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:	30
5.1 INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE	32
CONCLUSIONES.....	34
RECOMENDACIONES	34
REFERENCIAS.....	35
Domínguez Chavira (2010). “la lúdica, una estrategia pedagógica depreciada” mexico.	35
ANEXO:.....	37

INTRODUCCIÓN

En este trabajo se presenta el informe de práctica integral desarrollada en el colegio EL CARMEN TERESIANO de Cúcuta, en el grado segundo B. El propósito de este proyecto de aula es mejorar el proceso de atención de los estudiantes el cual se realiza a través estrategias lúdicas, logrando en ellos personas autónomas capaces de trabajar en equipo, y generando confianza en el momento de la enseñanza – aprendizaje mediante estrategias que faciliten al docente herramientas que favorezcan las condiciones de la intervención en favor de los estudiantes que presentan dicha dificultad. Por ello se elabora diverso material didáctico que permita a los estudiantes mejorar dicha dificultad.

Este proyecto de aula fundamentalmente lo que busca es utilizar las herramientas que contribuyan y proporcionen a los estudiantes la motivación para que así se les facilite su proceso de enseñanza; los materiales didácticos, el tiempo proporcionar, la información necesaria cuando sea precisa.

En el primer capítulo se expone el contexto escolar en donde se llevó a cabo la práctica, esta se inicia con tres semanas de observación que fueron de vital importancia para diseñar las estrategias que se llevarían a cabo para la ejecución del proyecto de aula.

En el segundo capítulo se presentan los objetivos generales y específicos, los fundamentos teóricos y conceptuales que validan el proyecto de aula, además de la metodología a tratar.

En el tercer capítulo se expone la ejecución de cada una de las actividades en las cuales se desarrolló el proyecto de aula y una a una las fases que tuvo el trabajo.

En el cuarto capítulo se plantean cada una de las actividades interinstitucionales en las cuales se estuvo presente. En el quinto capítulo se evidencian las autoevaluaciones, la coevaluación

realizada por la docente, estudiante, de igual forma se presentan las conclusiones y recomendaciones del proceso.

CAPITULO I

1.1 INFORME DE LA OBSERVACIÓN INSTITUCIONAL Y DIAGNÓSTICO

El colegio El Carmen Teresiano de Cúcuta apoya la formación integral de los estudiantes desde la pedagogía del amor, para que con excelencia y calidad sean artífices de su propia educación, así mismo presenta como visión ser una institución educativa reconocida a nivel nacional por su compromiso con la formación integral de hombres y mujeres líderes que dinamizan su proyecto de vida en la dimensión personal, social, ecológica y trascendente, de igual forma, la institución fundamenta que sus estudiantes deben llegar a ser educandos integrales en todas sus dimensiones comprometidos y autónomos en sus decisiones.

La institución cuenta con una muy buena planta física, apta para el desarrollo de los niños, cuenta con espacios amplios y luminosos, está dividido por bloques y áreas de cada dependencia, además cuenta con un espacio aparte para los estudiantes de preescolar, la primera planta para los de primaria allí se encuentran dos salones por cada grado, la segunda y tercera planta para los de bachillerato. Es importante resaltar el compromiso y la cooperación que tiene los padres de familia con la institución, ya que se observa que participan activamente en los eventos programados por la institución, están al pendiente día a día del comportamiento de sus hijos, de igual forma los docentes mantiene una muy buena comunicación con los padres de familia, se observa que estas familias en la mayoría están conformadas por padre y madre trabajadores con perfiles profesionales, viven en zonas residenciales pertenecientes a estratos 3, 4, 5, y 6.

El grado segundo B está conformado por 29 niños entre ellos 21 niñas y 8 niños entre los 7 y 8 años de edad, los cuales son muy activos, respetuosos, autónomos, responsables, la institución cuenta con profesionales idóneas para la enseñanza y aprendizaje de los niños, estos son educadores licenciados en diversas ramas de la educación, la docente del grado segundo B es licenciada en educación infantil de la universidad de Pamplona, ella implementa diversas estrategias, al igual que usa diverso material como guías al igual que hace uso de los computadores, video beam y televisores que se encuentran en cada aula de clase realizando así diferentes pruebas que se realizan para evaluar a los niños durante su proceso educativo, en donde se manejan cuatro periodos académicos los cuales se califica en una escala de 0 a 100 en todas las actividades que se realicen.

Finalmente la institución implementa un currículo abierto el cual permite que los docentes empleen diversos objetivos en los contenidos puesto que los educadores son los que están en continua vigilancia con los alumnos y los conocen en el transcurrir del quehacer educativo, por ellos se observa que en el grado de segundo B no se realiza ninguna adaptación curricular. Teniendo en cuenta las tres semanas de observación y diagnóstico, se evidenció la falta de atención que tienen los estudiantes durante el desarrollo de las clases, lo cual lleva a implementar un proyecto de aula que les permita a los niños y niñas estimular y fortalecer cada día en esta falencia.

CAPITULO II

DISEÑO DE LA PROPUESTA PEDAGÓGICA

2.1 TITULO

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO

2.2 JUSTIFICACIÓN:

La atención es el factor que permite la entrada de información, mantener y retener los datos e iniciar el procesamiento de ésta; por lo tanto se puede decir que el papel de la atención en el aprendizaje es fundamental. Sin atención no se puede aprender, es la energía que inicia los procesos de enseñanza y los mantiene; es el nivel de activación del cuerpo para poder interesarse por estímulos seleccionarlos y procesar la información que se le presenta, por lo tanto para optimizar el aprendizaje, los maestros deben enfocar todos los esfuerzos en mejorar los procesos cognitivos e involucrados en dicho proceso. Por esto, se reconoce que la atención es fundamental para todo aprendizaje, ya que cada vez es más frecuente la cantidad de niñas y niños que presentan dificultad para centrar la atención en las estrategias y métodos de enseñanza utilizados por los docentes, lo que limita un mejor desempeño en el aprendizaje.

A pesar del reconocimiento de la importancia de la atención en el aprendizaje, en la Institución Educativa Carmen Teresiano se puede apreciar que en el grado segundo B, el desarrollo de la atención de los niños y niñas en el proceso de aprendizaje no se favorece mucho, porque mientras las maestras realizan las actividades de enseñanza, ellos muestran esmero en otras

actividades informales como son charlas entre ellos, juegos, peleas por sus juguetes o útiles escolares.

Desde esta perspectiva es importante que los docentes reconozcan la necesidad de estimular en las niñas y niños la atención para que día a día logren mejores aprendizajes y lograr así una mejor calidad de educación. Por esto, se debe de tener presente la lúdica, actividades didácticas que generen en el estudiante entusiasmo y ganas de aprender, realizar diferentes juegos en donde se les permita participar activa y libremente permitiéndole construir su propio conocimiento y de igual manera generando un aprendizaje significativo.

Usualmente se presume que las estudiantes de segundo están en capacidad sólo de crear dibujos, cuando en esta edad la mente está en pleno desarrollo para asimilar toda información que llega a su entorno, razón por la cual la escuela puede estimular para que desarrollen una atención que le permita aprender en todos los niveles de su vida académica y personal. Por ello, se deben implementar estrategias que le permitan despertar su atención ante nuevos aprendizajes, teniendo en cuenta que las niñas y los niños están dispuestos a adquirir nuevos conocimientos como lo plantea María Montessori, capacidad que debe ser aprovechada en la enseñanza. En este sentido la tarea del docente consiste en construir estrategias que permitan despertar la atención ante nuevos aprendizajes.

2.3 TÓPICO GENERADOR

¿Qué estrategias lúdicas se pueden implementar para estimular la atención en niños y niñas del grado segundo B del colegio Carmen Teresiano?

2.4 OBJETIVOS:

2.4.1 Objetivo general

Implementar estrategias lúdicas que permitan estimular la atención en niños y niñas del grado segundo B del Colegio el Carmen Teresiano.

2.4.2 Objetivos específicos:

Elaborar juegos que permitan estimular la atención en los niños y niñas del grado segundo B del Colegio El Carmen Teresiano.

Ejecutar diversos juegos que permitan estimular la atención en los niños y niñas del grado segundo B del Colegio El Carmen Teresiano.

Evaluar el desempeño de los estudiantes por medio de juegos aplicados en el proyecto de aula con los niños de segundo B.

MARCO REFERENCIAL

2.5 ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

2.5.1 ANTECEDENTE INTERNACIONAL:

A continuación se presenta los referentes internacionales que aportan significativamente a la investigación:

Domínguez Chavira, México (2010), realiza una investigación “la lúdica, una estrategia pedagógica depreciada” bajo una metodología mixta con un estudio explicativo utilizando el método deductivo para el proceso de análisis. Cuenta con un objetivo que permite establecer criterios de capacitación para los estudiantes de la maestría en educación especial con un enfoque comunitario abordando la importancia que el juego reviste respecto al desarrollo de acciones transformadoras para la construcción de un saber pedagógico como aporte al conocimiento. Esta investigación tomo como muestra a los alumnos y ex alumnos de las cuatro primeras generaciones con un total de 40 casos, estos datos se recogieron mediante un cuestionario que consta de 70 preguntas estructurado por categorías.

Esta investigación plantea que se debe considerar con más formalidad el punto de vista de los alumnos, en donde se identifique como los estudiantes perciben el juego como un elemento potencializador del aprendizaje, ya que es importante captar la atención de los educandos desde su interés.

2.5.2 ANTECEDENTE NACIONAL:

Dentro de los referentes nacionales que aportan significativamente a la investigación de aula se refieren los siguientes:

Castellar, González, y Santana, Cartagena (2015) en su trabajo de investigación “las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de calcuta” tiene como objetivo determinar la importancia que tiene la lúdica como estrategia pedagógica en el desarrollo de las dimensiones y competencias de los niños de preescolar, esta se desarrolla bajo el método cuantitativo utilizando la encuesta y la entrevista como instrumentos para recoger los datos las cuales fueron aplicadas a 5 docentes teniendo como resultado que los docentes de la institución encuentran relevante el papel que tiene la lúdica en los procesos formativos de los niños.

Esto lleva a concluir que es importante que los docentes se documenten sobre la lúdica como una estrategia pedagógica en el proceso de formación de los estudiantes ya que es importante desarrollar en ellos las competencias, habilidades, destrezas y capacidades que les permitan desenvolverse eficazmente en el entorno social.

2.5.3 ANTECEDENTE LOCAL:

Dentro de los referentes regionales que aportan significativamente a la investigación se refieren los siguientes:

García, Cúcuta,(2016), en su investigación “estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar”, cuyo objetivo fue diseñar juegos didácticos y pedagógicos que resulten divertidos que logren llamar la atención de los estudiantes ara de esta manera les sea posible aprender las

tablas de multiplicar más fácilmente. Se concluye que las estrategias que se implementaron resultaron aptas, ayudando y contribuyendo al educando a mejorar su rendimiento académico.

2.6 MARCO TEÓRICO:

El aporte teórico, que soportan este proyecto se enfoca desde distintas teorías pedagógicas desde el modelo de aprendizaje basado en las experiencias, según Alonso (1997) menciona que “la experiencia se refiere a toda la serie de actividades que permiten aprender”. Cuando se da un aprendizaje al estudiante estos adquieren una información la cual desarrollará en ellos capacidades para mejorar su capacidad de aprender.

En un mundo actual, donde se han categorizado tanto, se han implementado diferentes maneras de brindar conocimiento a los estudiantes con las diferentes estrategias pedagógicas e innovadoras donde por medio de pedagogías lúdicas los estudiantes adquieran aprendizajes.

María Montessori (1884), en su libro *Sensualismo y Gnoseología Montesoriano* plantea que el “mundo exterior atrae al niño, de él recibe sensaciones e impresiones, placeres y dolores físicos y psicológicos”. Es por ello que a Montessori le preocupó tanto el “ambiente” en que el niño evoluciona e insistió en la necesidad de educar los sentidos. Los estímulos del mundo exterior no pueden alcanzar la inteligencia si ésta no se encuentra abierta, debe corresponder a los intereses y necesidades psíquicas del sujeto.

De ahí nace la importancia de seleccionar el material educativo ya que el niño se concentrará más, conforme sea mayor el interés que se dé al apoyo de sus trabajos. De igual forma, María Montessori basó su método en el trabajo del niño y en la colaboración adulto - niño. Así, la escuela no es un lugar donde el maestro transmite conocimientos, sino un lugar donde la

inteligencia y la parte psíquica del niño se desarrollarán a través de un trabajo libre con material didáctico especializado.

García (1997), considera que “la atención es un mecanismo, que pone en marcha los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos”. Según este autor la atención está relacionada con facetas muy variadas, como la selección de información, la competencia entre tareas, la capacidad para concentrarnos en actividades de larga duración y la preparación para la acción.

Piaget (1894), en su teoría del aprendizaje, señala que “el aprendizaje es un proceso de construcción gradual de estructuras que permiten mantener niveles superiores de equilibrio con el medio. Así mismo, Desarrollo de la inteligencia por medio del proceso de maduración biológica”. Para este autor la escuela debe garantizar que lo que se ha enseñado sea posible de ser asimilado y esto es posible si el aprendizaje sigue siempre al desarrollo. Por ellos el desarrollo es concebido como un proceso independiente que responde fundamentalmente a procesos biológicos de maduración.

2.7 MARCO CONCEPTUAL:

JUEGO

“Es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer. Tiene como función esencial procurar al niño el placer moral del triunfo que al aumentar su personalidad, a sitúa ante sus propios ojos y ante los demás”. (story, 1984)

ATENCIÓN

“Es el mecanismo que poner en marcha a los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos” (García, 1997).

LÚDICA

“Dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento”. (Jimenez, 2002).

APRENDIZAJE

“Procesos subjetivos de captación e incorporación, retención y utilización de la información que el individuo recibe en su intercambio continuo con el medio" Gómez (1988).

2.8 ACTIVIDADES

TABLA 1 ACTIVIDAD 1

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO	
Eje temático:	Hábitat de los animales
Nombre del juego:	Las tarjetas preguntonas
Objetivo:	Identificar los tipos de hábitats en los que viven los animales.
Desarrollo:	Se inicia organizando a los estudiantes en forma de U, se le pide a la maestra facilitadora que diga un número y el estudiante que en la lista tenga ese código pasara al frente y escogerá una de las tarjetas y leerá la pregunta y deberá responderla en voz alta, si la responde correctamente ganara un punto, pero si por el contrario la responde mal la maestra en formación le corregirá. De igual forma si el niño no sabe la respuesta a la pregunta tendrá la oportunidad de pedir ayuda de uno de sus compañeros.
Resultados:	se logró reforzar los conceptos acerca del tema visto.
Web grafía:	http://rincondeunamaestra.blogspot.com.co/2015/02/las-tarjetas-preguntonas.html

TABLA 2 ACTIVIDAD 2

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO	
Eje temático:	Desplazamiento de los animales (caminan, nadan y reptan)
Nombre del juego:	Concéntrese
Objetivo:	Reconocer la forma de desplazamiento que tienen los animales.
Desarrollo:	Se organiza el salón en 5 grupos, un participante de cada grupo ira pasando ordenadamente al frente y escogerá una tarjeta la voleara y dependiendo del animal que le salga deberá decir en voz alta como se desplaza ese animal, luego deberá escoger otra tarjeta en donde este el mismo animal, si en la tarjeta que escoja por segunda vez no le sale el mismo animal, el grupo pierde el turno y sigue otro participante, pero si por el contrario al escoger la tarjeta le sale el mismo animal el grupo se lleva un punto.
Resultados:	Se logró realizar la actividad como estaba planeada, teniendo una activa participación de los estudiantes.
Bibliografía:	Juego concéntrese, Genny Carolina Méndez Toloza.

TABLA 3 ACTIVIDAD 3

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO
Eje temático: Alimentación de los animales
Nombre del juego: Atrapa tu animal
Objetivo: Realizar trabajo en equipo que así logren identificar el tipo de alimentación que tiene los animales.
Desarrollo: Se inicia realizando tres grupos formando filas, al frente de ellos habrá en el suelo diferentes imágenes de animales y tres cañas de pescar, los cuales un participante de cada grupo deberá agarrar la caña de pescar para atrapar un animal, el cual deberá identificar qué tipo de alimentación tiene este y ubicarlo en el cartel en el que se clasificaran los animales dependiendo del tipo de alimentación que tengan, cuando ya todos los niños hayan pasado se les pide que se sienten en el piso, la docente en formación revisara si los estudiantes realizaron bien la clasificación de los animales y realizara las correcciones pertinentes. Para finalizar se felicitan a los niños por su comportamiento y participación dándoles un fuerte aplauso
Resultados: Se logró reforzar los conceptos sobre el tema visto durante la semana.
Bibliografía: Juego atrapa tu animal, Genny Carolina Méndez Toloza.

TABLA 4 ACTIVIDAD 4

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO
Eje temático: La materia, cambios de estado
Nombre del juego: Yo te pregunto y tú me respondes
Objetivo: Reforzar los conceptos sobre los cambios de estado de la materia.
Desarrollo: Se realizaran tres grupos cada grupo tendrá diferentes letras con las cuales deberán responder a las preguntas que la docente en formación realice, ¿Cómo se llama el cambio de estado que se genera al pasar de un estado líquido a solido?, si calentamos un líquido este se convierte en vapor ¿Qué cambio de estado se genera? ¿Qué cambio de estado se produce cuando calentamos un sólido y llega un momento en el que se ha transformado en líquido?, cuando la maestra en formación realice la pregunta cada grupo deberá dialogar entre ellos sobre la respuesta y armar la palabra con las letras que cada uno tiene, el grupo que responda bien se le dará un punto. Si llegado el caso alguno de los grupos responde a la pregunta sin haber organizado las palabras se llevara una sanción o se le quitará puntos.
Resultados: Se logró reforzar los conceptos sobre los cambios de estado de la materia.
Bibliografía: Juego yo te pregunto y tú me respondes, Genny Carolina Méndez Toloza.

TABLA 5 ACTIVIDAD 5

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO
Eje temático: La materia, cambios de estado
Nombre del juego: Experimento
Objetivos: Identificar como se generan los diferentes estados de la materia.
Desarrollo: Se inicia dando instrucciones a los niños sobre el experimento a trabajar, con mucho cuidado cada uno va a desatapar el vinagre y el bicarbonato de sodio, luego agarran una de las bombas y le echan 5 cucharadas de bicarbonato, cuando ya hayan agregado el bicarbonato en la bomba con mucho cuidado van a abrir la boca de esta y la van a colocar en la boca de la botella, realizado este paso se les pide que levanten la bomba para que el bicarbonato caiga en el vinagre lo que genera al realizar esta mezcla es que se produce un gas que hace que la bomba se infle.
Resultados: Se logró reforzar los conceptos sobre el tema trabajado durante la semana.
Web grafía: Tutorial laboratorio, https://www.youtube.com/watch?v=mnus734w8So

TABLA 6 ACTIVIDAD 6

ENTRE JUEGO Y JUEGO APRENDO Y ME DIVIERTO	
Eje temático:	Retroalimentación temas vistos
Nombre del juego:	Alcanza una estrella
Objetivo:	Reforzar los temas vistos durante el periodo.
Desarrollo:	Se organizan los niños en forma de U y en el centro de esta se pondrá una ruleta y en el tablero estarán pegadas 16 estrellas en las cuales estará plasmada una pregunta sobre los temas vistos durante el segundo periodo, la maestra en formación le pedirá a la docente facilitadora que diga un numero de la lista, el cual será el primero en pasar a girar la ruleta y el número que le caiga en la ruleta será el número de la estrella que deberá agarrar, al obtener la estrella deberá leer la pregunta que contiene y responderla, si la contesta bien tendrá un punto a favor de lo contrario otro niño podrá hacerlo por él y le quita el punto, luego tendrá otra oportunidad de pasar. Los niños que respondan correctamente las preguntas tendrán un punto a favor en la evaluación bimestral.
Resultados:	Se logró reforzar el conocimiento de los estudiantes acerca de los temas vistos.
Web grafía:	tutorial juego alcanza una estrella https://www.youtube.com/watch?v=kd1QoKtytJA

CAPITULO III

3.1 INFORME DE LOS PROCESOS CURRICULARES, DISEÑO, EJECUCIÓN Y EVALUACIÓN.

3.1.1 FASE 1

Esta fase se llevó a cabo mediante una observación participante con una duración de tres semanas donde se logró identificar las necesidades y dificultades que presentaban los niños, durante este tiempo se pudo tener de igual forma una interacción con la maestra facilitadora y se pudo vivenciar la falta de atención que presentan los estudiante de segundo B durante las clases, es por esto que nace la idea para la ejecución del proyecto de aula el cual tiene como objetivo estimular el proceso de atención a través de diferentes estrategias lúdicas.

3.1.2 FASE 2

En la segunda fase se da inicio a la propuesta la cual recibe el nombre “entre juego y juego aprendo y me divierto” este se ejecutó por medio de juegos con los que se realizaban repasos de los temas que se iban trabajando en cada semana.

3.1.3 FASE 3

En esta última fase se da por terminado el proyecto de aula y las actividades realizadas, aquí se hizo un repaso sobre todos los temas que se vieron durante el periodo, este se realizó con un juego de preguntas “atrapa tu estrella”.

3.2 METODOLOGÍA

Esta investigación se realiza bajo un método cualitativo y el tipo de investigación acción participativa, donde Según Taylor y Bogdan, (1992) El investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva de totalidad; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo integral, que obedece a una lógica propia de organización, de funcionamiento y de significación”.

La investigación acción participativa (IAP) ha sido conceptualizada como “un proceso por el cual miembros de un grupo o una comunidad oprimida, colectan y analizan información, y actúan sobre sus problemas con el propósito de encontrarles soluciones y promover transformaciones políticas y sociales” (Selener, 1997).

Según lo planteado por los autores este método permite comprender y mejorar la realidad de la población (sus problemas, necesidades, capacidades y recursos), a su vez planificar acciones y medidas para transformarla y mejorarla.

Por ellos se implementaron instrumentos sencillos, para la recolección de la información, en donde nos basamos en la observación participante. Para diagnosticar el problema presentado en el aula de clase.

3.2.1 ESCENARIO

El escenario asignado fue EL COLEGIO EL CARMEN TERESIANO de la ciudad de Cúcuta.

3.2.2 POBLACIÓN

La población, de este proyecto serán los educandos de segundo B, del colegio EL CARMEN TERESIANO, niños y niñas entre las edades de 7 a 8 años.

3.3 CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

3.3.1 Tabla 1

Plan de trabajo cronograma de actividades.

ACTIVIDADES	SEMANAS												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Entrega de la carta de presentación a la institución.	x												
Jornadas de observación	x	x	x										
Jornadas de intervención				x	x	x	x	x	x	x			
Entrega de informe proyecto de aula											X		

3.4 INSTRUMENTOS PARA LA RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN:

Observación Participante, según Taylor y Bogdan (1984) afirman que “la observación es la que involucra la interacción social entre el investigador y los informantes durante la cual se recogen datos de modo sistemático”.

Diarios de Campo, según Bonilla y Rodríguez (1997) “El Diario de Campo debe permitir al investigador un monitoreo permanente del proceso observado, puede ser especialmente útil ya que en él se toma nota aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo”.

CAPITULO IV

4.1 INFORME DE ACTIVIDADES INTRAINSTITUCIONALES.

TABLA 7 ACTIVIDAD INTRAINSTITUCIONAL 1

Nombre de la actividad: Primero de mayo día del trabajador.
Propósito: Celebrar el día del trabajador
Desarrollo: Se inició la actividad a las 8:00 de la mañana, donde los grados segundos realizaron la izada de bandera, ellos hicieron diferentes actos en conmemoración a todos los trabajadores, entre ellos un baile y coplas, en esta izada de bandera se contó con la presencia de los padres de familia, así mismo la coordinadora y la personera dieron sus palabras de agradecimiento por el acto realizado.
Evaluación: El evento realizado fue muy agradable y organizado.

TABLA 8 ACTIVIDAD INTERINSTITUCIONAL 2

Nombre de la actividad: Día de la madre
Propósito: Demostrar con un pequeño detalle el amor de los niños hacia sus mamás.
Desarrollo: Se inició la actividad pidiéndoles a los niños que sacaran los materiales que se les había pedido con anticipación, seguidamente se inició con el paso a paso los cuales los estudiantes debían ir siguiendo, en aquellos niños que se les hacía difícil o se les complicaba un poco seguir las indicaciones la docente en formación estuvo con ellos ayudándoles, al finalizar se dejó secar la tarjeta realizada, para que a la hora de la salida se la entregaran a sus mamás.
Evaluación: la realización de la tarjeta fue en orden ya que los estudiantes siguieron las indicaciones.

CAPITULO V

5.1 INFORME DE EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

En la modalidad Practica Integral se fortalecieron las habilidades y destrezas de la maestra en formación logrando así una participación activa de los estudiantes quienes demostraban su curiosidad por cada actividad.

TABLA 9 FORTALEZAS Y DEBILIDADES

FORTALEZAS	DEBILIDADES
Creatividad	Dominio del grupo
Puntualidad	Organización del tiempo
Responsabilidad	Tono de la voz
Compromiso	
Tolerancia	

5.2 COEVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

La docente en formación se mostró siempre comprometida con el trabajo a realizar mostrando empatía con cada uno de sus estudiantes y responsabilidad al momento de sus intervenciones.

Realizando su práctica de forma responsable y muy activa en el proceso realizando actividades de la asignatura de ciencias naturales en la cual intervenía.

5.3 EVALUACIÓN DE LA SUPERVISIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL

La maestra en formación cumplió puntualmente con su horario establecido y en general con cada una de las actividades asignadas en la institución. Utilizando las diferentes estrategias y medios didácticos para desarrollar un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

Las actividades realizadas estuvieron acorde a lo planteado en su proyecto de aula, demostrando la importancia en cada una de sus intervenciones.

CONCLUSIONES

Se puede concluir que este proceso de practica integral fue una experiencia muy importante y sobre todo muy gratificante, ya que permitió obtener mayor conocimiento sobre como es el trabajo dentro del aula de clase.

Esta práctica me enseña una vez más que todos los niños son totalmente diferentes en sus formas de actuar, pensar y comunicarse, es algo único e inimaginable el poder ser parte de su proceso de desarrollo siendo participes de su diario vivir, compartiendo y disfrutando cada día de todo lo bueno que ellos tiene para dar . Para concluir se puede decir que esta fue una de las mejores prácticas realizadas durante todo el proceso de formación.

RECOMENDACIONES

Que se les permita a las siguientes docentes en formación continuar en la institución educativa para que sus procesos de práctica integral sean mucho más asertivos.

REFERENCIAS

- Domínguez Chavira (2010). “la lúdica, una estrategia pedagógica depreciada” Mexico.
- Castellar, González, y Santana, (2015). “las actividades lúdicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los niños de preescolar del instituto madre teresa de calcula” Cartagena.
- García, (2016). “estrategias didácticas y pedagógicas basadas en el juego para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje de las tablas de multiplicar” Cúcuta.
- Alonso (1997). “la experiencia se refiere a toda la serie de actividades que permiten aprender”.
- María Montessori (1884). “mundo exterior atrae al niño, de él recibe sensaciones e impresiones, placeres y dolores físicos y psicológicos”.
- García (1997). “la atención es un mecanismo, que pone en marcha los procesos que intervienen en el procesamiento de la información, participa y facilita el trabajo de todos los procesos cognitivos, regulando y ejerciendo un control sobre ellos”.
- Piaget (1894). “el aprendizaje es un proceso de construcción gradual de estructuras que permiten mantener niveles superiores de equilibrio con el medio. Así mismo, Desarrollo de la inteligencia por medio del proceso de maduración biológica”.
- Guy Jacquin, citado por Pugmire Story (1984). “el juego, es la actividad espontánea y desinteresada que exige una regla libremente escogida que cumplir o un obstáculo deliberadamente que vencer.”
- Jimenez (2002). " la ludica es la dimension del desarrollo del ser humano que foenta el desarrollo psicosocial, la adquisicion de saberes, la conformacion de la personalidad".

Gomez (1988). "el aprendizaje son los procesos subjetivos de capacitacion e incorporacion, retencion y utilizacion de la informacion que el individuo recibe de su intercambio con el medio".

Taylor y Bogdan, (1992). investigacion accion participativa.

Selener, (1997). investigacion accion participativa.

Bonilla y Rodríguez (1997) "El Diario de Campo debe permitir al investigador un monitoreo permanente del proceso observado, puede ser especialmente útil ya que en él se toma nota aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que esta recogiendo".