

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN
Y CONCENTRACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO**

LEIDY NORELLY MENDIVELSO PEREZ

1115861665

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
PAMPLONA NORTE DE SANTANDER**

2020

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA ATENCIÓN
Y CONCENTRACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO**

TRABAJO DE GRADO MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL

LEIDY NORELLY MENDIVELSO PEREZ

DOC. SURGEY BOLIVIA CAICEDO VILLAMIZAR

**UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
PAMPLONA NORTE DE SANTANDER**

2020

INDÍCE

ABSTRACT

INTRODUCCIÓN	8
CAPITULO I: REFERENTES TEORICOS.....	10
1.1 ANTECEDENTES	10
1.1.2 Internacionales.	10
1.1.3 Nacional.	11
1.1.4 Regional.	12
1.2 BASES TEORICAS	14
1.2.1 El Juego.	14
1.2.3 Lúdica Pedagógica.	16
1.2.5 La Concentración.	18
1.2.5.1 Déficit de la concentración.	19
1.2.5. 2 La concentración y atención en niños de 5 a 7 años.	20
1.2.6 La Atención.	21
1.2.6.1 Tipos de atención.	22
1.2.6.2 Estrategias para orientar la atención de los alumnos.	23
1.3 BASES LEGALES	24
CAPITULO II: DIAGNOSTICO	26
2.1 Observación Institucional.....	26
2.1. 2 técnicas e instrumentos.	26
2.1.3 Resultados del diagnóstico.	28
CAPITULO III: PROPUESTA PROYECTO DE AULA	29
3.1 Contextualización	29
3.2 Justificación.....	29
3.3 Fundamentación Teórica.....	30
3.4 título del proyecto	31
3.5 Problema del proyecto.....	31
3.6 Conocimientos implicados	31
3.7 Estándar	31
3.8 Competencias.....	32
3.9 Metodología.....	32
CAPITULO IV: DISEÑO, EJECUCION Y EVALUACIÓN.....	38
4.1 Evaluación	38
4.2 Evaluación del Proyecto de Aula.....	39
4.3 Materialización.....	39

4.4 Bibliografía	40
4.5 Observaciones	40
CAPITULO V: ACTIVIDADES INSTITUCIONALES E INTERSTITUCIONALES.....	41
5.1 Identificación de actividades	41
5.1.2 Propósitos.	41
5.1.3 Descripción.....	41
5.1.4 Resultados.....	42
CAPITULO VI: EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE	43
6.1 Autoevaluación	43
6.1.1 Evaluación de estudiantes.	43
6.1.2 Evaluación del maestro facilitador.....	45
7. REFLEXIONES	46
8. RECOMENDACIONES.....	47
9. PROSPECTIVA	47
10. REFERENCIAS	48
11. ANEXOS.....	50

LISTA DE TABLAS

Tabla 1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	27
Tabla 2. Datos generales de la contextualización.....	29
Tabla 3. Actividades con base a la metodología.	34
Tabla 4. Continuación con base a las actividades la metodología.....	35
Tabla 5. Continuación con base a las actividades la metodología.....	36
Tabla 6. Informantes claves.....	44
Tabla 7. Continuación	45

UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGIA INFANTIL
Práctica integral

**EL JUEGO COMO HERRAMIENTA GENERADORA PARA MEJORAR LA
ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN EN LAS ESTUDIANTES DE GRADO SEGUNDO**

Pamplona, 12 de junio de 2020

Autores:

Mendivelso Perez Leidy Norelly Mendivelso Perez

Docente Asesor:

Ph. Surgey Bolivia Caicedo Villamizar

RESUMEN

El uso de los juegos durante las clases, junto a una intervención lúdico pedagógica, permitirá contar con una estrategia que despierte el interés común de los niños y jóvenes, que puede aprovecharse como recurso metodológico para desarrollar diferentes temas en todas las clases. El objeto de la sistematización es: diseñar actividades que fortalezcan la atención y concentración de las estudiantes de grado segundo B del colegio técnico la Presentación Pamplona Norte de Santander. Se desarrollo bajo el enfoque cualitativo. El contexto está representado por 28 niñas de grado segundo B del colegio técnico La Presentación de Pamplona Norte de Santander. Las técnicas de recolección de datos: guion de observación, diarios de campo, registro fotográfico, cuadros de seguimiento y encuesta. Los instrumentos: guion de observación, diarios de campo, registro fotográfico, cuadros de seguimiento y cuestionario. Entre las reflexiones de la docente en formación destaca: no solo se debe enseñar exclusivamente en un estilo, sino que se debe exponer a los estudiantes a diferentes experiencias de aprendizaje para que desarrollen otros estilos de aprendizajes. Respecto a las recomendaciones resalta: que las docentes deben de implementar estrategias innovadoras que abarque de manera puntual, la nueva forma de brindar una clase, que se aplique la didáctica y la innovación al momento de generar un conocimiento, mostrar propuestas que indaguen, busquen, y solucionen en los niños y niñas esa capacidad de resolver y explorar nuevos rumbos y caminos que le ayude a formar un ser autónomo y seguro de sí mismo. Se prospectiva: que en futuras investigaciones se aplique este estudio tomando una muestra más significativa que ayude a fortalecer más esta problemática como lo es la atención y concentración dentro de las aulas de clase o fortalecer el proyecto con otros valores o temáticas.

Palabras claves: atención, concentración, estrategia y juegos.

GAME AS A GENERATING TOOL TO IMPROVE ATTENTION AND CONCENTRATION IN SECOND GRADE STUDENTS

ABSTRACT

The use of games during classes, together with a playful pedagogical intervention, will allow us to have a strategy that arouses the common interest of children and young people, which can be used as a methodological resource to develop different topics in all classes. The object of the systematization is: desing activities that strengthen the attention and concentration of the technical college the presentation Pamplona Norte de Santander. It was developed under the qualitative approach. The context is represented by 28 second grade girls from the technical school La Presentation of Pamplona Norte de Santander. Data collection techniques: observation script, field diaries, photographic record, monitoring charts and survey. The instruments: observation script, field diaries, photographic record, monitoring charts and questionnaire. Among the reflections of the teacher in training, it stands out: not only must one be taught exclusively in one style, but students must be exposed to different learning experiences so that they can develop other learning styles. Regarding the recommendations, it stands out: that teachers must implement innovative strategies that cover in a timely manner, the new way of offering a class, that applies didactics and innovation when generating knowledge, showing proposals that investigate, seek, and they solve in boys and girls that ability to resolve and explore new directions and paths that help them form an autonomous and self-confident being. It is prospective: that in future research this study be applied taking a more significant sample that helps to further strengthen this problem such as attention and concentration within classrooms or strengthen the project with other values or themes.

Key words: attention, concentration, strategy and games.

INTRODUCCIÓN

El juego como recurso en el aula, usado para desarrollar comportamientos y destrezas adecuadas en los estudiantes, no solo ayuda en la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que contribuye en la comunicación, en la motivación para la toma de decisiones, y en la solución de dificultades que se presentan durante la interacción con otros estudiantes. El juego es una actividad, naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica (Ocaña, 2009).

Desde este punto de vista, el juego no es solo una actividad naturalmente feliz; sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el jugar por jugar, por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico. Un ambiente lúdico en clase transforma el discurso vertical y distanciado, cambiando el sistema de relaciones, pues interviene en las tensiones y contradicciones, las cuales se superan durante el desarrollo de los juegos. Por ello es necesario valorar el uso de esta herramienta en el aula en cuanto a las ventajas que ofrece para mejorar resultados académicos y propiciar convivencias amables (caballero, 2010).

Po lo tanto, el escenario donde se enmarca el fenómeno de estudio es el colegio técnico la Presentación Pamplona Norte de Santander, con una muestra de 28 estudiantes de grado según B; esta Institución ofrece los servicios educativos de educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y desde hace 10 años media técnica propendiendo por la búsqueda de alternativas laborales en sus educandos y egresados. Con un enfoque humanístico desde el aprendizaje significativo y con un acercamiento a la educación personalizada.

Se tiene como objetivo diseñar actividades que fortalezcan la atención y concentración de las estudiantes de grado segundo B del colegio técnico la Presentación Pamplona Norte de Santander. Para así, favorecer el desarrollo de las niñas de manera integral y con armonía. También, el jugar ofrecerá a las niñas miles de posibilidades para lograr su desarrollo como investigar, crear divertirse descubrir, fantasear o ilusionarse. Gracias a estas acciones los niños entran en contacto con el mundo de manera satisfactoria.

La sistematización se desarrolló bajo el enfoque cualitativo según Corbetta (2003) este, consiste en evaluar el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad el cual, estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. A sí mismo, teniendo en cuenta las técnicas de recolección de datos observación participante, análisis de contenido, diálogos y encuesta; empleando los instrumentos los cuales fueron guion de observación, diarios de campo, registro fotográfico, cuadros de seguimiento y cuestionario.

El presente informe se estructura por seis capítulos: la primera es el capítulo I que consiste, en los referentes teóricos, bases teóricas y bases legales que son los conceptos que dan soporte al tema a tratar y se fundamentan el desarrollo de la practica integral. En el capítulo II se encuentra el diagnostico que se trabajará lo relacionado con la lectura y análisis del contexto, a su vez hace parte las técnicas e instrumentos que hicieron parte ara la recolección de datos; y el análisis de resultados.

En cuanto al capitulo III se incluye la estructura de la explicación del proyecto de aula en el cual, se encuentra la información institucional, título del proyecto, justificación, fundamentación teórica, problema del proyecto, ejes temáticos, estándar, competencias y metodología. Seguidamente el capítulo IV que consiste, en la evaluación, materialización, bibliografía y observaciones; aquí se refleja la planeación desarrollada en cuanto a la implementación de dicho proyecto.

Por consiguiente, se encuentra el capítulo V que consta de las actividades institucionales e interinstitucionales el cual se evidencia las celebraciones desarrolladas. Por otra, parte el Capítulo VI que consta de la evaluación de la práctica docente a su vez, incluye la autoevaluación y evaluación de estudiantes. Y por último, se dan las reflexiones, recomendaciones, prospectiva, a su vez se sustenta con las referencias y anexos evidenciando el desarrollo de lo que se realizó durante el proceso.

CAPITULO I: REFERENTES TEORICOS

1.1 ANTECEDENTES

1.1.2 Internacionales.

En Quito, Ecuador, Universidad Central del Ecuador, Bombón (2016) realizó un trabajo titulado “Juegos de concentración para la atención en los niños y niñas de 5 a 6 años de la escuela fiscal concentración deportiva de Pichincha de la ciudad de Quito Durante el período lectivo 2014-2015”. El objetivo fue Determinar cómo contribuyen los juegos de concentración para desarrollar la atención en los niños y niñas de 5 a 6 años de la Escuela Fiscal “Concentración Deportiva de Pichincha” Sección Vespertina del Distrito Metropolitano de Quito durante el período 2014- 2015. Se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, se analizó como variables la edad y el género de los estudiantes. La muestra estuvo compuesta por 31 niños de la Escuela Fiscal “Concentración Deportiva de Pichincha”. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y la entrevista y el instrumento fue lista de cotejos y guion.

Entre las conclusiones destaca: a) los Juegos de concentración contribuyen y constituyen una alternativa para desarrollar la atención de los niños y niñas de la institución, ya que promueven que el niño o niña se interese y se concentre, logrando niveles de atención buenos en clase, así pues los juegos de concentración son una alternativa didáctica, que entretiene y educa la atención del niño/a, al mejorar la atención logramos que el educando aprenda de mejor manera en un entorno lúdico y creativo y a la vez se mejore su rendimiento académico dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje y b) los juegos de concentración son actividades que estimulan y causan interés al niño y además su concentración dentro de la actividad generando así en el cerebro la capacidad de atención, y fortaleciendo el desarrollo cognitivo del niño o niña, dichas actividades deben ser atractivas, creativas y lúdicas, considerando que el niño o niña aprende jugando es una alternativa muy adecuada para aplicarla en clase.

Esta investigación representa un aporte significativo al presente estudio por cuanto desarrolló un marco teórico referencial relacionado con. La importancia de que el niño preste atención y se concentre; es considerada como un factor importante dentro de la educación para que el niño adquiera conocimientos sólidos que le sirva para colocar en práctica lo aprendido, por ello si el niño no coloca atención difícil será que aprenda.

1.1.3 Nacional.

En Medellín, Antioquia, fundación universitaria, Alarcón y Guzmán, (2016) realizaron un trabajo titulado “Potenciar la atención y concentración de los estudiantes de grado 2° de la escuela Isabel de castilla a través de actividades artísticas y lúdico-pedagógicas”. El objetivo fue Implementar una propuesta artística y lúdico -pedagógica para mejorar la atención y concentración de los estudiantes del grado segundo de primaria de la escuela Isabel de Castilla, comprometiéndolo a padres de familia, docentes y directivos docentes en el desarrollo integral de los niños. Se desarrollo bajo el enfoque cualitativo, se analizó como variables la edad y el género de los estudiantes. La muestra estuvo compuesta por 30 estudiantes de grado segundo de la escuela Isabel de castilla. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y el instrumento fue diario de campo.

Entre las conclusiones destacan: a) la sensibilización importante con los padres de familia sobre la necesidad de plantear diversas estrategias artísticas y lúdico-pedagógicas, que se puedan emplear desde casa como apoyo al proceso educativo y atencional de los niños, a partir de la construcción de saberes que se llevaron a cabo en las diferentes intervenciones que se realizaron con ellos, b) durante el desarrollo de las actividades los estudiantes lograron mantener su atención y concentración por más tiempo, ya que las actividades y lúdicas fueron de su agrado e interés y c) es importante continuar con el desarrollo de estas actividades lúdicas y recreativas para lograr consolidar en el grupo el seguimiento de instrucciones, la atención y concentración requeridos para el aprendizaje.

Esta investigación representa un aporte significativo al presente estudio por cuanto desarrollo un marco teórico referencial relacionado con: el Juego como instrumento pedagógico que potencializa las dimensiones de la personalidad como lo es, el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral; esto, permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Por tanto, educar en la creatividad significa que la escuela debe pensar sus espacios para dar cavidad a nuevas metodologías que permitan a los estudiantes aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos.

En Tolima, Ibagué, universidad del Tolima, Ospina (2015) realiza un trabajo titulado “el juego como estrategia para fortalecer los procesos básicos de aprendizaje en el nivel preescolar”. El objetivo fue demostrar cómo el juego es una estrategia que favorece el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje en el nivel de la educación preescolar de la Institución Educativa Félix Tiberio Guzmán - sede María Auxiliadora del municipio del Espinal. Se desarrollo bajo el enfoque cualitativo, se analizó como variables la edad y el género de los estudiantes. La muestra estuvo compuesta por 22 niños de grado preescolar de la Institución Educativa Técnica Félix Tiberio Guzmán sede María Auxiliadora. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y la encuesta y el instrumento fue registro de actividades y el guion de entrevista.

Entre las conclusiones destaca: a) El juego como estrategia facilitadora de los procesos básicos para el aprendizaje de los niños de preescolar logró fortalecer sus aprendizajes, motivando y convocando a los niños a la integración y participación, generando bases para el pensamiento creativo, como fundamento esencial para el desarrollo integral del mismo y b) se reconoce y se demuestra que el juego como estrategia pedagógica facilita el aprendizaje de conceptos básicos en el nivel de la educación preescolar, por ende, los docentes deben reconocer la importancia del mismo dentro y fuera del aula escolar innovando de esta manera su quehacer académico y profesional. Esta investigación representa un aporte significativo al presente estudio por cuanto desarrolla un marco teórico referencial relacionado con: la importancia del juego, para el desarrollo integral del niño, ya que a través de él se adquieren conocimientos habilidades y, sobre todo, le brinda oportunidad de conocerse a sí mismo, a los demás y al mundo que lo rodea.

1.1.4 Regional.

San José de Cúcuta, Norte de Santander, Universidad de Pamplona, Contreras y Serrano (2018) realizaron un trabajo de grado titulado “las cinco jugadas maestras: atención, concentración, imaginación, memoria y pensamiento”. El objetivo fue plantear actividades lúdico- pedagógicas para el fortalecimiento de las habilidades cognitivas superiores en los estudiantes de tercero de primaria del colegio San José de Cúcuta sede Mercedes Abrego. Se desarrollo bajo el enfoque cualitativo, se analizó como variables la edad y el género de los estudiantes. La muestra estuvo compuesta por 35 estudiantes de grado 3° del Colegio san José de Cúcuta sede Mercedes Abrego. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y la encuesta y el instrumento fue la ficha de registro y el guion de entrevista.

Entre las conclusiones destacan: a) los estudiantes obtienen diversos enfoques selectivos para realizar actividades en el aula, permitiendo una mejor retención y logrando así el objetivo de la actividad a desarrollar; se deduce que la atención se educa, se desarrolla, por ello se debe moldear intencionalmente, con el propósito de lograr niveles más altos de plasticidad en el cerebro, es necesario estimular la capacidad de prestar atención con el fin de omitir distracciones. Esta investigación representa un aporte significativo al presente estudio por cuanto desarrolla un marco teórico relacionado con: La atención, la planificación, la concentración, la memoria las cuales, son algunas de las capacidades cognitivas que se pueden estimular y desarrollar a través del juego, el cual, permite el desarrollo de múltiples capacidades (capacidad de abstracción, adquisición de destrezas, socialización, regulación afectiva y emocional, competencias artísticas, lenguaje, cognición, actitudes y valores).

San José de Cúcuta, Norte de Santander, Universidad de Pamplona, Martínez (2008) realizó un trabajo de grado titulado “propuesta de diseño de un plan lúdico - pedagógico para mejorar la atención y concentración en los estudiantes de segunda primaria del colegio integrado Juan Atalaya sede Antonio María Claret #30”. El objetivo fue diseñar un Plan Lúdico-Pedagógico para mejorar la atención y concentración en los estudiantes de segunda primaria del Colegio Integrado Juan Atalaya Sede Antonio María Claret #30. Se desarrolló bajo el enfoque cualitativo, se analizó como variables la edad y el género de los estudiantes. La muestra estuvo compuesta por 29 estudiantes de grado 2° de la sede Antonio María Claret #30. Para la recolección de datos se utilizó como técnica la observación y la encuesta y el instrumento fue la ficha de registro y el guion de entrevista.

Entre las conclusiones destaca: a) el nivel de atención y concentración de los estudiantes es buena puesto que aproximadamente el 20% de los estudiantes presentan dificultades en la atención causadas principalmente por problemas de aprendizaje, desmotivación y otros estímulos difíciles de manejar como la inestabilidad motriz y las constantes interrupciones de algunos estudiantes que conlleva a otros a la total distracción y b) trabajar constantemente en eliminar los estímulos disociadores generados en la misma aula manteniendo la motivación en cada una de las actividades y evitando así caer en la monotonía la cual es uno de los enemigos del proceso de

enseñanza y aprendizaje. Esta investigación representa un aporte significativo al presente estudio por cuanto desarrolla un marco teórico referencial relacionado con: la atención, lo cual, no solo afecta directamente al proceso de aprendizaje del alumno, sino que también está implicada y afectada a otros procesos psicológicos básicos como la emoción y la motivación. Por lo tanto, los déficits en comprensión y razonamiento afectan la autonomía en el aprendizaje, ya que el niño necesita que alguien lo ayude o haga de soporte constantemente, para desglosar una consigna y resolverla; para estudiar y aplicar lo aprendido en futuros aprendizajes.

1.2 BASES TEORICAS

1.2.1 El Juego.

El juego es una actividad innata, que surge de forma natural. Es a través del juego como los niños se relacionan con otros niños, con los adultos y con su entorno, aprendiendo por tanto a desenvolverse con diferentes personas y conociendo el mundo que les rodea. A través del juego los niños exploran y aprenden, se comunican por primera vez con los adultos, desarrollan su personalidad, fomentan sus habilidades sociales, sus capacidades intelectuales, resuelven conflictos. Thió de Pol, Fusté, Martín, Palou, Masnou (2007), afirman que el juego es:

Una actividad libre y flexible en la que el niño se impone y acepta libremente unas pautas y unos propósitos que puede cambiar o negociar, porque en el juego no cuenta tanto el resultado como el mismo proceso del juego (p. 128)

Montañés (2000) destaca que la naturaleza del juego y la gran cantidad de funciones que posee la actividad lúdica hace que ésta sea lo suficientemente compleja como para que no sea posible disponer de una definición única o generalizada sobre el juego. Esto se debe a que, el juego ha existido a lo largo de toda la historia de la humanidad y al igual que ha cambiado a lo largo del tiempo el concepto de infancia hasta verlo como lo vemos hoy en día, esto también ha sucedido con el concepto de juego.

Por consiguiente, el juego se debe entender como una actividad lúdica, placentera, divertida y alegre esta, destinado a producir placer y satisfacción a quién lo realiza, es una actividad agradable que produce bienestar, alegría y diversión y, por lo general este satisface los deseos de forma inmediata. Antón (2007) explica que:

Los niños encuentran placer en el juego; porque mientras juegan satisfacen su curiosidad sobre el mundo que les rodea; porque se sienten activos, capaces y protagonistas, al ser ellos quienes deciden jugar o no y a qué jugar; porque experimentan y ponen en práctica su fuerza, sus habilidades, su imaginación, su inteligencia, sus emociones y sus afectos (p. 129)

De acuerdo, con Chacón (2008) considera que la actividad lúdica debería llevarse a cabo en las aulas y centros educativos ya que al ser una actividad atractiva y motivadora capta la atención de los alumnos ante cualquier materia. La escuela debe, por tanto, ser un lugar que permite jugar, porque jugando se actúa sobre los objetos y se desarrolla su conocimiento físico, se estructura el espacio y el tiempo, y la capacidad de representación, se adquieren habilidades sociales y se conocen y se vivencian valores del entorno social.

Por otro lado, El juego en el aula facilita el aprendizaje siempre y cuando se planifiquen actividades agradables, con reglas que permitan el fortalecimiento de los valores, que fomenten el compañerismo para compartir ideas. Esto favorece el crecimiento biológico, mental, emocional, individual y social de los participantes, a la vez les propicia un desarrollo integral y significativo y al docente posibilita hacerle la tarea, frente a su compromiso, más dinámica, amena, innovadora, creativa, eficiente y eficaz, donde su ingenio se convierta en eje central de la actividad (Torres, 1999).

1.2.2 Las Estrategias Pedagógicas y El Juego.

El juego como elemento de la didáctica es fundamental como estrategia de aprendizaje, pues mediante este es donde los niños fomentan todo su aprendizaje significativo, concentración y atención en cualquier tema que se proponga desarrollar el docente, sin olvidar no dejar de lado la Espontaneidad y la imaginación del niño que es lo que hace que sea juego. También el autor menciona que “desconocer esta realidad para asumir el proceso de enseñanza aprendizaje, en la actualidad es negar la experiencia cultural de los Alumnos y las grandes posibilidades que tiene el juego como elemento de socialización primaria y producción de conocimiento (Jiménez, 1994).

De acuerdo con Sánchez (2010) las estrategias no solamente son para el alumno, el docente también debe idear estrategias que le sirvan a él, que le permitan garantizar un aprendizaje al

niño y que se concentre en el aula, el docente tiene que idear constante mente lúdica y actividades activas que no dejen distraer al alumno. Por lo tanto, el juego es un medio que permite un aprendizaje positivo para el niño como, método que se puede utilizar de manera positiva para mantener el interés del niño por un tema que el docente quiera trabajar, es decir, el juego es una herramienta de aprendizaje que se puede aprovechar para llegar a un conocimiento y que permite mantener la atención del niño.

El Juego como instrumento pedagógico constituye diferentes dimensiones de la personalidad como son el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, el desarrollo moral ya que permite la construcción de significados y de un lenguaje simbólico mediante el cual, se accede al pensamiento conceptual y al mundo social. Educar en la creatividad significa que la escuela debe repensar sus espacios para dar cavidad a nuevas metodologías que permitan a los estudiantes aprender en ambientes amables, afectivos, dinámicos e interactivos (Sánchez, 2010).

Por otra parte, es importante rescatar como el juego se convierte en uno de los derechos fundamentales. citado en Naciones Unidas tal como dice Borja y Martín (2007), el principio 7, tras manifestar que:

el niño tiene derecho a recibir educación, gratuita y obligatoria, que le permita en condiciones de igualdad de oportunidades desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social y llegar a ser un miembro útil de la sociedad, explicita que el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación (p. 10)

1.2.3 Lúdica Pedagógica.

De acuerdo con Ortiz (2004) si la lúdica no se fomenta por parte de los docentes, la escuela seguirá siendo el aparato de reproducción de las condiciones injustas generadoras de violencia. Los educadores comprometidos saben que su misión es mediar en el desarrollo de la capacidad del niño para hacerse persona autónoma, responsable, solidaria y trascendente y construirse un espacio vital en el mundo que cambia con celeridad; siendo el juego un instrumento metodológico apropiado para cumplirla. Como la educación es una actividad intencional desarrollada de forma consciente.

El déficit de atención no se resuelve solamente informando a los padres y remitiendo al estudiante a terapia. Se hace necesaria la construcción de una pedagogía holística, basada en la lúdica, para abordar el déficit de atención en el aula de clase. La pedagogía al ser una ciencia que define la educación como procesos conscientes, organizados y dirigidos a la formación del educando, permite la ejecución de procesos lúdicos encaminados a la superación del déficit de atención en los niños.

Según, Bruner (1984) La actividad lúdica favorece en el niño la instauración de la función simbólica y con ello, el surgimiento interno del símbolo logrando aumentar la capacidad de su pensamiento. Así, el juego se presenta como uno de los primeros lenguajes naturales en el ser humano, mediante el cual éste proyecta sus deseos, inquietudes, sentimientos, impulsos, miedos, necesidades y emociones, que no puede expresar con palabras, reflejando con ello formas y mapas de la organización de su personalidad.

La pedagogía basada en la lúdica toma al niño como un sujeto que tiene necesidades de aprendizaje, que, al ser motivado a través del juego, que es una función humana tan importante como el desarrollo del conocimiento y el trabajo, logra una formación integral que le permite ser, conocer y hacer en un ambiente creativo, expresivo y dinámico. La implementación de la pedagogía de la lúdica implica la construcción y desarrollo de actividades y situaciones que promuevan el desarrollo de la atención en los niños. La creatividad que el educando realiza en las prácticas lúdicas le permite a su vez integrar dos aspectos importantes de los procesos cognitivos como son lo emocional y lo racional (Ortiz, 2004).

1.2.4 Estrategias pedagógicas y significativas de aprendizaje.

Valle (2001) hablar de estrategias suele ser sinónimo de "cómo aprender", también es verdad que las razones, intenciones y motivos que guían el aprendizaje junto con las actividades de planificación, dirección y control de todo este proceso constituyen elementos que forman parte de un funcionamiento estratégico de calidad y que puede garantizar la realización de aprendizajes altamente significativo. Por lo anterior, es importante desarrollar un método donde se combinen diferentes estrategias que promuevan y desarrollen los procesos de pensamiento y

acción, en donde el alumno sea estimulado para lograr una serie de habilidades para dar respuestas y solución a un problema.

En el contexto educativo actual, se siguen dando múltiples interpretaciones o formas de comprender, planificar y aplicar el concepto estrategia de manera errada; por ejemplo, se confunde estrategia con actividad, herramientas y metodologías; en la definición anterior, se deja claro que en una estrategia no hay improvisación, arbitrariedad, casualidad; por el contrario, para que exista la aplicación de una estrategia es importante la planificación con una intención determinada y unos resultados. Por tanto, las estrategias pedagógicas son cada uno de los pasos que el docente desarrolla en su aula de clase para desarrollar diferentes acciones desde el proceso de enseñanza- aprendizaje hasta la atención y disciplina del educando (Camacho, 2012).

García (1997) define las estrategias como actividades u operaciones mentales empleadas para facilitar la adquisición de conocimiento. Y añaden dos características esenciales de las estrategias: que sean directa o indirectamente manipulables, y que tengan un carácter intencional o propositivo. Algunas estrategias en la enseñanza pueden ser de gran impacto en la adquisición de nuevo conocimiento, logrando un mayor procesamiento de la información en profundidad en el aprendizaje de nuevos conceptos, prácticas o procesos, dados por el docente, con herramientas que ayudan a planear, organizar, pensar, analizar, reflexionar y aplicar, procedimientos y/o técnicas que facilitan la comprensión del conocimiento significativo.

1.2.5 La Concentración.

Consiste en desechar información que no es importante y focalizar la atención en la que, si tiene relevancia, manteniendo dicha atención durante un prolongado periodo. Se observa la concentración por la intensidad y focalización de la atención incluso cuando aparecen nuevos estímulos esto se debe a mayor medida al arrojo de la persona más que a su estado de alerta. El nivel de concentración será mayor cuando menor sea la distribución de la atención requerida además la distribución esta acotada por el tamaño de la información y por el empeño de la persona. (Greciano, 2001).

Por otro lado, Gallegos y Gorostegui (1990) definen la concentración como el aumento de la atención sobre un estímulo en un espacio de tiempo determinado. Ya que para lograr esto, no solamente se debe poner atención a los elementos del entorno, además, se debe dar especial énfasis a todos aquellos elementos que rodean el proceso de aprendizaje. Es importante, para el mantenimiento la atención y concentración, se deben de considerar todos los elementos físicos y también emocionales que pueden estar interviniendo en el momento específico del estudio, no hacerlo, vuelve el proceso de aprendizaje más lento, causando frustraciones y desmotivación por no entender la materia.

La concentración es una destreza aprendida, de reaccionar pasivamente o de no distraerse ante estímulos irrelevantes. También significa el estar totalmente aquí y en el ahora, en el presente. La atención y la concentración no son aspectos deslindados de otros, también muy aludidos, como la fatiga, la motivación, los pensamientos, las emociones, Sin concentración es prácticamente imposible el aprender algo, por tanto, la concentración es imprescindible para el aprendizaje. Entonces si la concentración es una destreza, es susceptible de mejorarse y desarrollarse por la práctica. (Schmid y Peper, 1991).

1.2.5.1 Déficit de la concentración.

De la fuente (2004) la concentración se refiere a la habilidad de un sujeto para integrar sus energías físicas y mentales en un esfuerzo por aprender algo, solucionar un problema, o participar en alguna actividad. La habilidad de concentración puede disminuir por diversos factores tales como; elementos distractores, Excesiva estimulación, Cansancio fatiga, familiaridad con las situaciones a que se atiende. Por lo tanto, el sujeto con ausencias mentales tiene un umbral bajo para el estímulo que está atendiendo, pero muy alto para todos los estímulos no enfocados inicialmente y por tanto el resto de la situación ambiental es completamente ignorada.

Según, Aristizabal (1997) Los dos déficits de concentración más conocidos son:

Ausencias mentales: esta dificultad también se llama trastorno de la fijación de la atención y consiste en que el sujeto logra la máxima concentración en un solo estímulo o situación, con lo cual su conciencia queda ausente de todo aquello que no se relacione con lo que está atendiendo.

El sujeto queda absorto y no puede cambiar de manera normal su foco de atención a otro estímulo.

El estudiante absorto tiene dificultad para aprender como uno que no puede focalizar ningún objeto o actividad por el tiempo requerido para aprender un material nuevo. Tal estudiante regularmente enfoca algún objeto en el salón de clases o fuera de la ventana y literalmente es incapaz de responder a los intentos del profesor por atraer su atención. Cierra otras señales sensoriales incluso aquellas que podrían atraer fuertemente su atención. Pero esta conducta atencional no es voluntaria sino se obedece a una involuntaria súper concentración.

Lagunas temporales: Este desorden consiste en que, durante un determinado lapso de tiempo, el sujeto no sabe ni está seguro de lo que ha hecho. Este problema suele ocurrir en situaciones o tareas que son muy familiares y que han sido rutinizadas, de modo que se puede realizar mecánicamente y por tanto no requiere de ningún procesamiento consciente.

1.2.5. 2 La concentración y atención en niños de 5 a 7 años.

la concentración y la atención es uno de los problemas más frecuentes en los niños durante su edad escolar, este problema afecta el aprendizaje y desarrollo de su proceso cognitivo, la falta de atención y concentración es un problema que se presenta dentro de las aulas de clase, con el mal uso que se le da a las nuevas tecnologías se está perjudicando la educación de los niños ya que mediante el uso de diferentes objetos tecnológicos como (celulares, computadores, televisores etc) los niños permanecen más tiempo jugando o mirando programas y no dedican suficiente tiempo a sus actividades escolares; la falta de atención afecta directamente el proceso educativo de los niños causando un aprendizaje menos significativo, y poco interés en las actividades (Gonzales, 2015).

1.2.6 La Atención.

Reátegui (1999) señala que la atención es un proceso discriminativo y complejo que acompaña todo el procesamiento cognitivo, además es el responsable de filtrar información e ir asignando los recursos para permitir la adaptación interna del organismo en relación a las demandas externas. Para el siguiente autor es importante determinar que la atención desempeña un importante papel en diferentes aspectos de la vida del hombre, tal es así que han sido múltiples los esfuerzos realizados.

Para Rubenstein (1982) la atención modifica la estructura de los procesos psicológicos, haciendo que estos aparezcan como actividades orientadas a ciertos objetos, lo que se produce de acuerdo al contenido de las actividades planteadas que guían el desarrollo de los procesos psíquicos, siendo la atención una faceta de los procesos psicológicos. Este conjunto de aspectos en los que la atención está implicada hace que su estudio no sea tarea fácil, sin embargo, a pesar de ser compleja su naturaleza es curiosa aceptar que se trata de una noción muy corriente para el sentido común.

Para precisar el autor (Dolores, 2009) señala, que la atención no es un fenómeno único ni aislado en el sistema cognitivo, sino multidimensional y en el que estos implicados procesos que se dan a diferentes niveles de tipo conductual, fisiológico, cognitivo y fenomenológico. Además, 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.

Lopez y Garcia (2004) señalan, que el niño ha de adquirir los mecanismos atencionales básicos, así como emplear estos de una manera estratégica para regular su actividad. Pues bien, este proceso es gradual, evolutivo; y es importante tener en cuenta esto porque; dependiendo de la edad del niño los mecanismos atencionales están más o menos desarrollados; Cuanto más pequeño es un niño menor número de habilidades atencionales posee, quiere decir frente a que la atención en los niños es gradual y depende de factores, como la edad y su desarrollo cognitivo,

es importante que los docentes tengan en cuenta que todo niño lleva su propio proceso de aprendizaje, y que la atención se trabaja y se madura con la experiencia y con el tiempo.

Los niños con falta de atención, casi siempre y en un alto porcentaje tienen dificultades en áreas básicas como lo son, el lenguaje, la escritura y las matemáticas, áreas de difícil desarrollo y en el que los docentes presentan más fallas en el momento de hacer los aprendizajes más significativos y llamativos, sobre todo para los niños que lo presentan. Esto deja observar, que el papel del docente en el proceso de aprendizaje, no se queda en las paredes de la escuela, sino que trasciende y puede afectar de manera importante, la vida de los alumnos y a mejorar cada problema presente (Lopez y Garcia , 2004).

1.2.6.1 Tipos de atención.

De acuerdo con Neurociencias (2015) describe 2 tipos de atención las cuales son:

Atención espontánea: También llamada natural, fisiológica, automática, refleja o reactiva. Es la forma natural y más simple. Depende esencialmente de todos los estímulos que, procedentes del mundo exterior y del interior, impresionan al sensorio. También informa a la conciencia de los hechos que ocurren en el mundo exterior y de las modificaciones y reacciones fisiopatológicas que acontecen en el organismo.

Atención voluntaria: Dirigida o atención psicológica. Constituye un grado más avanzado de la atención en que la voluntad conduce a la concentración psíquica sobre un objetivo en forma sostenida por un tiempo más o menos prolongado. La atención voluntaria, propia de todas las personas, es mucho más notoria en aquellas que tienen un adiestramiento especial: estudiantes, investigadores, ciertas ocupaciones donde se debe permanecer concentrado y atentamente vigilados.

La diferencia fundamental entre la atención espontánea y voluntaria es que la espontánea es breve y transitoria, mientras que la voluntaria se dilata en el tiempo, por qué obra de una mayor concentración sobre el objetivo; además esta última vuelve sobre el mismo, por imperio de la voluntad, cada vez que es interrumpida por un episodio espontáneo y breve.

1.2.6.2 Estrategias para orientar la atención de los alumnos.

Para los docentes resulta difícil captar la atención de sus alumnos durante las clases, así que resulta de gran importancia encontrar estrategias con el fin de mejorar la atención de clase de sus alumnos. “Tales estrategias son aquellos recursos que el profesor utiliza para focalizar y mantener la atención de los alumnos durante una sesión. En cuanto a atención los procesos de atención son actividades fundamentales para el desarrollo de cualquier acto de aprendizaje, en este sentido, deben proponerse preferentemente como estrategias de tipo constructiva, dado que pueden aplicarse de manera continua para indicar a los alumnos sobre qué puntos, conceptos o ideas que deben centrar sus procesos de atención y aprendizaje (García, 2013).

Bales (2003) menciona que, el maestro es un participante fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje, por lo tanto, debe ser un guía que ayude en la solución de problemas y resolución de dudas de sus alumnos. El maestro siempre debe ser comprensivo y sobre todo debe potenciar la capacidad de análisis de los alumnos para poder tomar lo aprendido en clase y aplicarlo en su vida diaria, de manera que su aprendizaje le ayude a ser una mejor persona. Es necesario que el docente fortalezca el carácter de los alumnos para que sean capaces de liberarse de los vicios y males que les ofrece la sociedad actual, sintiéndose hombres y mujeres dignos, felices y constructores de sus propias vidas, vidas responsables frente a sus iguales.

1.3 BASES LEGALES

El marco jurídico colombiano sirve de fundamento al presente estudio, a través de la normativa que regula el proceso educativo en el país. La investigación se apoya en las orientaciones establecidas por el Ministerio de Educación Nacional, en la Ley General de Educación (ley 115 de 1994), lo cual, la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social que se fundamenta en una concepción integral de la persona humana, de su dignidad, de sus derechos y de sus deberes.

La Constitución Política de Colombia al Capítulo 2. De los Derechos Sociales, Económicos y Culturales: Artículo 67: La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social: con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formara al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

El decreto de 1860 en su artículo 35 hace alusión a la aplicación de estrategias y métodos pedagógicos activos y vivenciales para el desarrollo de una asignatura, allí se hace explícita la intención de que el docente debe considerar aspectos biopsicosociales en los estudiantes, además del conocimiento importa el ser, lo cual es un punto de apoyo y de orientación al marco educativo que contribuye a un mejor desarrollo cognitivo y a una mayor formación de la capacidad crítica, reflexiva y analítica del educando.

También se tiene en cuenta, el Decreto 1278 del 19 de junio de 2002, creado para regular las relaciones del Estado con los educadores a su servicio garantizando que la docencia sea ejercida por educadores idóneos, partiendo del reconocimiento de su formación, experiencia, desempeño y competencia. buscando con ello una educación con calidad y un desarrollo y crecimiento profesional de los docentes.

A su vez, el estudio se fundamenta en la Declaración Universal de Derechos Humanos adoptada y proclamada por la Asamblea General en su resolución 217 de 10 de diciembre de 1948, en su Artículo 26° se cita:

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos; y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

CAPITULO II: DIAGNOSTICO

2.1 Observación Institucional

El colegio técnico la presentación está ubicado en la cll 6 N° 2 – 99 barrio el Carmen Pamplona Norte de Santander, donde atiende a toda la comunidad estudiantil femenina, representada por los estratos 1,2 y 3, además población desplazada proveniente de diversas regiones del país y del departamento Norte de Santander. La institución educativa desde su inicio de labores ha brindado a la comunidad educación preescolar, básica primaria, básica secundaria y desde hace 10 años media técnica propendiendo por la búsqueda de alternativas laborales en sus educandos y egresados.

El servicio educativo del Colegio Técnico la Presentación se da en ambiente propicio de sentido de pertenencia, para el pleno desarrollo integral de todos sus integrantes, fundamentada en la teoría humanista desde los principios pedagógicos de Marie Poussepin; con un equipo de trabajo idóneo y comprometido, se optimizan los recursos y procesos para asegurar la Calidad Cobertura Equidad y Participación con la implementación de planes de mejoramiento y responder a las expectativas de estudiantes, padres de familia y entorno. En la lectura (Anexo 1) y análisis de contexto se describen los aspectos relevantes del análisis de la observación participante ([anexo 2](#)).

2.1. 2 técnicas e instrumentos.

Durante el proceso de intervención se utilizaron las técnicas de recolección de datos, definidos por Arias (2006), las cuales son “el procedimiento y forma particular de obtener datos e información; mientras que el instrumento es cualquier recurso, dispositivo o formato que se utiliza para obtener, registrar o almacenar información” (p 53). Los datos deben ser confiables es decir deben ser pertinentes y suficientes para lo cual es necesario definir las fuentes y técnicas adecuadas para la recolección.

Por otro lado, La observación es la acción de observar, de mirar detenidamente, en el sentido del investigador es la experiencia, es el proceso de mirar detenidamente, o sea, en sentido amplio, el experimento, el proceso de someter conductas de algunas cosas o condiciones manipuladas de acuerdo a ciertos principios para llevar a cabo la observación. Observación significa también el conjunto de cosas observadas, el conjunto de datos y conjunto de fenómenos. En este sentido,

que pudiéramos llamar objetivo, observación equivale a dato, a fenómeno, a hechos (Pardinas, 2005).

Tabla 1. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

TÉCNICA	INSTRUMENTO	PROPOSITO
1. Observación participante	1.1 Diagnostico 1.2 Diarios de campo 1.3 Fotografías	A través de estos instrumentos se recolectaron los datos, inicialmente se realiza un diagnostico para conocer las fortalezas, debilidades y dificultades para así implementar las actividades; realizando un seguimiento de observación en los diarios de campo para ver los avances demostrados semanalmente.
2. Análisis de contenido	2.1 Guías de observación del estudiante. 2.2 Portafolio del pasante. 2.3 Planeación de actividades.	Se registra los aspectos correspondientes a las miradas de las situaciones vividas en el proceso desde el comienzo hasta finalizar con los aspectos que hacen referencia a la parte institucional humana y tecnológica que conforman la lectura del contexto.
3. Diálogos	3.1 Cuadros de seguimiento	Para propiciar el acercamiento, conocimiento y poder conocer las necesidades e intereses de los estudiantes. También se realiza una valoración cualitativa teniendo en cuenta los logros y aspectos por mejorar conducentes a la formación integral.
4. Encuesta	4.1 cuestionario	Se realiza con el fin de evaluar el proceso de enseñanza y el trato dentro del aula.

2.1.3 Resultados del diagnóstico.

De acuerdo al diagnóstico inicial, se observó que la docente facilitadora maneja adecuadamente los protocolos de diagnóstico, análisis, seguimiento y acompañamiento a las estudiantes que cuentan con diferentes ritmos de aprendizaje y presentan algunas dificultades de aprendizaje las cuales, requieren de ayudas o recursos didácticos que no se encuentran disponibles en dicho contexto para facilitar los procesos de enseñanza aprendizaje; cabe destacar que la docente facilitadora implementa una buena metodología para llegar a las estudiantes. Entre los aspectos de observación están:

- La maestra facilitadora junto con las demás profesoras de grado segundo, preparan las mismas actividades para contribuir a mejorar la calidad del rendimiento académico de las estudiantes.
- Cada semana la docente realiza ejercicios prácticos a cada una de las estudiantes para identificar si han evolucionado, o poseen dificultades en temas vistos. Para así repasar dichas temáticas.
- Se fomenta el respeto, la presentación personal, los buenos hábitos y sobre todo la disciplina dentro y fuera del aula con el fin de que las estudiantes tengan un buen comportamiento y reputación.
- Se lleva registro diario de las actividades o temáticas que se desarrollan en cada una de las áreas, además, se toma asistencia y se dejan las guías, materiales o tareas a la estudiante que no asista a clase; lo cual los padres de familia deben dar aviso o presentar excusa a la docente.
- En cada una de las temáticas se desarrollan actividades en clase y se dejan tareas para la casa. También se retroalimentan los contenidos y se evalúan. Aquí se tiene en cuenta, que las actividades a desarrollar deben estar acorde a la edad de las niñas, además, deben de ser motivadoras e innovadoras para captar la atención y obtener aprendizajes significativos. También se la institución cuenta con un PEI muy bien establecido y se da cumplimiento al manual de convivencia, al proyecto crecer que consiste en la formación de valores.

CAPITULO III: PROPUESTA PROYECTO DE AULA

3.1 Contextualización

Tabla 2. Datos generales de la contextualización.

Institución: colegio Técnico la presentación	
Maestro (a) Facilitador: Julieth Trujillo Niño	
Grado: segundo B	N.º Estudiantes: 28
Título del Proyecto en ejecución: Jugando me concentro y me divierto.	
Duración: 2 meses	
Año: 2020	

3.2 Justificación

Con este proyecto se pretende dar respuesta a esos intereses e inquietudes planteadas por las niñas porque es importante que conozcan sobre algo que hace parte de su vida, de su realidad y que puede generar en ellos habilidades y talentos que les pueden servir para una mejor calidad de vida, entendiendo que aquel aprendizaje que le signifique a las niñas el cual, permite que este perdure y sea de utilidad para el desenvolvimiento en diferentes quehaceres cotidianos más adelante.

También dar cuenta de una práctica de Enseñanza-Aprendizaje Significativo, que incorpora el juego al entorno escolar como experiencia lúdica de carácter socializador, entendiéndolo como elemento que favorece el desarrollo de valores y permite el autoconocimiento, la regulación y el aprendizaje; dicha práctica tiene la ventaja adicional de que puede ser aplicada en cualquier área. Este proceso contribuye al enriquecimiento personal de los maestros en tanto que les permite explorar las posibilidades metodológicas del trabajo en equipo.

Por lo tanto, con este proyecto de aula se busca crear diversas estrategias lúdicas para lograr desarrollar la capacidad intelectual en las niñas lo cual, se procura destacar su pertinencia en el mejoramiento de los procesos de atención, concentración, aprendizaje y comportamiento de los estudiantes; destacando su uso como elementos dinamizadores que cambian sus formas de interactuar y apoyan sus procesos de aprendizaje. Estas actividades permiten el desarrollo de la imaginación y la creatividad, la resolución de problemas y, el desarrollo de los procesos lógicos, a seguir instrucciones y promover la convivencia.

3.3 Fundamentación Teórica

Los Proyectos Pedagógicos de Aula son actividades estratégicas en las que se busca que el niño plantee preguntas sobre los temas que se están trabajando, en clases e incluso los interrogantes pueden surgir de las respuestas que se han dado a otros interrogantes planteados anteriormente. También es una estrategia didáctica en la medida que fortalece el proceso enseñanza aprendizaje y busca que la relación maestro alumno sea dinámico entre sujetos activos. El cual construye conocimientos a través de experiencia vividas (Gonzales, 2001).

En las diversas jornadas se pretende trabajar y examinar formas de integrar elementos llamativos que representen retos, los cuales les ayudarán con la asimilación de conocimientos y en su interacción con compañeros y docentes, tratando de obtener mejores resultados académicos y relacionales. Además, se proponen juegos como lo son pasatiempos, de movimiento y de competencia, para apoyar la actividad en equipo, enfatizando en el respeto a las reglas, porque en el juego también se desempeñan roles y se superan conflictos y dificultades, se trabaja y se crean estrategias, se descubren habilidades, talentos y se crean y superan conflictos que surjan, posiblemente, en el espacio social.

Por lo tanto, para llevar a cabo este proyecto de aula se hace pertinente propiciar espacios donde se logre trabajar con estrategias significativas para los niños y niñas ya que el aprendizaje significativo según David Ausubel considera que, de acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del educando. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el estudiante se interese por aprender lo que se le está mostrando.

También se toma como referencia a Jiménez (2002) respecto a la importancia de la lúdica y su rol proactivo en el aula, considera que la lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando se interactúa con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos. Considerando así que mediante estas actividades los estudiantes aprenden de manera agradable y con mayor facilidad.

3.4 título del proyecto

Jugando me concentro y me divierto.

3.5 Problema del proyecto

¿porque debo concentrarme?

3.6 Conocimientos implicados

- La adición y sus términos
- Propiedades de la adición
- Cuentos fantásticos.
- El plural de las palabras terminadas en z y en d
- El adjetivo
- Los músculos
- El barrio
- Las normas de seguridad y de relación.

3.7 Estándar

- Reconozco significados del número en diferentes contextos (medición, conteo, comparación, coeducación, localización entre otros).
- Comprendo textos literarios para propiciar el desarrollo de mi capacidad creativa y lúdica.
- Recreo relatos y cuentos cambiando personajes, ambientes, hechos y épocas.
- Describo mi cuerpo y el de mis compañeros y compañeras.
- Hago preguntas sobre mí y sobre las organizaciones sociales a las que pertenezco (familia, curso, colegio, barrio).
- Participo en la construcción de normas para la convivencia en los grupos sociales y políticos a los que pertenezco (familia, colegio, barrio).

3.8 Competencias

- Comprende el significado de la suma mediante ejercicios.
- Aplica las propiedad conmutativa y asociativa en la resolución de problemas
- Emplea el lenguaje para comunicarse y como instrumento para aprender.
- Utiliza el lenguaje como herramienta para representarse interpretar y comprender la realidad.
- Describe personajes a partir del juego.
- Describo características de los músculos de mi cuerpo.
- Explico algunas características del barrio como comunidad a la que pertenezco
- Reconozco la importancia de las normas para mantener la convivencia en el barrio.
- Comprende la información y respeta las normas.

3.9 Metodología

El proyecto de aula jugando me concentro y me divierto se desarrolla a través del modelo pedagógico constructivista que busca generar un ambiente de aprendizajes significativos, donde las niñas de grado segundo B sean el eje fundamental de su propio conocimiento fortaleciendo sus habilidades, destrezas cognitivas, socio afectivas y corporales, así como su participación, autonomía, confianza, liderazgo, motivación en el proceso de enseñanza- aprendizaje. Su desarrollo se realizará a través de actividades lúdicas y juegos fortaleciendo los ambientes y motivación de los estudiantes en realizar cada momento pedagógico con gozo adquiriendo aprendizajes significativos.

La actividad desencadénate será con la primera temática mediante el conteo de objetos e ir sumando; una vez realizado los ejercicios se da paso al juego de bingo de sumas este se jugará en grupos de 2 personas ya que mediante el juego los estudiantes se motivan a preñar y a solucionar con mayor facilidad. De acuerdo a la resolución de problemas se les explicará ¿porque debo de concentrarme?, de esta manera se dará respuesta a esa pregunta tan común en los niños. A partir de esta actividad se irán desarrollando los demás temas haciendo uso de estrategias que permitan captar la atención, concentración y el interés de las niñas, estas estrategias estarán basadas en la implementación de Juegos de competencias, de concentración, dinámicas y trabajos prácticos.

Como la suma también consta de propiedades se da paso a los juegos de competencia que consiste en dividir el grupo en dos partes iguales, pasar al tablero a resolver ejercicios, el primero que resuelva los ejercicios obtendrá puntos; esto permiten que las estudiantes trabajen en grupo se motiven haciéndole barra al compañero aprendan de manera agradable y dinámica. Por consiguiente, se da lugar al área de lenguaje donde se leerá el cuento un intento fallido ellos, identificarán los personajes y la función que cumplía cada uno. También por medio de unos dados didácticos se tirará el dado ellas tendrán que ir creando un cuento. Aprender a seguir el hilo de un cuento y continuarlo mantiene la memoria atenta.

Además, tendrán que inventar un cuento fantástico realizar un friso con imágenes y contar la historia. Estas actividades permiten encender la imaginación, estimular la oralidad y poner en práctica la capacidad de comunicación verbal. También se da lugar a la lotería el plural de las palabras terminadas en Z y en D esta consiste, en nombrar las palabras en plural y ellas tendrán que ubicar la ficha en el singular; por lo tanto, se preguntara cual es el plural de las imágenes que se encuentran en el cartón. Otra actividad consiste adivinar el objeto que describe el compañero y describir las cualidades de las imágenes que se le indican.

Por otro lado, en la actividad de reconozco mi cuerpo, describirán las partes del cuerpo los órganos y los músculos; además se realizarán movimientos para identificar la función que realizan los músculos esto permite expresar las emociones por medio del cuerpo. Una vez realizada las actividades se da paso a armar el rompecabezas de los músculos el cual tendrán que demostrar en que parte está ubicado esto, esto se realiza con el fin de incrementa la concentración, ejercitar la memoria y desarrollar la paciencia.

Posterior mente se implementará el juego de concéntrese donde, tendrán que buscar la pareja y mencionar a qué lugar del barrio corresponde la imagen y cuál es la función que cumple. Aparte se desarrolla la dinámica del semáforo que consiste en el color amarillo van hacia la izquierda, el color verde hacia la derecha y el color rojo queda atrapado en el semáforo. Cuando queden en este color se le preguntara alguna norma de seguridad o de relación. Esto permitirá la participación y motivación por participar.

Realizando estas actividades es como se quiere que se lleve a cabo este proyecto; las actividades activas y lúdicas permiten crear un compromiso entre los docentes y estudiantes para la continuación y culminación del mismo con grandes resultados. El desarrollo del proyecto se

llevará a cabo por medio del juego, con trabajos prácticos, lúdicos y dinámicos con elementos reales, que permitan un mejor entendimiento a las niñas al momento de realizar las actividades planteadas de manera llamativa y de acuerdo a los intereses de las estudiantes. Permitir la experiencia y la curiosidad en ellos, genera la participación, el interés y la motivación por continuar aprendiendo.

Tabla 3. Actividades con base a la metodología.

DBA	¿CÓMO? (Fases, Proceso, actividades)	¿CON QUÉ? RECURSOS	PRODUCCIÓN
<p>Utiliza diferentes estrategias para calcular (agrupar, representar elementos en colecciones, etc.) o estimar el resultado de una suma y resta, multiplicación o reparto equitativo.</p>	<p>Realizar ejercicios de conteo y aprende a sumar mediante el juego.</p> <p>Ejercicios en grupo para resolver problemas.</p> <p>Resuelve talleres.</p> <p>Gano puntos para resolver ejercicios de suma.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Bingo ○ Guías ○ Piedras o granos ○ Vasos ○ Lápiz 	<ul style="list-style-type: none"> ○ talleres ○ Sumas con piedras o material contable. ○ Juegos ○ crucigrama
<p>Identifica algunos elementos constitutivos de textos literarios como personajes, espacio y acciones.</p>	<p>Reconozco las partes del cuento</p> <p>Leo el cuento</p> <p>Creo una historia por medio de las imágenes de los dados</p> <p>Creo una historia fantástica y la plasmo en un friso.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cartulina ○ Cinta ○ Imágenes ○ Colores ○ Dados 	<ul style="list-style-type: none"> ○ friso ○ juego con dados didácticos
<p>Identifica las palabras relevantes de un mensaje y las agrupa en unidades significativas: sonidos en palabras y palabras en oraciones.</p>	<p>Agrega las terminaciones a palabras dada.</p> <p>Clasifica en la lotería el singular de las palabras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Cartón de lotería y fichas 	<ul style="list-style-type: none"> ○ lotería ○ crucigrama y sopa de letras

Tabla 4 Continuación con base a las actividades la metodología.

DBA	¿CÓMO? (Fases, Proceso, actividades)	¿CON QUÉ? RECURSOS	PRODUCCIÓN
<p>Expresa sus ideas atendiendo a las características del contexto comunicativo en que las enuncia (interlocutores, temas, lugares).</p> <p>Explica los cambios físicos que ocurren en el ser humano en un tiempo determinado.</p> <p>Compara las características de las viviendas de su municipio, vereda o lugar donde vive con las de otros lugares.</p>	<p>en pareja, un participante debe elegir un objeto y describirlo para que su compañero adivine de qué objeto se trata.</p> <p>Identificar el singular y el plural de los adjetivos.</p> <p>Describe las cualidades de las imágenes dadas.</p> <p>Dinámicas de ejercitación Realiza movimientos por medio de la música.</p> <p>Clasifica los músculos en el lugar correspondiente.</p> <p>Realiza descripción del barrio donde vives.</p> <p>Busca la pareja en el juego de concentración y menciona que lugar del barrio es.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ○ Objetos ○ Imágenes ○ Cartas ○ Rompecabezas ○ Música ○ Pc ○ Sonido ○ Imágenes ○ Imágenes ○ Fichas 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Adivina las adivinanzas ○ Descripción de cualidades ○ Escribe adjetivos viendo objetos ○ Sopa de letras ○ Actividad de motivación ○ Movimiento del cuerpo ○ Observación de imagen. ○ Arma rompecabezas ○ Juego de concéntrese ○ Identifica los lugares del barrio.

Tabla 5. Continuación con base a las actividades la metodología.

DBA	¿CÓMO? (Fases, Proceso, actividades)	¿CON QUÉ? RECURSOS	PRODUCCIÓN
Reconoce y rechaza situaciones de exclusión o discriminación en su familia, entre sus amigos y en los compañeros del salón de clase.	Por medio de las imágenes identifica cuáles son las normas de seguridad y de relación. Por medio de la dinámica el semáforo la estudiante que le toque el turno tendrá que mencionar una norma de seguridad o de relación.	<ul style="list-style-type: none"> ○ Guías ○ imágenes ○ Colores 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Dinámica del semáforo. ○ Pasatiempos.

Por otro lado, la sistematización se desarrolla bajo el enfoque cualitativo. Según Corbetta (2003), este enfoque consiste en:

Evaluar el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad el cual estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. Esto implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. (P. 17)

El enfoque cualitativo lo que modela es un proceso inductivo contextualizado en un ambiente natural, esto se debe a que en la recolección de datos se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación sustrayendo sus experiencias e ideologías. En este enfoque las variables no se definen con la finalidad de manipularse experimentalmente, y esto indica que se analiza una realidad subjetiva. El cual, el alcance final del estudio cualitativo consiste en comprender un fenómeno social complejo, más allá de medir las variables involucradas, se busca entenderlo.

Este enfoque permite describir e indagar acerca de situaciones o experiencias vivenciadas subjetivamente. Por lo tanto, en la sistematización de la práctica pedagógica se implementó

dicho enfoque, porque permitió recoger la información a través de las técnicas de la recolección de datos como la observación, el análisis de contenido y los diálogos teniendo en cuenta los instrumentos como diarios de campo, guías de observación, cuadros de seguimiento y autoevaluación de desempeño.

3.9.1 Cronograma de trabajo.

ETAPAS DE LA PRACTICA INTEGRAL	Febrero				Marzo				Abril				Mayo				Junio			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Semana de inducción	■																			
Observación y diagnóstico		■	■																	
Diseño de la propuesta		■	■	■																
Ejecución y evaluación de la propuesta			■	■	■	■			■	■	■		■	■	■	■				
Actividades interinstitucionales Jornada institucional		■	■	■	■	■			■	■	■		■	■	■	■				
Jornadas académicas		■	■	■	■	■			■	■	■									
Encuesta niños																			■	
Entrega informe final sustentación																			■	

CAPITULO IV: DISEÑO, EJECUCION Y EVALUACIÓN

En cuanto al desarrollo de cada jornada se llevaba registro mediante los diarios de campo; que consisten en la descripción de la experiencia; que describe todo lo relacionado a las actividades desarrolladas en clase; en cuanto a la reflexión se describe la interpretación crítica de la reacción de los estudiantes en dicha actividad. Y como último punto la reflexión el cual se describe la interpretación crítica respaldada por un autor. De acuerdo a las tres semanas ejecutadas se hace evidencia de los diarios de campo (Anexo 3).

4.1 Evaluación

La evaluación se da mediante el proceso formativo, flexible y cualitativo donde las actividades están marcadas por, la participación, motivación, dinamismo, liderazgo y comportamiento de las niñas en cada una de las actividades planeadas durante el proceso. Siendo el juego una herramienta innovadora para aprender anímicamente permitiendo así, que las estudiantes en el momento de resolver las preguntas contesten correctamente con respuestas claras, concisas y reflexivas.

Con el desarrollo de las actividades se permitió llevar a las niñas a imaginar, pensar, reflexionar, trabajar en grupo mejorando así la atención y capacidad de concentración; ya que, mediante la lectura de cuentos discutieron y dieron sus propias opiniones sobre lo ocurrido en el mismo. En cuanto a los juegos de competencia se logró alcanzar el objetivo propuesto a desarrollar habilidades, así su capacidad de competir y divertirse a la vez, fortaleciendo la convivencia y esparcimiento de forma sana.

Con la actividad de concentración las niñas participaron estando muy atentas y concentradas para encontrar la pareja todas participaron con disposición y entrega fortaleciendo su capacidad cognitiva y socio afectiva, además aprendieron a describir personaje u objetos de acuerdo a las cualidades que cumple cada uno logrando mayor agilidad mental. También por medio de los rompecabezas captaron el orden de las fichas logrando armarlo en el menor tiempo posible. Todas las actividades desarrolladas permitieron en las estudiantes un aprendizaje significativo mejorando así la atención y concentración y a la resolución de problemas.

4.2 Evaluación del Proyecto de Aula

Este proyecto de aula favoreció el aprender haciendo, al implementar el juego en los procesos de enseñanza aprendizaje, al ser una experiencia enriquecedora por cuanto genera un mejor desenvolvimiento en las diferentes áreas. Ya que se sintieron a gusto con las actividades desarrolladas, adquiriendo mayor interés por concentrarse en cada una de las actividades y evaluaciones. Siendo el juego una herramienta motivadora el cual, genera destrezas motoras y cognitivas.

El proyecto de aula es una buena alternativa para el proceso de enseñanza aprendizaje que llevan los niños aprender de manera agradable, didáctica, y dinámica saliéndose de lo monótono generando mayor goce o disfrute y aún, más cuando ellos están iniciando su etapa, pues es aquí en donde se fortalecerán mucho más los conocimientos. El fomentar por un aprendizaje más imaginativo despierta el interés, por parte de los niños, a seguir aprendiendo y a hacerlo de manera distinta cada día.

4.3 Materialización

El proyecto se socializo por medio de un video con algunas fotografías de actividades desarrolladas con las niñas durante la intervención realizada en el colegio técnico la presentación con las estudiantes de grado segundo B; resaltando, la importancia de involucrar el juego en el proceso de enseñanza de las niñas para fortalecerlas a nivel competencia y desarrollar todo un potencial a nivel integral y personal. En la socialización, participación de la docente las niñas y autores beneficiarios del mismo (anexo 4).

4.4 Bibliografía

<https://saposyprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-para-ejercitar-lamente-desde-la-infancia/>

<https://www.youtube.com/watch?v=qyrjQtb8c4c>

<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1657/1/APROBADO%20TATIANA%20G%C3%93MEZ%20RODR%C3%8DGUEZ.pdf>

4.5 Observaciones

Las actividades estipuladas promueven ambientes de aprendizajes enriquecedores además ayudan al entretenimiento y mejoran la atención y concentración de las estudiantes; por lo tanto, cada una de las actividades se irán desarrollando en el transcurso de las jornadas. Éxitos para la obtención de resultados.

Firma: Julieth M. Trujillo

Fecha de entrega de la planeación: 27 /02/2020

Fecha de devolución de la planeación: 28/02/2020

CAPITULO V: ACTIVIDADES INSTITUCIONALES E INTERSTITUCIONALES

5.1 Identificación de actividades

- Celebración día de la mujer (Anexo 5)
- Celebración día de la madre. (Anexo 6)

5.1.2 Propósitos.

La celebración del día de la mujer se celebró con el fin de resaltar la importancia que tienen las mujeres en el mundo, siendo un día para luchar por la igualdad la participación y el empoderamiento de la mujer en todos los ámbitos de la sociedad. ya que muchas veces las mujeres son rechazadas tanto en el ámbito laboral, como personal entonces, se busca cambiar esas facetas de dichas experiencias. También con el fin de que las estudiantes se recreen y pasen un momento agradable.

Rendir homenaje a todas aquellas mujeres especiales que ayudan día, día, sin esperar nada a cambio. También generar alegría a las madres ya que es un momento para disfrutar y para que se sientan a gusto con él, hecho de ser madre. Durante, este día, es habitual que los hijos les hagan algún detalle a sus madres; para demostrar el amor por ellas y agradecimiento; que bonito es que los hijos vallan valorando los esfuerzos que ellos hacen para que salgan adelante. Las cuales, ellas valoran la existencia y los logros por eso lo merecen todo.

5.1.3 Descripción.

La actividad se llevó a cabo dando un saludo de bienvenida y felicitaciones a las estudiantes por el gran día y explicación de por qué se estaba celebraba este día; seguidamente se realizó una bailo terapia y después, se invitó a pasar a una integrante de cada curso para realizar un concurso de baile. A las niñas ganadoras se le dio un detalle por la participación. Una vez terminado el concurso se colocolo música para bailar con su curso. Las niñas se sintieron satisfechas con la actividad ya que fue un momento de recreación, gozo y expresión de emociones. Para la despedida a cada una se les dio una tarjeta. Cabe resaltar que esta celebración se realizó con la ayudad de la personera y docentes en formación

Para la celebración del día de la madre se les envió un mensaje (tarjeta) de felicitaciones y cada estudiante le dedicó un poema de felicitación. Esta se realizó de forma virtual debido a la situación que se está presentando en el país. Las mamitas se sintieron muy satisfechas y a gusto con este pequeño detalle ya que disfrutaron en sus casas y en familia. Esto permitió recordar momentos agradables donde hay muchos sentimientos encontrados ya que el ser madre es una experiencia única de amor y paciencia.

5.1.4 Resultados.

Se logro la participación, el compañerismo y el respeto así mismo. Aquí se reflejó el disfrute, el gozo y emociones encontradas. Permitiendo así tener un momento y día agradable. Saliendo de lo monótono entendiendo el valor e importancia que debe tener la mujer. Cabe resaltar que las actividades recreativas, son acciones que permiten que una persona se entretenga o se divierta. Se trata de actividades que un individuo no realiza por obligación, sino que las lleva a cabo porque le generan placer.

Se logro que las mamás estuvieran contentas por su día compartiendo junto con sus seres queridos, los cuales generaron un ambiente propicio para recordar momentos agradables. Por lo tanto, las mamás se sientes satisfechas por cualquier detalle que sus hijos les brinden con agrado y amor; se incentivaron a las estudiantes a valorar más a la mamá; porque el amor de una madre es más grande que todos los demás, incluso cuando todo el mundo lo rechaza, y las madres lo aceptan con los brazos abiertos.

CAPITULO VI: EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA INTEGRAL DOCENTE

6.1 Autoevaluación

Como docente en formación demostré un buen desempeño para el desarrollo de cada una de las actividades; aunque al principio de las clases presentaba un poco de nervios, pero a medida que fueron pasando los días se fueron superando para así, contribuir de mejor manera en los procesos de enseñanza aprendizaje. Cabe resaltar en cuanto a las clases virtuales no contaba con los recursos y herramientas necesarias para diseñar actividades, pero a pesar de las circunstancias se hizo el esfuerzo estando atenta a las indicaciones de la maestra facilitadora en cuanto a la colaboración de diseño de guías, talleres y evaluaciones, etc. En evidencia quedan los registros de los aspectos demostrados y aspectos por mejorar en las jornadas ejecutadas (anexo 7).

6.1.1 Evaluación de estudiantes.

Para dicha evaluación se realiza una encuesta con una serie de preguntas cerradas y abiertas para evaluar el desempeño de la docente en formación dentro del aula; este cuestionario se evidencia en el solo se contó con la participación de 7 estudiantes (anexo 8).

De acuerdo con Díaz y Rojas (2000) la actividad de evaluación es ante todo compleja, de comprensión y reflexión sobre la enseñanza, en la cual al profesor se le considera el protagonista y responsable principal. La evaluación del proceso de aprendizaje y enseñanza es una tarea necesaria, en tanto que aporta al profesor un mecanismo de autocontrol que la regula y le permite conocer las causas de los problemas u obstáculos que se suscitan y la perturban. Desde una perspectiva constructivista la evaluación de los aprendizajes de cualquier clase de contenidos debería poner al descubierto lo más posible todo lo que los alumnos dicen y hacen al construir significados valiosos a partir de los contenidos curriculares.

Tabla 6. Informantes claves

INFORMANTE	RESPUESTA
<p style="text-align: center;">I1 (Anexo 9)</p>	<p>Rta 1 a la 5: si</p> <p>6. Lo que más me gusto fue el trabajo en grupo con mis compañeras y las actividades realizadas todo me gusto.</p> <p>7. La profesora Leidy es muy trabajadora y siempre se preocupaba por enseñarnos cada una de las temáticas de una forma distinta e innovadora utilizando diferentes medios didácticos.</p>
<p style="text-align: center;">I2 (Anexo 10)</p>	<p>Rta 1 a la 3: si</p> <p>4. algunas veces</p> <p>5. si</p> <p>6. Me gusto el interés de la profesora y las guías que eran de acuerdo a su edad lo entendieron muy bien.</p> <p>7. Una profesora excelente gracias por su paciencia y dedicación.</p>
<p style="text-align: center;">I3 (Anexo 11)</p>	<p>1 a la 5: si</p> <p>6. Si me gusto como explica en las clases y la paciencia que tiene con las niñas.</p> <p>7. Excelente.</p>
<p style="text-align: center;">I4 (Anexo 12)</p>	<p>1 y 2: si</p> <p>3y 4: algunas veces</p> <p>5: si</p> <p>6. Me gusto como se presentó ante el grupo como se viste es muy amable y muy comprensiva.</p> <p>7. Por su dedicación y esfuerzo yo le colocaría un 50.</p>
<p style="text-align: center;">I5 (Anexo 13)</p>	<p>De la respuesta 1 a la 5: si</p> <p>6. Todo me gusto</p> <p>7. Excelente.</p>
<p style="text-align: center;">I6 (anexo 14)</p>	<p>De la respuesta 1 a la 5: si</p> <p>Lo que más me gusto las clases dinámicas es muy amable, buena me gusto el juego del cuerpo todos me gustaron.</p> <p>Sobresaliente</p>

Tabla 7 Continuación

INFORMANTE	RESPUESTA
<p style="text-align: center;">I7 (anexo 15)</p>	<p>De la respuesta 1 a la 5: si</p> <p>6. El desempeño de la practicante fue bueno me enseñó temas con los videos que nos mostraba en clase y me gusto como nos trataba a todas las niñas en clase.</p> <p>7. Es muy buena profesora porque en las clases nos enseñaba de diferentes maneras, además nos trata con agrado para tener un buen ambiente y así poder aprender.</p>

De acuerdo al desenvolvimiento dentro del aula y el buen trato hacia las estudiantes se llevan una buena percepción como persona y como docente en formación es satisfactoria saber que las estudiantes quedaron satisfechas con el proceso de enseñanza aprendizaje; siempre se quedan marcados los malos, y buenos momentos; y se aprende tanto del profesor como del estudiante. Es una experiencia que sirve para más adelante como futuros docentes porque dan las bases necesarias a lo que nos vamos a enfrentar en día a día.

6.1.2 Evaluación del maestro facilitador.

Esta consiste en la valoración del desempeño donde, se lleva el registro de notas de cada jornada ejecutada (anexo 16). Por tanto, queda en evidencia la valoración de desempeño en la observación diagnóstica el cual, se dio cumplimiento a lo establecido (anexo 17).y por ultimo. La valoración final del facilitador de acuerdo a lo desarrollado, implementado dentro del aula con las estudiantes el docente da un juicio valorativo del desempeño en general este a sus describe las fortalezas debilidades y avances demostrados en los procesos de enseñanza aprendizaje; siempre dio recomendaciones para llegar a las estudiantes y mejorar en cuanto al dominio de grupo y manejo del tiempo. Es de resaltar que se mantuvo una buena comunicación (Anexo 18).

7. REFLEXIONES

Esta práctica integral aportó una experiencia significativa para la formación personal y sobre todo para la profesional desde lo ético, porque aprendí como persona hacer tolerante, responsable, a manejar un grupo de niñas, provenientes de diferentes contextos, a tratar con padres de familia. También fue inevitable fascinarme de esta profesión, de las niñas que necesitan forjarse como seres integrales, y cuya opción bien pueda ser el mejor camino que sea la educación.

Como docentes en formación no debemos enseñar exclusivamente en un estilo, sino que se debemos exponer a los estudiantes a diferentes experiencias de aprendizaje. Para que ellos ganen confianza, muestren interés en aprender, desarrollen destrezas de razonamiento, análisis, solución de problemas y desarrollen otros estilos de aprendizajes. Una buena experiencia de aprendizaje reta las capacidades del aprendiz, por lo tanto, se debe establecer un balance al propiciar maneras alternas para aprender.

El a ver implementado el proyecto de aula fue una experiencia nueva y enriquecedora para futura profesión. Cabe resaltar que los proyectos de aula son muy esenciales y fundamentales para desarrollar procesos de enseñanza aprendizaje puesto que permite, abordar diferentes temáticas, además, favorece que los estudiantes se motiven a participar con propiedad llevándolos a construir saberes desde su propia perspectiva superando sus dificultades y adquiriendo nuevas habilidades para avanzar y crecer a nivel académico, personal, y en relación con la sociedad en que interactúan.

8. RECOMENDACIONES

Sugiero que en dicha Institución se dé más importancia a las docentes en formación que no solo, sea vista como una simple practicante y que además no solo se le deje el trabajo a la docente en formación de que implementen estrategias innovadoras que abarque de manera puntual, la nueva forma de brindar una clase, que se aplique la didáctica y la innovación al momento de generar un conocimiento, mostrar propuestas que indaguen, busquen, y solucionen en los niños y niñas esa capacidad de resolver y explorar nuevos rumbos y caminos que le ayude a formar un ser autónomo y seguro de sí mismo. También las profesoras del colegio deben de implementarlas.

Recomiendo que más allá de una transformación de la práctica, es concientizar a las docentes en cambiar sus estilos de enseñanza, en tener en cuenta las necesidades individuales de los niños y niñas, evitando los juicios de valor o los señalamientos que en la mayoría de casos se realizan, sin tener un criterio apropiado, o, por el contrario, no aplicar de manera adecuada el conocimiento a nivel pedagógico que puedan subsanar las necesidades que muestran y expresan los niños y niñas.

9. PROSPECTIVA

Sugiero que en futuras investigaciones se aplique este estudio tomando una muestra más significativa que ayude a fortalecer más esta problemática como lo es la atención y concentración dentro de las aulas de clase o fortalecer el proyecto con otros valores o temáticas. Además, que den continuidad con el desarrollo de actividades lúdicas y recreativas para lograr consolidar en el grupo el seguimiento de instrucciones, la atención y concentración requeridas para el aprendizaje.

Esta práctica impacta de manera innovadora en las nuevas generaciones de maestros y alumnos, al tener bases e información consolidadas acerca de las múltiples estrategias planeadas para tratar la concentración. Sin embargo, se podría decir que el cambio que se implementaría es la edad de los niños ya que esta propuesta se realizó en niños y niñas de 7 años, y evaluando los resultados adquiridos se determinó que es de gran importancia abordar este tema desde los 2 años de edad para consolidar un desarrollo integral en los niños (as) y tratar el problema a tiempo, evitando así alteraciones en sus niveles de concentración y atención.

10. REFERENCIAS

- Antón, M (2007). Plan stage 0-6: commitment of your agents and daily practice. Barcelona:Grao.
- Arias, F (2006). El proyecto de investigación a la metodología científica. Caracas: Editorial Episteme.
- Aristizabal, N. (1997). Psicología del aprendizaje. universidad francisco de paula Santander. P.61
- Borja, M. y Martín, M. (2007). La intervención Educativa a partir del juego. Participación y Resolución de conflictos. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Bruner, J. (1984). Acción, pensamiento y lenguaje. Compilación de José Luis Linaza.
- CHACÓN, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula? *Nueva aula abierta*, 16 (32-40).
- Caballero, A. (2010). The Game An invaluable resource. Mexico: Sources.
- Corbetta, A. (2003). Metodología de investigación. México: McGraw-Hill
- Gallegos, M. S., & Gorostegui, M. E. (1990). Procesos Cognitivos. 26.
- GARCIA SEVILLA, Juliana Introducción a la Psicología. 1997. Editorial Síntesis. 1997. Pag: 113 a 149.
- Gonzales, F. (2015). Epistemología de la investigación. Corporación Universitaria Uniminuto. Disponible en: <https://es.calameo.com/read/0020985430e5584a38e9f>
- González, A. (2001). El proyecto de aula o acerca de la formación en investigación.

- Greciano, I. (2001). Alteraciones del comportamiento en el aula. *Congreso europeo: aprender a ser, aprender a vivir juntos*. Santiago de Compostela. Recuperado de: <http://www.waece.org/biblioteca/pdfs/d193.pdf>
- Jiménez, C. (1994). La Inteligencia Lúdica. Cooperativa del Magisterio. Disponible en: <http://www.ludica.com.co>
- MONTAÑÉS, J., y otros (2000). El juego en el medio escolar. *Revista ensayos*, 4(15), Pp. 241-270.
- ORTIZ, A. (2004). Didáctica lúdica. Universidad Politécnica Valencia - IES La Moreria, Mislata, Valencia. España.
- Ortiz, Ocaña. (2009). Jugando También se aprende. Madrid: Didáctica.
- Pardinas, F. (2005). *Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales*. Trigésimoctava edición. México. Siglo XXI editores.
- Schmid, A. & Peper, E. (1991). Techniques for concentration training. In J.M. Williams: *Psychology Applied to Sport*, Madrid: New Library, pp: 393-411
- Torres, C. (1999). El juego en el aprendizaje de la contabilidad en la tercera etapa de la educación básica. Mérida. Talleres Gráficos de la ULA.
- THIÓ DE POL, C. FUSTÉ, S. MARTÍN, L. PALOU, S. y MASNOU, F. (2007). Jugando para vivir, viviendo para jugar: el juego como motor de aprendizaje. En: Antón, M. *Planificar la etapa 0-6*. 2(4) Pp. 127-163.

11. ANEXOS

Anexo 1. Lectura de contexto



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



LECTURA DE CONTEXTO

INDICADORES		DESCRIPCIÓN	
INSTITUCIONALES	ELEMENTOS TELEOLÓGICOS (MISIÓN, VISIÓN y OBJETIVOS INSTITUCIONALES)	<ul style="list-style-type: none"> En cuanto a su misión el Colegio Técnico la Presentación; forma integralmente niñas y jóvenes en los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media Técnica en "Asistencia Administrativa", desde una concepción bio-psico-social. Consolida un proyecto de vida con identidad Presentación, construcción de ciudadanía, y responsabilidad social. Con respecto a, la visión al 2021 será una Institución educativa inclusiva, con una pedagogía fundamentada en la filosofía humanística cognitiva. 	
	PERFIL DEL ESTUDIANTE	<ul style="list-style-type: none"> El programa de asistencia administrativa fue creado con el propósito de poder incorporar personal con altas cualidades laborales y profesionales al campo laboral para contribuir al desarrollo económico social y tecnológico de su entorno y del país, de la misma manera ofrecer a los aprendices formación en las tecnologías de la información, apoyo a los sistemas contables. 	
	DISEÑO CURRICULAR	<ul style="list-style-type: none"> Se trabaja por áreas (matemáticas, español, ciencias sociales, naturales, inglés, estadística, artística, cívica, ética y valores, informática y educación física. 	
	PROYECTOS TRANSVERSALES	<ul style="list-style-type: none"> Valores Educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía. Proyecto crecer. 	
	INTEGRACIÓN FAMILIA - ESCUELA- COMUNIDAD	<ul style="list-style-type: none"> Buen dialogo entre padres y docentes Los padres de familia están pendientes del rendimiento académico de sus hijos el cual tienen un buen acompañamiento durante el proceso. 	
	INFRAESTRUCTURA	<ul style="list-style-type: none"> Aulas para cada grado Tablero, buena iluminación, pupitres. Baños Áreas de juego El lugar se encuentra bien ubicado. 	
	G R	CARACTERÍSTICAS DEL DESARROLLO MULTIDIMENSIONAL DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS	<ul style="list-style-type: none"> Principios religiosos Acatan ordenes, aunque ciertas niñas fomentan desorden en ciertas ocasiones. En algunas niñas la escritura es muy lenta Carecen diferentes ritmos de aprendizaje.
		OBSERVACIÓN DEL CONTEXTO SOCIO-FAMILIAR DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS	<ul style="list-style-type: none"> Los padres de familia están al tanto de las actividades que se realizan y del rendimiento académico, aunque ciertos no están pendientes que las niñas realicen las tareas; además, se cuenta con una participación activa en la institución y están pendientes de la salida para recogerlas.

Anexo 1. Continuación



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



INTERACCIÓN ENTRE PARES	<ul style="list-style-type: none"> • Buen diálogo • Son respetuosas, compañeritas y amables.
PRINCIPIOS METODOLÓGICOS Y DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Modelo Pedagógico Humanístico Cognitivo • La enseñanza se realiza a través de la explicación de contenidos, actividades didácticas, ejemplos, por medio del tablero, y medio audiovisual en ocasiones.
FORMACIÓN Y VIVENCIA DE HÁBITOS	<ul style="list-style-type: none"> • Tienen buena presentación personal • Cuentan con buenos hábitos de aseo.
MEDIACIONES PEDAGÓGICAS	<ul style="list-style-type: none"> • A través de guías, talleres, material didáctico y medios audiovisuales.
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE	<ul style="list-style-type: none"> • Formativa • Sumativa.
APOYOS TÉCNICOS, TECNOLÓGICOS Y PROFESIONALES	<ul style="list-style-type: none"> • Personal administrativo • Material audiovisual • Recursos didácticos.
ADAPTACIONES CURRICULARES	<ul style="list-style-type: none"> • Caracterización, apoyo y orientación a niñas con necesidades educativas especiales. • Orientación psicológica.

Anexo 2. Análisis del contexto

LECTURA DE CONTEXTO ANÁLISIS DE LA OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

El desarrollo de la práctica integral se llevó a cabo en el colegio técnico la Presentación con las niñas de grado segundo B, lo cual este plantel forma integralmente niñas y jóvenes en los niveles de Preescolar, Básica Primaria, Secundaria y Media Técnica en "Asistencia Administrativa", desde una concepción bio-psico-social, a través del Modelo Pedagógico Humanístico Cognitivo, la investigación y la incorporación de la tecnología. Con la participación comprometida de la comunidad educativa, consolida un proyecto de vida con identidad Presentación, construcción de ciudadanía, responsabilidad social, promotoras de una cultura de paz. Con respecto a, la visión al 2021 será una Institución educativa inclusiva, con una pedagogía fundamentada en la filosofía humanística cognitiva promotora de la formación de seres humanos integrales, competentes y emprendedores, con un profundo sentido de vida.

En cuanto al perfil del estudiante el programa de asistencia administrativa fue creado con el propósito de poder incorporar personal con altas cualidades laborales y profesionales al campo laboral para contribuir al desarrollo económico social y tecnológico de su entorno y del país, de la misma manera ofrecer a los aprendices formación en las tecnologías de la información, apoyo a los sistemas contables. Este programa propende por la visión para la motivación del emprendimiento y el apoyo administrativo necesario para la consolidación de microempresas.

Por lo tanto, en el diseño curricular se trabaja por áreas (matemáticas, español, ciencias sociales, naturales, inglés, estadística, artística, cívica, ética y valores, informática y educación física. En los proyectos transversales se tiene en cuenta la formación en buenos modales, educación para la sexualidad y construcción de ciudadanía y el proyecto crecer basado, en valores y experiencias de vida el cual fomentan los proyectos de la carreta literaria, de democracia, ambiental, de recreación y deporte, de amor y vida.

Por consiguiente, la integración familia – escuela comunidad se mantiene un buen dialogo entre padres y docentes; los padres de familia están pendientes del rendimiento académico de sus hijos el cual tienen un buen acompañamiento durante el proceso, abordando el tema de la infraestructura hay aulas para cada grado, tablero, buena iluminación, pupitres, baños, áreas de juego y el lugar se encuentra bien ubicado. Cabe señalar que el desarrollo multidimensional de las niñas es adecuado ya que tienen principios religiosos, acatan ordenes, aunque ciertas niñas fomentan desorden en ciertas ocasiones, en algunas niñas la escritura es muy lenta y carecen diferentes ritmos de aprendizaje. Además del contexto socio – familiar de las niñas los padres de familia están al tanto de las actividades que se realizan y del rendimiento académico, aunque ciertos no están pendientes que las niñas realicen las tareas; además, se cuenta con

una participación activa en la institución y están pendientes de la salida para recogerlas; pues en la interacción entre pares existe buen dialogo, son respetuosas, compañeritas y amables.

Por consiguiente, a los principios metodológicos y didácticos en el proceso de enseñanza- aprendizaje se realiza a través del modelo Pedagógico Humanístico Cognitivo, la enseñanza se realiza a través de la explicación de contenidos, actividades didácticas, ejemplos, por medio del tablero y medio audiovisual en ocasiones. Ellas en la formación y vivencia de hábitos tienen buena presentación personal, cuentan con buenos hábitos de aseo. Con respecto a la formación a la mediación pedagógica se da a través de guías, talleres, material didáctico y medios audiovisuales. A sí mismo la evaluación del aprendizaje es formativa y sumativa.

Para los apoyos técnicos, tecnológicos y profesionales se cuenta con personal administrativo, docentes, recursos didácticos, y material audiovisual. En lo que respecta a las adaptaciones curriculares se realiza una caracterización y apoyo a niñas con necesidades educativas especiales que propone un sistema institucional para la atención a la población estudiantil desde los procesos de inclusión educativa y reducir las barreras del aprendizaje, de la participación, y a potenciar los recursos para el apoyo a todos los miembros de la comunidad educativa y orientación psicológica.

De acuerdo a lo evidenciado nace el interés de implementar el proyecto de aula jugando me concentro y me divierto mediante juegos lúdico pedagógicos para destacar su pertinencia en el mejoramiento de los procesos de atención, concentración, aprendizaje y comportamiento de las estudiantes; destacando su uso como elementos dinamizadores que cambian sus formas de interactuar y apoyan sus procesos de aprendizaje. Desde este punto de vista, el juego no es solo una "actividad naturalmente feliz"; sino una opción en el desarrollo de habilidades, destrezas y capacidades, utilizada para abordar los diferentes temas de clase; no únicamente desde el "jugar por jugar", por mera diversión, sino buscando un objetivo de aprendizaje específico.

ELABORADO POR: Leidy Norelly Mendivelso Perez.

Anexo 3. Diarios de Campo jornadas ejecutadas

DIARIO DE CAMPO

SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROCESO DE INVESTIGACION FORMATIVA: 1º y 2º BASICA PRIMARIA SEDE: LA PRESENTACIÓN FECHA: 24-28/02/2020		
#1	CURSO	2.B
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	INTERPRETACIÓN	REFLEXIÓN
<p>En el transcurso de la semana se desarrolló talleres de repaso del área de matemáticas y español con el fin de que las estudiantes comprendieran las temáticas.</p> <p>En cuanto al área de español se trabajaron las Palabras con CO, CA, CU, QUE, QUI; LL O Y. donde se realizaron ejercicios y se vieron reflejados ejemplos dados por las alumnas.</p> <p>Por lo tanto en sociales, ¿qué es la familia? y la convivencia en la familia; aquí se les preguntaba a las estudiantes de acuerdo a sus conocimientos previos que entendían por esta temática y como era, como debería ser la convivencia familiar. Se tuvo en cuenta el aporte de cada una y así continuo con la explicación y conceptualización.</p> <p>Y en cuanto a estadística las tablas de frecuencia; para esta temática se explicó por medio de fichas de colores que les fuera de su agrado y de comprensión esto fue muy llamativo ya que la estudiantes participaron con gran motivación.</p> <p>Finalizando con la jornada se trabajó en el área de informática el cual se les dio un portátil a cada una de las estudiantes, donde se les iba explicando la función del mismo y que elementos o programa se pueden encontrar real trabajo fue significativo ya que hubo atención y motivación por parte de ellas. Siendo la tecnología el medio de comunicación más utilizado en esta era.</p>	<p>En cada una de las actividades hubo una respuesta positiva por parte de las estudiantes,</p> <p>Sin embargo en el momento de resolver ciertos ejercicios tenían algunas dudas pero se resolvieron obteniendo un aprendizaje positivo.</p> <p>Seguidamente en la escritura de palabras se vio gran motivación siendo esto esencial y fundamental para que la escritura sea correcta. Ya que una correcta escritura amplía las oportunidades, tanto en lo académico contribuyendo a la formación de una buena imagen profesional.</p> <p>En cuanto a la parte de informática el uso de la tecnología hace incrementar el interés de los alumnos en las actividades académicas y ayuda a desarrollar el aprendizaje de los niños. Facilitando la comprensión, la autonomía y el Trabajo en equipo.</p> <p>Cabe destacar que en cada una de las actividades desarrolladas se cuenta con la participación manteniendo una relación</p>	<p>De acuerdo con David Ausubel; para aprender es necesario relacionar los nuevos aprendizajes a partir de las ideas previas del alumno. Debe quedar claro desde este primer momento en nuestra explicación del aprendizaje significativo que el aprendizaje de nuevo conocimiento depende de lo que ya se sabe, o dicho de otra forma, se comienza a construir el nuevo conocimiento a través de conceptos que ya se poseen.</p> <p>Según Barrantes (1999:187). "Las fichas pueden ser contempladas como un recurso didáctico e instrumento de trabajo que permitirán el desarrollo de una enseñanza individualizada que considera a cada niño como un ser muy especial, que necesita atención particular".</p>
	<p>amena para que el proceso de enseñanza aprendizaje sea significativo.</p>	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>ELABORADO POR: leidy Norelly Mendivelso Pérez</p>		

DIARIO DE CAMPO

#2	SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROCESO DE INVESTIGACION FORMATIVA: 1º y 2º BASICA PRIMARIA SEDE: LA PRESENTACIÓN FECHA: _ 2 AL 6 /03/2020 CURSO 2_B	
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	INTERPRETACIÓN	REFLEXIÓN
<p>Para incentivar a las estudiantes se desarrolló la dinámica 1,2,3. La cual fue de agrado para entrar en un clima agradable. Seguidamente se dio paso con el área de matemáticas viendo las aproximaciones algunas se sintieron confusas para la realización de ejercicios por lo tanto se dieron ejemplos reales para dicho conocimiento también, se realizó una evaluación de conjuntos la gran mayoría se les dificultó un poco ya que era compleja se sintieron confundidas lo cual se detectó que hacía falta concentración por parte de las alumnas. En cuanto a la adición sin agrupar los términos de la suma y agrupando. Se les facilitó realizar ejercicios y se vio por comprendido trabajándose esta por medio de un bingo para captar la atención y concentración siendo un medio llamativo y lúdico.</p> <p>En el área de español se trabajó el uso de la mayúscula donde se les entregó una ficha a cada una y se les mostro una letra mayúscula, minúscula para ver si las reconocían. Aquí se vio interés por aprender la temática.</p> <p>En ciencias naturales se vio el interior de tu cuerpo; donde cada una tenía que identificar los órganos que se encuentran el cuerpo humano. Aquí se explicó la función de cada uno.</p> <p>Por otro lado en ciencias sociales se ejecutó la temática la convivencia en el colegio, la comunidad escolar esta se dio a conocer por medio de un cartel donde se les iba preguntando quienes eran y hacían parte de la comunidad escolar. ¿Qué es el barrio? la convivencia en el barrio. Aquí cada alumna con sus palabras tenía que explicar cómo era el lugar en que viven y que normas tenían que cumplir para no discutir con los vecinos. La</p>	<p>El material utilizado fue apropiado, sencillo y fácil de utilizar ya que Jugando se aprende a respetar las reglas de la sociedad, a aceptar que en la vida podemos ganar y perder y aprendemos a tener paciencia para resolver problemas entre otros, es decir, innumerables de conductas útiles para la vida en convivencia y aprendemos desde bien pequeños habilidades y conductas que desde entonces nos ayudarán a convivir en la sociedad en la cual vivimos de manera correcta.</p> <p>Aquí para la realización de cada una de las actividades hay que incentivar a algunas estudiantes ya que en ciertas ocasiones se distraen y son muy lentas en transcribir. Lo cual, se buscan las estrategias para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Por último estas jornadas permitieron que las niñas participaran y estuvieran atentas. Se reflejó que les gusta realizar más actividades lúdicas siendo estas el motor a prender de</p>	<p>Según Concepción, A. (2006), cita a Froebel : El juego con materiales didácticos tanto estructurados, como no estructurados, ofrece a los niños y a las niñas, la oportunidad de combinar actividad y pensamiento, desarrollar su curiosidad, compartir experiencias, sentimientos y necesidades, Articular la realidad y la fantasía, el conocimiento y la emoción, afianzar su autonomía y autoestima, crear, indagar, observar, y sobre todo relacionar los nuevos descubrimientos con experiencias vividas y así generar nuevos conocimiento.</p> <p>Peñafiel y Serrano (2010), por su parte, definen las habilidades sociales como "las conductas o destrezas sociales específicas, requeridas para ejecutar competentemente una tarea de índole interpersonal (por ejemplo, hacer amigos)". Y aclaran que se trata de conductas sociales complejas que se desarrollan durante las interacciones sociales. Por tanto, de forma cotidiana estamos involucrados en múltiples interacciones sociales que requieren de la utilización de unas buenas habilidades sociales, porque de ellas depende nuestra imagen social y el comportamiento de los demás hacia nosotros.</p>



<p>explicación se realizó por medio de imagen, después con un juego de concéntrese donde tenían que buscar la pareja de cada imagen y decir que lugar del barrio era.</p> <p>En cuanto a ética y valores se dio a conocer que era la ¿qué es ética? Por medio de un cuento, a medida que se iba realizando la lectura se realizaban preguntas estuvieron atentas y participativas.</p> <p>Se culmina con cívica explicando todo lo relacionado con la higiene personal y del cuidado que se debe tener con nuestro cuerpo.</p>	<p>manera agradable.</p>	
<p>OBSERVACIONES: El día viernes no hubo clase motivo celebración de la mujer.</p> <p>ELABORADO POR: Ledy Norelly Mendivelso Perez</p>		

El Diario de Campo permite al lector interesarse y enfocarse en el detallado manejo de la información en relación con el ejercicio del educador en formación como observador dentro de su Práctica Integral, sin dejar de atribuir la importancia a otros aspectos que se relacionan con el desarrollo de las capacidades de los niños. Se tiene presente, que la labor primordial como formadores, es la de producir efectos positivos en el niño (a) en su proceso de desarrollo como ser íntegro.

DIARIO DE CAMPO

#3	SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA PROCESO DE INVESTIGACION FORMATIVA: 1º y 2º BASICA PRIMARIA SEDE: LA PRESENTACIÓN FECHA: 9 AL 13/2020		CURSO 2.B
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	INTERPRETACIÓN	REFLEXIÓN	
<p>En el área de matemáticas se vio el tema de las propiedades de la adición esta se explicó por medio de figuras, además se realizó concurso para pasar al tablero a resolver los ejercicios. Hubo gran motivación ya que se les daba puntos al grupo ganador.</p> <p>En cuanto al área de sociales se trabajaron las normas de seguridad esta se realizaron actividades por medio de guías y ejemplos contando con la participación de las estudiantes.</p> <p>En el área de ciencias naturales se ejecutó el tema dentro de tu cuerpo hay músculos este se trabajó por medio de un rompecabezas el cual tenían que ubicar los músculos vistos. Este fue de gran ayuda para llegar a las estudiantes y que les fuera de agrado.</p> <p>En chiva se explicaron las normas de cortesía por medio de un video y se dieron ejemplos de acuerdo al comportamiento de las estudiantes.</p> <p>Finalizando con informática se vieron los equipos tecnológicos en el hogar aquí se explicó la función que cumplía cada uno y los beneficios que prestan y se realizó taller.</p> <p>Para el desarrollo de estas actividades se llevaron a cabo dinámicas para dar entender las diversas temáticas siendo un motivo armónico para entrar en materia.</p>	<p>Realizar actividades para que los estudiantes participen genera en los alumnos motivación y atención para aprender las temáticas. Establecer normas proporciona sensación de seguridad a los niños. Saber lo que pueden o no pueden hacer y qué límites no pueden sobrepasar les da tranquilidad a la hora de actuar.</p> <p>Un rompecabezas representa un desafío que si se supera genera gran satisfacción en el niño y eleva su autoestima; mantiene la atención y concentración del niño; permite mantener la curiosidad por componer lo que no se conoce; trabaja la tolerancia del niño y su capacidad de espera ante la dificultad; su armado le permite la exploración y manipulación de piezas; ayudando al mismo tiempo a desarrollar la motricidad fina, pudiendo ser más hábiles en el uso de los músculos de sus pequeños dedos que utilizan para recoger y armar pequeñas piezas.</p>	<p>El MEN, en los lineamientos curriculares aclara lo siguiente en cuanto al aprendizaje de las operaciones: En el proceso de aprendizaje de cada operación hay que partir de las distintas acciones y transformaciones que se realizan en los diferentes contextos numéricos y diferenciar aquellas que tienen rasgos comunes, que luego permitan ser consideradas bajo un mismo concepto operatorio. Por ejemplo las acciones más comunes que dan lugar a conceptos de adición y sustracción son agregar y desagregar, reunir y separar, acciones que se trabajan simultáneamente con las ideas que dan lugar al concepto de número.</p> <p>Según Valverde, H. (2011) quien cita a Montessori, dice: "El material didáctico proporciona un contexto agradable para realizar un buen trabajo y permite que la docente establezca otra forma de orden en el aula a partir de que se ocupen e interesen los educandos, en sus propios trabajos escolares".</p> <p>Belloch (1985); El gran desarrollo tecnológico que se ha producido recientemente ha propiciado lo que algunos autores denominan la nueva "revolución" social, con el desarrollo de "la sociedad de la información". Con ello, se</p>	



		desea hacer referencia a que la materia prima "la información" será el motor de esta nueva sociedad, y en torno a ella, surgirán profesiones y trabajos nuevos, o se readaptarán las profesiones existentes.
<p>OBSERVACIONES: El día viernes no hubo clase.</p> <p>ELABORADO POR: Leidy Norelly Mendivelso Perez</p>		

El Diario de Campo permite al lector interesarse y enfocarse en el detallado manejo de la Información en relación con el ejercicio del educador en formación como observador dentro de su Práctica Integral, sin dejar de atribuir la importancia a otros aspectos que se relacionan con el desarrollo de las capacidades de los niños. Se tiene presente, que la labor primordial como formadores, es la de producir efectos positivos en el niño (a) en su proceso de desarrollo como ser íntegro.

Anexo 4. Video materialización



Video_20200601100
257827_by_Videoma

Anexo 5. Celebración día de la mujer



Anexo 6. Detalle día de la madre.



Anexo 7. Autoevaluación de desempeño



Facultad de Ciencias de la Educación
Licenciatura en Pedagogía Infantil
TRABAJO DE GRADO: MODALIDAD PRÁCTICA INTEGRAL

SISTEMATIZACIÓN: AUTOVALORACIÓN DESEMPEÑO

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN: LEIDY NOBELLY MENDOUELISO SEDE
EDUCATIVA: LA PRESENCIAL GRADO: 2º B

VALORACIÓN		AVANCES Y RESULTADOS DEMOSTRADOS EN EL PROCESO POR EL EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN	ASPECTOS POR MEJORAR Y/O DIFICULTADES	DOCUMENTOS		
FECHA	SEMANA			P	V	D
24-28/02	1	✓ Buenas planificaciones y actividades / Actitud y responsabilidad	✓ Dominio de grupo, llevar el tiempo establecido para cada área. / Implementar estrategias para mantener el orden en el salón	✓	✓	✓
FIRMA <u>[Firma]</u> EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN						
2-6/02	2	✓ Buen dominio de la temática e implementación de materiales didácticos para contribuir al proceso de enseñanza aprendizaje.	✓ Tener más autoridad frente a los estudiantes ✓ Tener paciencia con los estudiantes que presentan dificultades de aprendizaje.	✓	✓	✓
FIRMA <u>[Firma]</u> EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN						
9-13/02	3	✓ Las actividades desarrolladas en clase estaban acorde a los estudiantes por lo tanto, se contó con la participación y atención de las niñas, / Implementación de juegos.	✓ Desarrollar más actividades lúdicas y pedagógicas ✓ Manejar el orden del tablero.	✓	✓	✓
FIRMA <u>[Firma]</u> EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN						

INDICADORES DE DESEMPEÑO: RESPONSABILIDAD, COMPROMISO, INTERDISCIPLINARIEDAD, CREATIVIDAD, CALIDAD, IDONEIDAD PEDAGÓGICA, RECURSIVIDAD, ENFOQUE INVESTIGATIVO, PROMOCIÓN MULTIDIMENSIONAL EN LOS NIÑOS(AS), CONTEXTUALIZACIÓN, DESARROLLO DE COMPETENCIAS BÁSICAS Y FUNDAMENTALES DEL DOCENTE.
INSTRUMENTOS DE REGISTRO PARA LA AUTOVALORACIÓN: PLANEADOR, DIARIO DE CAMPO, VALORACIÓN

Firma Educador(a) en formación

Anexo 8. cuestionario de evaluación

Con ayuda de tus padres responde la siguiente encuesta. Marcando con una x la opción más apropiada de lo que fue el acompañamiento de la docente en formación.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Las actividades realizadas me han servido para mejorar mi preparación general en aspectos como por ejemplo: expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica etc.				
2. las actividades realizadas en clase son de tu interés y favorecen su formación				
3. Se siente satisfecha con las actividades realizadas en clase como lo fueron los juegos y las dinámicas.				
4. Las actividades planteadas por medio del juego ayudaron a que te concentraras en las clases.				
5. La docente en formación utilizo adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, tablero) para facilitar el aprendizaje.				

✚ Escribe lo que te gusto y no le gusto de las clases:

✚ Como evalúa a tu docente en formación:

Anexo 9. Respuesta I1

Con ayuda de tus padres responde la siguiente encuesta. Marcando con una x la opción más apropiada de lo que fue el acompañamiento de la docente en formación.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Las actividades realizadas me han servido para mejorar mi preparación general en aspectos como por ejemplo: expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica etc.		X		
2. las actividades realizadas en clase son de tu interés y favorecen su formación		X		
3. Se siente satisfecha con las actividades realizadas en clase como lo fueron los juegos y las dinámicas.		X		
4. Las actividades planteadas por medio del juego ayudaron a que te concentraras en las clases.		X		
5. La docente en formación utilizo adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, tablero) para facilitar el aprendizaje.		X		

✚ Escribe lo que te gusto y no le gusto de las clases:

Lo que más me gusto fue el trabajo en grupo con mis compañeras y las actividades realizadas. Todo me gusto.

✚ Como evalúa a tu docente en formación:

La profesora Leidy es muy trabajadora y siempre se preocupaba por enseñarnos cada una de las temáticas de una forma distinta e innovadora utilizando diferentes medios didácticos.

Anexo 10. Respuesta I2

Con ayuda de tus padres responde la siguiente encuesta. Marcando con una x la opción más apropiada de lo que fue el acompañamiento de la docente en formación.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Las actividades realizadas me han servido para mejorar mi preparación general en aspectos como por ejemplo: expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica etc.		X		
2. las actividades realizadas en clase son de tu interés y favorecen su formación		X		
3. Se siente satisfecha con las actividades realizadas en clase como lo fueron los juegos y las dinámicas.		X		
4. Las actividades planteadas por medio del juego ayudaron a que te concentraras en las clases.			X	
5. La docente en formación utilizo adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, tablero) para facilitar el aprendizaje.		X		

✎ Escribe lo que te gusto y

Me gusto el interés de la profesora, y las guías que eran de acuerdo a su edad ellas lo entendieron muy bien

✎ Como evalua a tu docent:

Una profesora exelente, gracias por su paciencia y dedicación

Anexo 11. Respuesta I3

ENCUESTA PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DE LA DOCENTE EN FORMACIÓN
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN

Con ayuda de tus padres responde la siguiente encuesta. Marcando con una x la opción más apropiada de lo que fue el acompañamiento de la docente en formación.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Las actividades realizadas me han servido para mejorar mi preparación general en aspectos como por ejemplo: expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica etc.		X		
2. las actividades realizadas en clase son de tu interés y favorecen su formación		X		
3. Se siente satisfecha con las actividades realizadas en clase como lo fueron los juegos y las dinámicas.		X		
4. Las actividades planteadas por medio del juego ayudaron a que te concentraras en las clases.		X		
5. La docente en formación utilizo adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, tablero) para facilitar el aprendizaje.		X		

✎ Escribe lo que te gusto y no le gusto de las clases:

Si me gusto como explica en las clases y la paciencia que tiene con las niñas.

✎ Como evalúa a tu docente en formación:

Exelente

Anexo 12. Respuesta I4

ENCUESTA PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DE LA DOCENTE EN FORMACIÓN
UNIVERSIDAD DE PAMPLONA
FACULTAD DE EDUCACIÓN



Con ayuda de tus padres responde la siguiente encuesta. Marcando con una x la opción más apropiada de lo que fue el acompañamiento de la docente en formación.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Las actividades realizadas me han servido para mejorar mi preparación general en aspectos como por ejemplo: expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica etc.		X		
2. las actividades realizadas en clase son de tu interés y favorecen su formación.		X		
3. Se siente satisfecha con las actividades realizadas en clase como lo fueron los juegos y las dinámicas.			X	
4. Las actividades planteadas por medio del juego ayudaron a que te concentraras en las clases.			X	
5. La docente en formación utilizó adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, tablero) para facilitar el aprendizaje.		X		

4. Escribe lo que te gusto y no le gusto de las clases:
Me gusto como se presento ante el grupo como se visto es muy amable es comprensiva

4. Como evalúa a tu docente en formación:
Por su dedicación y esfuerzos yo le colocaría un 50

Mariamela Ch. Reina Cruz

Anexo 13. Repuesta I5

ENCUESTA PARA EVALUAR EL DESEMPEÑO DE LA DOCENTE EN FORMACIÓN. UNIVERSIDAD DE PAMPLONA FACULTAD DE EDUCACION.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. LAS ACTIVIDADES REALIZADAS ME HAN SERVIDO PARA MEJORAR MI PREPARACION GENERAL EN ASPECTOS COMO POR EJEMPLO: EXPRESION (ORAL Y ESCRITA), TRABAJO EN EQUIPO, USO DE LA INFORMACION, CAPACIDAD CRITICA ETC		<input checked="" type="checkbox"/>		
2. LAS ACTIVIDADES REALIZADAS EN CLASE SON DE TU INTERES Y FAVORECEN SU FORMACION.		<input checked="" type="checkbox"/>		
3. SE SIENTE SATISFECHA CON LAS ACTIVIDADES REALIZADAS EN (COMO) CLASE COMO LO FUERON LOS JOEGOS Y LAS DINAMICAS		<input checked="" type="checkbox"/>		
4. LAS ACTIVIDADES PLANTEADAS POR MEDIO DEL JUEGO AYUDARON A QUE TE CONCENTRARAS EN CLASE		<input checked="" type="checkbox"/>		
5. LA DOCENTE EN FORMACION UTILIZO ADECUADAMENTE LOS MEDIOS DIDACTICOS (AUDIOVISUALES, TABLERO) PARA FACILITAR EL APRENDIZAJE.		<input checked="" type="checkbox"/>		
* ESCRIBE LO QUE TE GUSTO Y NO TE GUSTO EN CLASES:	* COMO EVALUA A TU DOCENTE EN FORMACION: L			
RTA = Todo me justo	RTA = Excelente			

Anexo 14. Repuesta I6

Con ayuda de tus padres responde la siguiente encuesta. Marcando con una x la opción más apropiada de lo que fue el acompañamiento de la docente en formación.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Las actividades realizadas <u>me han</u> servido para mejorar mi preparación general en aspectos como por ejemplo: expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica etc.		<input checked="" type="checkbox"/>		
2. las actividades realizadas en clase son de tu interés y favorecen su formación		<input checked="" type="checkbox"/>		
3. Se siente satisfecha con las actividades realizadas en clase como lo fueron los juegos y las dinámicas.		<input checked="" type="checkbox"/>		
4. Las actividades planteadas por medio del juego ayudaron a que te concentraras en las clases.		<input checked="" type="checkbox"/>		
5. La docente en formación utilizo adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, tablero) para facilitar el aprendizaje.		<input checked="" type="checkbox"/>		

🚩 Escribe lo que te gusto y no le gusto de las clases:

Lo que más me gusto las clases dinámicas es muy amable, buena me gusto el juego del cuerpo Todos me gustaron

|

🚩 Cómo evalúa a tu docente en formación:
Sobresaliente

Anexo 15. Respuesta I7

Con ayuda de tus padres responde la siguiente encuesta. Marcando con una x la opción más apropiada de lo que fue el acompañamiento de la docente en formación.

	NO	SI	ALGUNAS VECES	NUNCA
1. Las actividades realizadas me han servido para mejorar mi preparación general en aspectos como por ejemplo: expresión (oral y escrita), trabajo en equipo, uso de la información, capacidad crítica etc.				
2. las actividades realizadas en clase son de tu interés y favorecen su formación		x		
3. Se siente <u>satisfecha</u> con las actividades realizadas en clase como lo fueron los juegos y las dinámicas.		x		
4. <u>Las actividades</u> planteadas por medio del juego ayudaron a que te concentraras en las clases.		x		
5. La docente en formación utilizo adecuadamente los medios didácticos (audiovisuales, tablero) para facilitar el aprendizaje.		x		

✚ Escribe lo que te gusto y no le gusto de las clases:

El desempeño de la practicante fue bueno, me enseñó temas con los videos que nos mostraba en clase y me gusto como nos trataba a todas las niñas en clase.

✚ cómo evalúa a tu docente en formación:

✚ Es muy buena profesora porque en las clases nos enseña de diferentes maneras, además nos trata con agrado para tener un buen ambiente y así poder aprender

Anexo 16. Valoración de desempeño.



VALORACIÓN DE DESEMPEÑO

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN: LEIDY NOREILY MENDOZINO PEREZ
SEDE EDUCATIVA: LA PRESENTACION GRADO: 2º B
SEMANA 1

INDICADORES					
	1	2	3	4	5
1	PROMUEVE Y ACOMPAÑA LOS PROCESOS DE DESARROLLO MULTIDIMENSIONAL Y DE COMPETENCIAS EN LOS NIÑOS; VALORANDO ACTITUDES, ESPIRITU INVESTIGATIVO, CRITICO REFLEXIVO Y CREATIVO TENIENDO EN CUENTA LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.				
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
2	SE APROPIA DEL PROCESO PEDAGÓGICO- DIDÁCTICO EN EL CAMPO DISCIPLINAR Y PROFESIONAL IDENTIFICANDO Y RESPONDIENDO A LAS DEMANDAS DEL CONTEXTO, MANTENIENDO UN APRENDIZAJE AUTÓNOMO, FORTALECIENDO SUS COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LA AUTOEVALUACIÓN CONTINUA Y EL INTERCAMBIO CON LO DEMÁS.				
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
3	ARTICULA LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA INTEGRANDO LOS SABERES, LA COHERENCIA Y PERTINENCIA DE LAS ACTIVIDADES EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS, UTILIZANDO LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA COMPRENDER Y SOLUCIONAR PARTE DE LA PROBLEMÁTICA PEDAGÓGICA INFANTIL.				
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
4	EMPLEA EN SU QUEHACER PEDAGÓGICO LOS MEDIOS EDUCATIVOS DE COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA ADAPTACIÓN, INNOVACIÓN Y FLEXIBILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS EN LAS ACTIVIDADES				
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
5	SE COMUNICA EFECTIVAMENTE DE MANERA VERBAL Y NO VERBAL, GENERANDO EN LOS NIÑOS INTERÉS, GUSTO, ASOMBRO Y EXPECTATIVAS EN LOS DIFERENTES AMBIENTES DE APRENDIZAJE.				
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
VALORACIÓN GENERAL DEL DESEMPEÑO					
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
VALORACIÓN DISEÑO Y PLANEACIÓN DE LA JORNADA					
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
VALORACIÓN TOTAL					
	4.8	5.0	5.0	5.0	5.0
FECHA DE REALIZACIÓN					
	24/10/2	25/10/2	26/10/2	27/10/2	28/10/2
TIEMPO DE EJECUCIÓN					

VALORACIÓN EN LA ESCALA DE 0.0 A 5.0 NOTA APROBATORIA=3.0


VºBº MAESTRO FACILITADOR(A)

VºBº DOCENTE UNIVERSIDAD



VALORACIÓN DE DESEMPEÑO

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN: LEIDY NORELLY MENDIVEISO PEREZ
SEDE EDUCATIVA: LA PRESENTACIÓN GRADO: 2º B
SEMANA 2

INDICADORES		6	7	8	9	10
1	PROMUEVE Y ACOMPAÑA LOS PROCESOS DE DESARROLLO MULTIDIMENSIONAL Y DE COMPETENCIAS EN LOS NIÑOS; VALORANDO ACTITUDES, ESPIRITU INVESTIGATIVO, CRITICO REFLEXIVO Y CREATIVO TENIENDO EN CUENTA LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.	50	50	50	50	
2	SE APROPIA DEL PROCESO PEDAGÓGICO- DIDÁCTICO EN EL CAMPO DISCIPLINAR Y PROFESIONAL IDENTIFICANDO Y RESPONDIENDO A LAS DEMANDAS DEL CONTEXTO, MANTENIENDO UN APRENDIZAJE AUTÓNOMO, FORTALECIENDO SUS COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LA AUTOEVALUACIÓN CONTINUA Y EL INTERCAMBIO CON LO DEMÁS.	50	50	50	50	
3	ARTICULA LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA INTEGRANDO LOS SABERES, LA COHERENCIA Y PERTINENCIA DE LAS ACTIVIDADES EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS, UTILIZANDO LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA COMPRENDER Y SOLUCIONAR PARTE DE LA PROBLEMÁTICA PEDAGÓGICA INFANTIL.	50	50	50	50	
4	EMPLEA EN SU QUEHACER PEDAGÓGICO LOS MEDIOS EDUCATIVOS DE COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA ADAPTACIÓN, INNOVACIÓN Y FLEXIBILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS EN LAS ACTIVIDADES	50	50	50	50	
5	SE COMUNICA EFECTIVAMENTE DE MANERA VERBAL Y NO VERBAL, GENERANDO EN LOS NIÑOS INTERÉS, GUSTO, ASOMBRO Y EXPECTATIVAS EN LOS DIFERENTES AMBIENTES DE APRENDIZAJE.	50	50	50	50	
VALORACIÓN GENERAL DEL DESEMPEÑO		50	50	50	50	
VALORACIÓN DISEÑO Y PLANEACIÓN DE LA JORNADA		50	50	50	50	
VALORACIÓN TOTAL		50	50	50	50	
FECHA DE REALIZACIÓN		3/07	21/07	28/07	5/08	12/08
TIEMPO DE EJECUCIÓN						

VALORACIÓN EN LA ESCALA DE 0.0 A 5.0 NOTA APROBATORIA=3.0

VºBº MAESTRO FACILITADOR(A)

VºBº DOCENTE UNIVERSIDAD

VALORACIÓN DE DESEMPEÑO

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN: LEIDY NORELLY MENDIVEISO PEREZ
SEDE EDUCATIVA: LA PRESENTACIÓN GRADO: 2º B
SEMANA 3

INDICADORES		11	12	13	14	15
1	PROMUEVE Y ACOMPAÑA LOS PROCESOS DE DESARROLLO MULTIDIMENSIONAL Y DE COMPETENCIAS EN LOS NIÑOS; VALORANDO ACTITUDES, ESPIRITU INVESTIGATIVO, CRITICO REFLEXIVO Y CREATIVO TENIENDO EN CUENTA LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE.	50	50	50	50	
2	SE APROPIA DEL PROCESO PEDAGÓGICO- DIDÁCTICO EN EL CAMPO DISCIPLINAR Y PROFESIONAL IDENTIFICANDO Y RESPONDIENDO A LAS DEMANDAS DEL CONTEXTO, MANTENIENDO UN APRENDIZAJE AUTÓNOMO, FORTALECIENDO SUS COMPETENCIAS A TRAVÉS DE LA AUTOEVALUACIÓN CONTINUA Y EL INTERCAMBIO CON LO DEMÁS.	50	50	50	50	
3	ARTICULA LA TEORÍA Y LA PRÁCTICA INTEGRANDO LOS SABERES, LA COHERENCIA Y PERTINENCIA DE LAS ACTIVIDADES EN LOS PROCESOS DE DESARROLLO DE LOS NIÑOS, UTILIZANDO LA INVESTIGACIÓN FORMATIVA COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL PARA COMPRENDER Y SOLUCIONAR PARTE DE LA PROBLEMÁTICA PEDAGÓGICA INFANTIL.	50	50	50	50	
4	EMPLEA EN SU QUEHACER PEDAGÓGICO LOS MEDIOS EDUCATIVOS DE COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA ADAPTACIÓN, INNOVACIÓN Y FLEXIBILIZACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS Y TECNOLÓGICOS EN LAS ACTIVIDADES	50	50	50	50	
5	SE COMUNICA EFECTIVAMENTE DE MANERA VERBAL Y NO VERBAL, GENERANDO EN LOS NIÑOS INTERÉS, GUSTO, ASOMBRO Y EXPECTATIVAS EN LOS DIFERENTES AMBIENTES DE APRENDIZAJE.	50	50	50	50	
VALORACIÓN GENERAL DEL DESEMPEÑO		50	50	50	50	
VALORACIÓN DISEÑO Y PLANEACIÓN DE LA JORNADA		50	50	50	50	
VALORACIÓN TOTAL		50	50	50	50	
FECHA DE REALIZACIÓN		11/07	18/07	25/07	01/08	08/08
TIEMPO DE EJECUCIÓN						

VALORACIÓN EN LA ESCALA DE 0.0 A 5.0 NOTA APROBATORIA=3.0

VºBº MAESTRO FACILITADOR(A)

VºBº DOCENTE UNIVERSIDAD

Anexo 17. Valoración de desempeño en la observación diagnóstica.



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



**VALORACIÓN DE DESEMPEÑO EN LA OBSERVACIÓN-
DIAGNÓSTICO
PROYECTO DE AULA
INSTITUCIONAL**

ETAPA DE OBSERVACIÓN Y DIAGNÓSTICO				
SEMANA 1	10/02/2020	5 horas	5.0	JULIETH M. TRUJILLO
	FECHA DE REALIZACIÓN	TIEMPO DE EJECUCIÓN	VºBº FACILITADOR	FIRMA FACILITADOR
SEMANA 2	17/02/2020	5 horas	5.0	JULIETH TRUJILLO.
	FECHA DE REALIZACIÓN	TIEMPO DE EJECUCIÓN	VºBº FACILITADOR	FIRMA FACILITADOR
SEMANA 3	_____	_____	_____	_____
	FECHA DE REALIZACIÓN	TIEMPO DE EJECUCIÓN	VºBº FACILITADOR	FIRMA FACILITADOR
ELABORACIÓN PROYECTO DE AULA				
SEMANA 4	2/03/2020	2 horas	4.9	JULIETH M. TRUJILLO
	FECHA DE REALIZACIÓN	TIEMPO DE EJECUCIÓN	VºBº FACILITADOR	FIRMA FACILITADOR
SEMANA 5	9/03/2020	1 hora	4.9	JULIETH M. TRUJILLO
	FECHA DE REALIZACIÓN	TIEMPO DE EJECUCIÓN	VºBº FACILITADOR	FIRMA FACILITADOR
JORNADA INSTITUCIONAL				
SEMANA _____	24 - 12 - 31	5 horas	5.0	JULIETH M. TRUJILLO.
	FECHA DE REALIZACIÓN	TIEMPO DE EJECUCIÓN	VºBº FACILITADOR	FIRMA FACILITADOR

VºBº PROFESOR DEL CURSO UNIVERSIDAD DE PAMPLONA

Anexo 18. Valoración final maestra facilitadora



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
LICENCIATURA EN PEDAGOGÍA



VALORACIÓN FINAL DEL FACILITADOR(A)

OBSERVACION Y DIAGNOSTICO	PROYECTO DE AULA	INSTITUCIONAL	JORNADAS ACADÉMICAS DE INTERACCIÓN OCHO SEMANAS											
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
SEMANA 1	50	SEMANA 4 49	48	50	50	50	50	50	50	50	50	50	50	N.C
			11	12	13	14	15	16	17	18	19	20		
SEMANA 2	50	SEMANA 5 49	50	50	50	50	N.C							
			21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
SEMANA 3			31	32	33	34	35	36	37	38	39	40		
DEFINITIVAS	50	49												
TOTAL														

Juicio Valorativo del Desempeño en General

La practicante en formación Leidy Mendielson, se desempeño excelente en el aula en el tiempo que estuvo más presencial por circunstancia de la Pandemia mundial no se pudo continuar la practica, su aporte de trabajo durante este tiempo fue virtual excelente desempeño estuvo muy atenta en las actividades fortalezas a realizar.
Es muy creativa ya que con frecuencia hace que las estudiantes desarrollen actividades no rutinarias en base a material manipulativo.

Es responsable y proactiva con la funciones encomendadas.

Dificultades

- Por cuestión de tiempo muchas veces se omitían algunos procesos pedagógicos como la metacognición.
- Por circunstancias de la Pandemia no se pudo trabajar como se quería.

Avances

- El apoyo fue constante de parte de la Docente en formación como de los miembros de la institución.
- Participó activamente en reuniones, actividad asignada por la institución.
- La relación fue muy asertiva con padres de familia y estudiantes.

MAESTRO(A) FACILITADOR(A)

EDUCADOR(A) EN FORMACIÓN

JULIETH MARINA TRUJILLO
VºBº DOCENTE DEL CURSO