

RAE

TIPO DE DOCUMENTO: Trabajo de grado para optar por el título de Licenciada en Educación para la primera infancia.

TÍTULO: Construcción de la concepción de juego a partir de la sistematización de experiencias en el desarrollo de la práctica pedagógica en dos colegios de Bogotá.

LUGAR: Bogotá, D.C

FECHA: Diciembre de 2016.

PALABRAS CLAVES: Juego, práctica pedagógica, ambientes sociales enriquecidos, experiencia de aprendizaje.

DESCRIPCIÓN: Esta investigación de enfoque cualitativo pretende analizar diversas concepciones de juego construidas por algunos maestros dentro del desarrollo de sus prácticas pedagógicas. Su diseño metodológico es la sistematización de experiencias realizada en cinco etapas: Punto de partida, preguntas iniciales, recuperación del proceso vivido, reflexión de fondo y punto de llegada.

Así mismo se evidenció que a través de las prácticas pedagógicas observadas en las maestras el juego es visto desde dos perspectivas; la primera de ellas como experiencia, pues a través de esta el niño aprende e interactúa con el contexto directo en el que está inmerso, y por otro lado, como actividad, debido a que satisface aspectos fundamentales en el ser humano que se satisfacen en su diario vivir.

De esta manera se comprendió que la práctica pedagógica de las maestras es permeada por el juego, pues a diario se vincula por medio de la creación de ambientes sociales enriquecidos que potencian su proceso de aprendizaje, siendo significativo en el desarrollo y formación integral como seres humanos.

LINEA DE INVESTIGACION: Línea de investigación de la USB: Formación y práctica pedagógica.

METODOLOGÍA: Sistematización de experiencias con enfoque cualitativo.

CONCLUSIONES: El juego se sitúa como una actividad que es importante satisfacer en los niños y niñas, en algunas ocasiones no responde a las necesidades de los mismos, ya que frecuentemente está encaminado a lograr un objetivo netamente académico o institucional, puesto que el juego es instrumentalizado dentro del desarrollo de las prácticas de la maestra, siendo desconocido teóricamente y no se evidencia una concepción totalmente definida como herramienta, derecho y/o ambiente social enriquecido; es por ello que se puede afirmar que algunas maestras no sienten el juego como un factor indispensable para el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, sino como una actividad más. Dentro del ambiente académico que al interactuar las maestras de la misma disciplina, estas comparten experiencias desarrolladas dentro o fuera del aula, acompañadas de importantes reflexiones, tanto personales como grupales, enriqueciendo su propia práctica pedagógicas y por ende estrategias, métodos y recursos, los cuales son utilizados con los niños y niñas, ampliando así los posibles canales de comunicación establecidos en el desarrollo de su quehacer pedagógico.

Las concepciones de juego que permean la práctica de las maestras titulares en los dos colegios, el juego se entiende, por un lado, como experiencia, pues a través de ésta el niño aprende e interactúa con el contexto directo, desarrollando habilidades sociales, investigativas, comunicativas y personales, en el que tiene la oportunidad de conocer un mundo lleno de imaginación, aventura y diversión, descubriendo y aprendiendo.

El juego se identifica como actividad que satisface en los niños a diario aspectos fundamentales, convirtiéndose en una motivación, determinada por una ilusión y posteriormente traducida en una necesidad de la vida real, por medio de actividades enfocadas a la lectura y escritura para fortalecer la imaginación y producción autónoma de sus pensamientos y fantasías. El Juego, ambiente y práctica pedagógica, representan un trinomio muy importante, pues la acepción de dichos conceptos son los que la maestra vincula en la relación con los niños, de manera que se propician ambientes acompañados de grandes expectativas visibles en los estudiantes al momento de la actividad cuya base es el juego, lo que potencia su proceso de aprendizaje.

FECHA DE ELABORACIÓN: 13 de Diciembre de 2016.

**CONSTRUCCIÓN DE LA CONCEPCIÓN DE JUEGO A PARTIR DE LA
SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EN EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA
PEDAGÓGICA EN DOS COLEGIOS DE BOGOTÁ.**

LAURA MORENO

LEIDY RODRIGUEZ

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES

LICENCIATURA EN EDUCACION PARA LA PRIMERA INFANCIA

BOGOTA, D.C.-2016

**CONSTRUCCIÓN DE LA CONCEPCIÓN DE JUEGO A PARTIR DE LA
SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS EN EL DESARROLLO DE LA PRÁCTICA
PEDAGÓGICA EN DOS COLEGIOS DE BOGOTÁ.**

LAURA MORENO

LEIDY RODRIGUEZ

**Trabajo presentado como requisito parcial para optar por el título de profesional en
licenciatura en Educación para la Primera Infancia**

**Asesor: Profesora
Liliana Bohórquez Agudelo**

**UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA SEDE BOGOTÁ
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES
LICENCIATURA EN EDUCACION PARA LA PRIMERA INFANCIA**

BOGOTA, D.C.-2016

Nota de Aceptación

Jurado

Jurado

Jurado

Dedicatoria

Esta tesis está dedicada en primer lugar a Dios quien día a día me dio la fortaleza, inteligencia y sabiduría para lograr cada uno de los retos afrontados en esta bella profesión. También a mis padres y hermana quienes día a día con sus palabras de aliento infundieron confianza, amor y valor para seguir en este largo caminar, que está a punto de terminar. Sin duda alguna toda la gloria sea para Dios quien su inagotable amor me acompaña a terminar una etapa más.

Laura.

Agradezco a DIOS quien me regalo la sabiduría y entendimiento para realizar esta tesis, a mis padres y hermanos de quienes siempre recibe fortaleza en aquellos momentos que sentía desfallecer, al colegio Calasanz que me ha dado la oportunidad de crecer profesionalmente.

Leidy

Agradecimientos

Agradecemos especialmente a Dios y a nuestras familias quienes con su inmenso cariño y amor estuvieron apoyando nuestra formación tanto personal como profesional, llenándonos de valor a diario para terminar con gran éxito este maravilloso proceso. Y especialmente a la profesora Liliana Bohórquez tutora de la presente tesis, quien nos acompañó en este camino, brindando sus conocimientos, acompañamiento y guía con enorme paciencia y dedicación.

Contenido

Resumen	8
Introducción	11
Planteamiento del problema	13
Objetivos	15
General	15
Específicos	15
Justificación	16
Marco conceptual	18
Marco legal	24
Diseño metodológico	29
Análisis de resultados	31
Lista de referencia	52
Anexos	55

Tabla de figuras

Figura 1. Diagrama concepciones de juego	30
Figura 2. Convenciones Sociograma.....	37
Figura 3. Sociograma general.....	38
Figura 4. Práctica pedagógica, explicación del concepto.....	41
Figura5. Sociograma Ambiente, interacción, recursos	42
Figura 6. Silencio, desinterés y comunicación.....	42
Figura 7 Juego como: experiencia y actividad Niños y niñas.	43

Resumen

Esta investigación de enfoque cualitativo pretende analizar diversas concepciones de juego construidas por algunos maestros dentro del desarrollo de sus prácticas pedagógicas. Su diseño metodológico es la sistematización de experiencias realizada en cinco etapas: Punto de partida, preguntas iniciales, recuperación del proceso vivido, reflexión de fondo y punto de llegada.

Así mismo se evidenció que a través de las prácticas pedagógicas observadas en las maestras el juego es visto desde dos perspectivas; la primera de ellas como experiencia, pues a través de esta el niño aprende e interactúa con el contexto directo en el que está inmerso, y por otro lado, como actividad, debido a que satisface aspectos fundamentales en el ser humano que se satisfacen en su diario vivir.

De esta manera se comprendió que la práctica pedagógica de las maestras es permeada por el juego, pues a diario se vincula por medio de la creación de ambientes sociales enriquecidos que potencian su proceso de aprendizaje, siendo significativo en el desarrollo y formación integral como seres humanos.

Palabras claves: Juego, práctica pedagógica, ambientes sociales enriquecidos, experiencia de aprendizaje.

Abstract

This research has a qualitative approach to analyze different conceptions of play of some teachers in the development of their pedagogical practices. The methodological design is the systematization of experiences carried out in five stages: Starting point, initial questions, recovery of the lived process, reflective background and final point.

It also became evident that through the pedagogical practices of the teachers, the game is viewed from two perspectives being one of them experience, because through this, the children learn and interact with the direct context, and on the other hand, as activity, because it satisfies fundamental aspects of their daily lives.

Thus it was understood that the pedagogical practice of teachers is permeated by the game because every day is linked through creating rich social environments that enhance their learning process, being significant in the development and integral formation as human beings.

Key words: Game, teaching practice, enriched social environments, learning experience.

Introducción

Antecedentes

El documento que se abordará a continuación parte del interés de las auxiliares de investigación vinculadas al proyecto denominado: ***TRANSFORMACIÓN DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS MAESTROS Y /O AGENTES EDUCATIVOS A PARTIR DEL JUEGO COMO GENERADOR DE AMBIENTES SOCIALES ENRIQUECIDOS EN LA PRIMERA INFANCIA***, investigación aplicada aprobada en convocatoria 001 y cuyos investigadores principales son: Liliana Bohórquez, Carolina Ramírez y Alberto Flórez.

El interés particular de esta investigación, desarrollada por las auxiliares gestoras de este estudio, Laura Moreno y Leydi Rodríguez, determinan tres ejes fundamentales: Juego, práctica pedagógica y concepción que aportan constantemente a la transformación de las prácticas pedagógicas propias, permitiendo la reflexión en su quehacer.

En relación con lo anterior, el juego sin duda es una herramienta que abre grandes posibilidades de protagonizar diversos roles, fortaleciendo y permitiendo la comunicación expresión y relación del ser humano en áreas como la académica y social, siendo permeado por la prácticas pedagógicas de las maestras orientadas a propiciar ambientes sociales enriquecidos, además de promover el aprendizaje, en la que existe una reflexión continua que contribuye y re-significa herramientas, acciones y estrategias utilizadas en el contexto a partir de la experiencia.

En este sentido, el problema de investigación se dirige a indagar acerca de ¿Qué concepción de juego tienen las maestras en formación a partir de las prácticas pedagógicas desarrolladas en su contexto laboral, en dos colegios de la ciudad de Bogotá? De la pregunta se infiere que en el desarrollo de la práctica pedagógica hay diversas concepciones de juego que son implementadas por las maestras en su quehacer diario.

El objetivo central busca establecer entonces, cuáles son las concepciones de juego dentro de las prácticas pedagógicas de las maestras titulares en las instituciones ya mencionadas. Mediante la información obtenida en entrevistas y observaciones a grupos focales emergieron dos categorías principales: el juego y práctica pedagógica, además del término concepción como categoría emergente que propicia información de gran interés para realizar el análisis con la teoría formal, determinando la ruta metodológica a partir de la sistematización de experiencias propuesta por Jara (1994), entendida como una forma de producir conocimiento a través de la estructuración de las prácticas a nivel social, cultural y educativa, metodología utilizada para dar respuesta a la problemática que se hace evidente en el planteamiento del problema de la investigación desarrollado en cinco fases.

Planteamiento del problema

En el contexto educativo actual es indispensable crear nuevos espacios en los que se permita el desarrollo de diversas habilidades, diálogos y reflexiones permanentes acerca de las estrategias educativas que desarrollan los maestros en su diario vivir, por lo que las prácticas pedagógicas se convierten en el punto clave de un contexto social y educativo, permitiendo ir más allá de lo aparentemente establecido.

De esta manera, las mencionadas prácticas son consideradas como el componente básico que fortalece la formación profesional, enmarcada dentro de una realidad social y educativa, que busca a diario la reflexión e indagación de los métodos utilizados; lo anterior, propicia la creación de ambientes educativos que generen aprendizajes significativos, estableciendo una estrecha relación entre la teoría y la ejecución de la misma. Por consiguiente, el juego figura como componente fundamental en la práctica pedagógica, puesto que allí están implicados elementos como: estrategias de enseñanza, comunicación pedagógica, planificación didáctica, alumnos, docentes, y saberes, los cuales contribuyen a la formación integral de cada niño/a sin desligarse del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos (Bohórquez, 2015. P. 117)

Así pues, para el estudio de las mencionadas interacciones, se seleccionaron dos contextos durante desarrollo de la investigación, teniendo en cuenta que cada uno de ellos tiene un énfasis distinto en su proyecto educativo, de la siguiente forma: El Colegio Calasanz Bogotá Sede Norte, calendario A, enfoca sus métodos en principios de piedad y letras, basado en un método tradicional de enseñanza que educa desde las edades más tempranas. Por otro lado, el colegio Gimnasio del norte, calendario B, presenta un modelo pedagógico fundamentado en el aprendizaje a través de la experiencia, permeado por la investigación e indagación constantes; este colegio está asociado al

programa de bachillerato internacional IB, por lo que su visión internacional permite a los estudiantes prepararse para un mundo profesional y experimental.

De acuerdo con lo anterior, en el desarrollo de las prácticas pedagógicas se evidencia que el juego está orientado a fortalecer los aprendizajes en los niño/as, siendo instrumentalizado por las maestras, pues dentro del aula de clase es utilizado como una actividad más para desarrollar temáticas exigidas por el currículo de la institución educativa, además de ejercer control sobre el grupo, lo cual convierte la práctica pedagógica de los maestros en una acción automática y rutinaria que genera tensión al desarrollar alguna temática, puesto que deben responder a ciertos lineamientos y estándares curriculares, como es mencionado en el lineamiento pedagógico y curricular en Bogotá .

Así pues, a partir de la situación planteada, es posible establecer la pregunta de investigación para indagar sobre: ¿Qué concepción tienen de juego las maestras titulares del Colegio Calasanz y Gimnasio del Norte Bogotá, a partir de las prácticas pedagógicas desarrolladas en los mismos?

Objetivos

A partir del problema planteado a través de la pregunta, los objetivos establecidos son:

General

Analizar las concepciones de juego que tienen algunas maestras de dos colegios de Bogotá, a partir de las prácticas pedagógicas desarrolladas en su contexto, a través de la creación de espacios formativos en su campo laboral.

Específicos

Reconocer las concepciones de juego que tienen las maestras en sus prácticas pedagógicas.

Identificar necesidades de las maestras en torno al concepto de juego como eje de su formación.

Evidenciar a través de las prácticas pedagógicas de las maestras su concepción del juego.

Construir una propuesta que permita a las maestras, por medio de talleres, resignificar sus concepciones de juego y como consecuencia fortalecer su práctica pedagógica.

Justificación

En la educación para la primera infancia es importante destacar la influencia del juego en sus diferentes aplicaciones, desarrollada en la práctica pedagógica de los maestros/as como estrategia, herramienta, actividad o experiencia. De acuerdo con UNESCO (1968), jugar es necesario para el correcto desarrollo infantil.

En el estudio realizado “El niño y el juego, planteamientos teóricos y aplicaciones pedagógicas” en el año de 1980 hacen una invitación a valorar el juego como algo más que un entretenimiento infantil o un recurso didáctico, atendiendo a su sentido y valor para el desarrollo personal y grupal de los niños/as, es decir, a su valor educativo.

En esta oportunidad se considera importante para la investigación

dar cuenta de la importancia del juego como concepto dentro de las prácticas pedagógicas de los maestros, con el fin de fomentar y desarrollar en los niños/ñas de la primera infancia aprendizajes obtenidos de situaciones, donde el juego es el principal promotor para la adquisición de habilidades y aprendizajes perdurables, desarrollados por el maestro a través de ambientes sociales enriquecidos, así mismo es fundamental desde los Lineamientos de Educación Inicial para el Distrito Capital (2010) se reconoce su importancia pues todo juego debe tener un objetivo, un fin didáctico de manera que los niños aprendan a partir de la motivación y diversión .

De acuerdo con lo anterior, se pretende diseñar una propuesta de taller para las maestras, encaminada a la reflexión en torno al concepto de juego en el desarrollo de su práctica pedagógica; así mismo, se espera que las maestras a partir de estas nuevas estrategias re signifiquen sus prácticas y comprendan el papel que debe tener el juego en el desarrollo de su quehacer diario, donde el niño -como lo menciona Sarlé:

Ya no es solo un sujeto moldeable por la educación, sino un sujeto que desde sus formas típicas de expresión (entre ellas el juego) puede participar en la construcción de su propio conocimiento .Esto no significa retomar las concepciones románticas respecto a la infancia, sino incorporar a la educación de niño y niña la experiencia con la que cuenta para comprender y construir aprendizajes para brindar desde luego la caja de herramientas necesarias ,para negociar, comunicar y crear significados compartidos con otro”(Sarlé,2006, p. 198).

Por consiguiente, es importante resaltar que este proceso continuo de reflexión – acción-reflexión es lo que conlleva la construcción de nuevos saberes pedagógicos, facilitando un diálogo constante entre maestro- estudiante, generando un proceso de reflexión continua. Como lo plantea Malaguzzi, (2001) “Se trata de conseguir que los niños exploren su medio por sí mismos, para que ellos den forma a su propia experiencia” (p. 85). En este sentido, los maestros son reconocidos como investigadores y facilitadores de sus propios aprendizajes, así como el de los niños y las niñas; es decir, estos son sujetos que escuchan, observan, reflexionan favoreciendo el proceso de enseñanza – aprendizaje en niños y niñas.

Marco conceptual

Para desarrollar esta investigación, se considera pertinente, en primer lugar, hacer referencia a las categorías principales, que son: práctica pedagógica y juego, igualmente, resaltar la categoría concepción, siendo ésta emergente dentro de la misma.

En este sentido, la categoría práctica pedagógica es un proceso reflexivo, porque que permite re significar el quehacer diario del maestro como actor principal en su saber pedagógico y profesional en dicha enseñanza, considerando las particularidades de los niños y las niñas que aprenden. Durante el proceso de reflexión, dado en la práctica pedagógica, los maestros tienden a concientizarse de las necesidades y fortalezas, tanto de los estudiantes como de ellos mismos. Dentro de esta reflexión surgen interrogantes tales como, ¿Cómo enseñar? ¿A quiénes enseñar? ¿Qué enseñar? ¿Por qué y para qué enseñar?, todo esto para fortalecer la relación “consigo mismo a través de otro, para conocerse y cuidar de sí mismo” (Guyot,2000, p. 18). Cabe resaltar que la práctica pedagógica lleva a una relación humana entre pares.

En el ámbito de la pedagogía, la práctica permite una relación entre maestro y alumno, pero también entre sí mismo y con sus compañeros, permeado por el contexto en el cual se desenvuelven; es decir, la práctica pedagógica “no solo es una acción, va más allá de donde se sitúa, involucrando en su desarrollo un sinnúmero de aspectos que enriquecen su proceso, permitiendo a quien está inmerso en él, una visión global en su especificidad, reflexionando acerca de lo que acontece, desarrollando competencias sociales, cognitivas que propician nuevas culturas generacionales, dando sentido y significado a la práctica pedagógica permeado por políticas educativas y sociales” Fierro (1999:21) de manera que ésta se desarrolla a diario en concretas y diversas condiciones sociales, éticas y económicas, dando significado y dirección de su quehacer

a quien lo está realizando, es decir al docente ,quien está en constante reflexión a partir de la relación alumno – docente y saber .

A través de la construcción diaria del que hacer pedagógico no solo se puede entrever conocimientos empíricos o teóricos, sino que se desarrollan sinnúmero de procesos enmarcados dentro de la relación enseñanza-aprendizaje en los que saberes, habilidades o actitudes emergen desde la experiencia, trascendiendo el diario de vivir y siendo aplicable en diversos planteamientos. Sin duda, la práctica pedagógica se caracteriza por ser experiencial y significativa, por tanto comunica permeando tanto el área personal como social desarrollada en cada uno de los contextos; pues Díaz (2008) considera que esta constituye una actividad diaria desarrollada como currículo y cuyo objetivo es la formación de los estudiantes, es decir, esta direccionada por numerosas experiencias escolares y personales de cada uno de los sujetos inmersos en el proceso.

Es así como una buena práctica docente, según el MEN (2007.p 5) es un conjunto de actividades, estrategias y metodologías innovadoras, pertinentes, sostenibles y replicables que cambian la enseñanza cotidiana, promoviendo aprendizajes de calidad de todos los estudiantes, con un alto potencial de ser replicables.

Por otro lado, en relación con el concepto de juego este, permite satisfacer aspectos que los niños y niñas desarrollan a diario, crea situaciones imaginarias que se convierten en motivaciones, ilusiones, necesidades y vivencias, como lo señala Vygotsky (1988) “el juego completa las necesidades del sujeto y es una actividad en la que elaboramos conflictos” (p. 142). Es decir, una es una experiencia en la que están inmersas dos dimensiones que permite constantemente la creación de sentido, historias, relaciones y objetos dentro de un sinnúmero de experiencias, tanto colectivas como personales, relacionadas entre el mundo y el ser, enriqueciendo e integrando distintas áreas de la vida humana, en este sentido Vygotsky establece

que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la colaboración entre pares se logra alcanzar papeles o roles que son complementarios al mismo; además, expresa que en el juego simbólico el niño transforma algunos objetos convirtiéndolos en su imaginación en otros que tienen para él significado diferente.

A través del juego los niños y las niñas se constituyen como personas, aprendiendo de ellos mismos y de los demás. Por tanto, concebir el juego como un fenómeno cultural y una práctica social abre un camino en el escenario de la educación para la primera infancia, en el que se le reconoce como generador de ambientes sociales enriquecidos.

Para Andrés y García (2002), la relación entre juego y aprendizaje es natural; los verbos “jugar” y “aprender” confluyen. Ambos vocablos consisten en superar obstáculos, encontrar el camino, entrenarse, deducir, inventar, adivinar y llegar a ganar... para pasarlo bien, para avanzar y mejorar.

En este sentido, aun cuando el juego es visto como una actividad vital e indispensable para el avance humano en todas sus dimensiones, debido a que contribuye con el desarrollo psicomotriz, afectivo-social e intelectual, en el desarrollo del presente trabajo solo se hará referencia al juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

Es de anotar que los aportes del juego al desarrollo social se manifiestan esencialmente desde el juego simbólico y de reglas. En el primero por su carácter cultural e inter-cultural, debido a que el niño o la niña expresa a través del mismo su manera de entender el mundo que le rodea (la familia, la escuela, la calle, los cuentos...) y debe elaborar la forma en que se sitúa en el mismo, como lo expresa Duvignaud (1997):

“el juego es una experiencia que genera emociones y pulsaciones para el que lo vive ,que están relacionadas con la libertad y el placer ,de allí el disfrute y goce que produce, sin buscarlo o ser su finalidad principal, se configura como un canal que logra el tránsito por diversas sensaciones, permitiendo explorar, reconocer “lo mío”, “al otro” y “el otro” .(p.12).

Es decir según el mismo autor señala, que el juego no se reduce a una actividad en particular como tampoco puede ser representado por una idea, sus expresiones están dirigidas al carácter colectivo de determinado en las que se incluyen diversas expresiones referidas a las costumbres y gestos.

Cabe agregar que “el juego adecuadamente dirigido asegura al niño un aprendizaje a partir de su estado actual de conocimiento y destrezas. El juego es potencialmente un medio de aprendizaje” Moyles,J R(1990), pues a través de este, el ser humano trasciende límites en las relaciones suscitadas dentro de su contexto, permitiendo crear vínculos afectivos comunicativos y emocionales que le permiten establecer una relación más cercana con cada uno de los sujetos con los que interactúa permanentemente .

Así mismo Huizinga afirma (1998): el juego como

Una acción libre ejecutada «como si» y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que, a pesar de todo, puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas que da origen a asociaciones que propenden a rodearse de misterio o a disfrazarse

para destacarse del mundo habitual... Es una lucha por algo o una representación de algo. Ambas funciones pueden fundirse de suerte que el juego represente una lucha por algo o sea una pugna a ver quién reproduce mejor algo. (p. 27-28).

Por otro lado, en lo que respecta al término concepción como categoría emergente, Ruiz, (1994) afirma que:

Una concepción se caracteriza por la presencia de invariantes que un sujeto reconoce como notas esenciales que determinan el objeto, por el conjunto de representaciones simbólicas que les asocia y utiliza para resolver las situaciones y problemas ligados al concepto y por el conjunto de situaciones, problemas etc. que el sujeto asocia al objeto, es decir, para las cuales encuentra apropiado su uso como herramienta (p.72).

Es decir, dentro de las concepciones de juego se reconoce la presencia de un sujeto simbólico que representa una serie de situaciones, problemas y objetos que determinan sinnúmero de acciones en las cuales se puede asociar al objeto principal.

Por su parte, Ponte (1994) señala:

“Las concepciones pueden ser vistas como el plano de fondo organizador de los conceptos en donde las concepciones se construyen como pequeñas teorías es decir percepciones conceptuales que desempeñan un papel semejante dirigidos a los Para este autor las concepciones condicionan la forma de abordar las tareas y ligadas a ellas están las actitudes, las expectativas y el entendimiento que cada sujeto tiene de lo que construye su papel en una situación dada” (p. 195).

De otro lado, según Thompson (1992):

Las concepciones de los profesores sobre la enseñanza están conformadas por aspectos muy diversos. Son variados los estudios que han encontrado que las diferencias en las percepciones de

los profesores del propósito de la planificación de las lecciones, están sujetas a las diferencias en los puntos de vista predeterminados de los profesores sobre la matemática. Esto mismo ocurre con las diferencias en sus opiniones acerca de que constituyen evidencias de la comprensión de las matemáticas de sus estudiantes. (p. 134).

Así mismo, las concepciones varían dependiendo de los puntos de vista predeterminados que se hayan obtenido partiendo de experiencias previas diversas en cualquier área del conocimiento, en este caso los maestros de matemáticas usan diferentes comprensiones de un mismo tema utilizadas en situaciones y con objetivos diferentes que cambian radicalmente el foco del tema a trabajar y por ende las actividades complementarias de dicho tema.

Ahora bien Pehkonen (2006) también relaciona las creencias con las concepciones pues define que dichas creencias como afirmaciones consientes del ser humano. De esta manera, las (Pehkonen, 2006) entiende las **creencias** de un individuo como lo subjetivo, basado en la experiencia, conocimiento y emociones a menudo implícitos en un asunto o el estado del arte.

Así pues, partiendo de los conceptos: juego y práctica pedagógica, se puede afirmar que las creencias de un individuo están inmersas dentro del mismo, generando como resultado categorías adyacentes a los mencionados conceptos; así los educadores interiorizan sus propias concepciones y afirmaciones partiendo de la experiencia previa en la que está involucrado direccionado por el conocimiento y emociones, pues éstas son fluctuantes en tanto que se permean de diferentes mutaciones en el entorno constantemente.

Marco legal

De acuerdo con la organización del proyecto y basado en los objetivos propuestos para el mismo, en primer lugar retomaremos la ley 724 por la cual se institucionaliza el Día de la niñez y la recreación y se dictan otras disposiciones. Teniendo en cuenta que el juego hace parte del ser humano desde su concepción, el estado decreta que todos los niños y niñas tienen derecho a su recreación y esparcimiento libremente. Para ello la Ley 724 del 27 de diciembre de 2001 en el artículo 2º estipula:

ARTÍCULO 2o. Con el objeto de realizar un homenaje a la niñez colombiana y con el propósito de avanzar en la sensibilización de la familia, la sociedad y el Estado sobre su obligación de asistir y proteger a los niños y niñas para garantizarles su desarrollo armónico e integral, durante el mes de abril de cada año las organizaciones e instituciones del orden nacional, departamental y municipal, sector central y descentralizado, diseñarán y desarrollarán programas, actividades y eventos que fundamentados en una metodología lúdica, procurarán el acceso de los niños y niñas a opciones de salud, educación extraescolar, recreación, bienestar y participación además de la generación de espacios de reflexión sobre la niñez entre los adultos.

En 2014 convocamos 387 municipios de 25 departamentos, para un total de 1.151 participantes y sus respectivas gobernaciones para declarar a Colombia Territorio de Juego. Al realizar esta declaración los mandatarios locales se comprometieron a garantizar el juego como derecho fundamental de los niños y a celebrar el Mes de la Niñez en sus municipios con diferentes actividades lúdicas.

De esta manera, el estado reconoce el derecho del niño y la niña al descanso y al juego como actividades recreativas propias de su desarrollo, en el cual puede participar libremente dentro de la sociedad donde vive.

Por otro lado, la corporación Día de la Niñez (2008) Con 36 talleres en 30 departamentos y 6 capitales, cubriendo a 693 municipios, participan alrededor de 1.901 actores de infancia y juventud en las distintas regiones del país, los adultos de la Corporación Juego y Niñez celebran en medio de un espacio para la vivencia de experiencias memorables y ambiente garante de derechos y socialmente enriquecido en el juego para cientos de niños y niñas del país. Reconoce el juego como:

Una experiencia creativa, que permite vivir en forma placentera la interpretación y transformación de la realidad. Es una zona de libertad en constante cambio, donde tiene lugar la cultura y se desarrolla la imaginación. Se origina a partir de las relaciones consigo mismo, con el entorno, con el espacio, tiempo y uso de objetos (p. 45).

El juego como una actividad divertida dentro de un ambiente enriquecedor que genera y potencia un sentido particular lúdico expresado en habilidades y experiencias comunicativas de los participantes a la hora de jugar, busca generar la diversión y el sano esparcimiento de quienes lo viven. Por esta razón el juego como derecho, se ha establecido como facilitador que permite a los niños y las niñas explorar el medio. El derecho al juego ha facilitado a las diferentes entidades, otras maneras de relacionarse con los niños y las niñas, reconocerlos en su particularidad y aceptarlos como participantes dentro de una sociedad.

Desde el documento para la construcción del Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial del distrito: cabe señalar que es no es un documento prescriptivo, pero si es un documento provocador... Invita y llama a los jardines infantiles a mirarse a la luz de los avances teóricos y prácticos, y se constituye en un referente fundamental para repensar y reorganizar su práctica pedagógica acorde con las características y particularidades de las instituciones, los niños y niñas, y sus familias.

Por otro lado retomaremos el Art 31 de la declaración de los derechos de los niños (1959).El cual aclara:

Art 31: Los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes.

De acuerdo con lo anterior es evidente que el juego es reconocido como derecho de los niños /ñas. De esta manera el Artículo 30 de la Ley 1098 de 2006 (código de infancia y adolescencia) sustenta:

Art 30: El derecho a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes.

Esto con el fin de proteger el libre desarrollo y la participación de los niños dentro de la sociedad. Asimismo los Artículos 44 y 52 de la constitución política colombiana señalan:

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos. Gozarán también de los demás derechos consagrados en la Constitución, en las leyes y en los tratados internacionales ratificados por Colombia. La familia, la sociedad y el Estado tienen la obligación de asistir y proteger al niño para garantizar su desarrollo armónico e integral y el ejercicio pleno de sus derechos. Cualquier persona puede exigir de la autoridad competente su cumplimiento y la sanción de los infractores. Los derechos de los niños prevalecen sobre los derechos de los demás.

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre. El Estado fomentará estas actividades e inspeccionará, vigilará y controlará las organizaciones deportivas y recreativas cuya estructura y propiedad deberán ser democráticas.

Estos artículos fomentan actividades de recreación y deporte que les permitirán a los niños un adecuado desarrollo en su salud integral.

Diseño metodológico

El proyecto investigativo se enmarca dentro de un enfoque cualitativo con metodología de sistematización de experiencias. Este enfoque muestra una manera particular de apropiarse del objeto de investigación, rescatando las cualidades para “expresar, un concepto global del objeto” (Cerda, 2005, p.47). La producción de conocimiento en este enfoque da mayor relevancia a la “capacidad humana para percibir, explorar e interpretar la realidad” (Bonilla-Castro & Rodríguez, 2005, p.73). Por esta razón, aspectos como el reconocimiento del contexto, puntos de vista, las percepciones, los comportamientos, imaginarios y actitudes de los sujetos implicados dentro de la investigación poseen gran valor y significado al momento de la recolección y posterior análisis de la información.

Por tal razón la metodología utilizada en la investigación corresponde a la sistematización de experiencias, según Jara (1994)

es aquella interpretación crítica de una o varias experiencias, que a partir de su ordenamiento y reconstrucción, descubre o explicita la lógica del proceso vivido, los factores que han intervenido en dicho proceso, cómo se han relacionado entre sí y por qué lo han hecho de ese modo (p. XX).

De acuerdo con el planteamiento de Jara, la sistematización de experiencias se realizará en cinco fases:

Fase I (El punto de partida): La experiencia se inicia desde el momento en el que se está inmerso en la propia práctica involucrando el ser, hacer, pensar y sentir siendo fundamental el registro y organización del paso a paso durante la experiencia.

Fase II (Preguntas iniciales): Se define el objetivo de la sistematización, limitando las experiencias que serían útiles para precisar un eje principal, guiando la ruta y procedimientos dentro de la misma.

Fase III (Recuperación del proceso vivido): La reconstrucción de la experiencia es un proceso organizado de poner en orden todo como se desarrolló en la sistematización, identificando momentos significativos, las principales acciones realizadas, los que fueron marcando el ritmo del proceso.

Fase IV (Reflexión de fondo): ¿por qué pasó lo que pasó? al realizar el análisis y síntesis se trata de dar inicio a la fase interpretativa de lo que se ha descrito y reconstruido previamente de la experiencia. , además de analizar cada uno de los objetivos por separado y se establece relaciones emergentes mirando particularidades en lo personal y colectivo.

Fase V (Punto de llegada): Las conclusiones y recomendaciones se aproximan en afirmaciones que surgen como resultado del proceso de sistematización. Estas pueden ser teóricas o prácticas. Siendo punto de partida para nuevos aprendizajes, cabe resaltar que no se trata de conclusiones “definitivas” pero deben responder a los objetivos que nos planteamos con el fin de enriquecer cada vez el proceso de sistematización.

Análisis de resultados

Fase I : Punto de Partida.

En esta fase los investigadores realizaron una revisión documental, abarcando diarios de campo y los portafolios de las estudiantes que realizaron el Taller Pedagógico Investigativo Integrador de Intervención Didácticas I y II – teoría Fundamentada desde el II semestre de 2014 hasta el semestre de 2016 matriculadas en la Licenciatura en educación para la Primera Infancia en Bogotá, retomando un grupo de (9) maestras y sus experiencias, con el fin de conocer el desarrollo de su práctica, descrita en los diarios de campo (*ver anexo 1*).

Además de realizar una revisión de teorías relacionadas con las investigaciones elaboradas acerca de la transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros /agentes educativos y de las estrategias didácticas innovadoras en Primera Infancia, acompañados de RAES que permiten conocer y ampliar el marco conceptual y tener una base epistemológica sólida para la investigación (*ver anexo 2*).

Por lo tanto, a continuación se dará a conocer los análisis correspondientes a los diarios de campo de (10) estudiantes inmersas dentro del Taller Pedagógico Investigativo Integrador de Intervención Didácticas I y II – teoría Fundamentada.

Análisis diarios de campo.

A partir de la organización, categorización y delimitación de las experiencias por medio de una matriz de categorización, se analizan concepciones de juego, de las maestras en formación, y agentes educativos, además de la práctica pedagógica y rol del maestro. (Ver anexo 1)

A continuación, se presentarán los análisis realizados a las categorías mencionadas anteriormente,

Juego.

Visto desde las maestras en formación, el juego es el medio para establecer vínculos afectivos entre pares, como motivador para el desarrollo de actividades que potencian habilidades crítica reflexivas e indagadoras, permitiendo estimular hábitos comportamentales e intelectuales en el proceso de enseñanza.- aprendizaje de los niños y niñas.



Figura 1. Diagrama concepciones de juego.

Práctica pedagógica.

De acuerdo con las experiencias vividas por las maestras en formación en sus prácticas pedagógicas, éstas están encaminadas, a orientar el aprendizaje a través de un proceso de autoformación, promoviendo el desarrollo de las dimensiones afectivas, sociales, intelectuales y valorativas en los niños y niñas, logrando aprendizajes significativos durante sus procesos.

Lo anterior nos lleva a reflexionar, analizar y comprender la práctica pedagógica como un proceso de continua reflexión como lo menciona DIAZ (2008) considera que esta constituye una actividad diaria desarrollada como currículo y cuyo objetivo es la formación de los estudiantes, es decir, esta direccionada por numerosas experiencias escolares y personales de cada uno de los sujetos inmersos, es decir contribuye en la enseñanza mejorando y re significando herramientas, acciones y estrategias utilizadas en el contexto a partir de la experiencia, teniendo en cuenta la innovación como factor principal en nuestra labor como maestros.

Rol del maestro.

Según la tendencia observada, el rol del maestro en el juego es el de un mediador y motivador de experiencias de aprendizaje perdurables en la vida del niño y la niña, en la que se desarrolla vínculos afectivos y cognitivos que le permiten construir su propio aprendizaje a partir del descubrimiento de nuevas experiencias en diversos contextos, que facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje por medio del diálogo y trabajo colaborativo, acompañado de estímulos internos o externos que fortalecen vínculos entre pares, retomando por Dewey el dialogo dado en el proceso, construye y enriquece la experiencia aún más ,inquietándola a renovarse, dando un significado especial en maestro.

A continuación se darán a conocer los análisis realizados con base a los raes de investigaciones acerca de la transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros /agentes educativos y de las estrategias didácticas innovadoras en Primera Infancia.

Análisis raes.

De acuerdo con los hallazgos en la revisión teórica se puede analizar que las tendencias en el estudio del juego se enfocan desde dos perspectivas (Ver anexo 2):

La primera, el juego como herramienta abordada desde Glanzer (citado por Dente, 2013), que plantea “la finalidad del juego, no como un aprendizaje, pero cuando lo hace, aprende” (p. 13) partiendo de ésta perspectiva, el juego como herramienta fortalece, comunica y permite el reconocimiento del ser humano integralmente, es decir, en cada una de sus dimensiones, desarrollando aprendizajes que le permiten comunicarse, interactuar ,experimentar y reflexionar acerca del mundo que lo rodea, identificando diferentes capacidades entre ellas físicas, mentales, creativas, imaginativas, conciencia de sí, cooperativas entre otras, que le permiten al niño disfrutar del contexto en que está inmerso.

Al hablar del juego y su relación con el aprendizaje, Glanzer (2000) afirma: “El niño no juega para aprender, pero aprende cuando juega” es decir se reconoce el juego como una actividad libre donde no debe existir una presión externa, este debe ser auténtico y espontáneo, pues en el desarrollo del mismo se pone en evidencia lo que verdaderamente el niño le interesa y preocupa, el juego es entrar en mundo nuevo, es mover el orden de las cosas, inventar nuevos caminos, en el que se transforma nuevas miradas. Por medio de los juegos se invita a un encuentro comunicativo lo que involucra la correlación entre lenguaje y experiencia.

La segunda perspectiva, vista a partir de la mirada antropológica de Huizinga (1938), Gruppe (1976), Cagual (1971), Moor (1981), Blanchard (1986), Cheska (1986), quienes reconocen el juego como un elemento primordial de la educación, que ayuda a configurar la

identidad del grupo social, la cooperación del grupo y sentimientos de comunidad. Se podría decir que el juego es un mecanismo de identificación personal y comunitaria, pues a partir de los autores mencionados éste favorece el desarrollo e interacción tanto sociales como personales por medio de aspectos que involucran lo cultural, lo creativo e imaginativo, así como los sentimientos, emociones, experiencias que enriquecen sus aprendizajes.

El juego se considera como una actividad libre, enmarcada en un límite de tiempo y espacios concretos, siendo sometido a reglas que propenden darle orden y directriz al desarrollo del mismo, también el juego involucra el lenguaje, pues por medio de él trasciende el espíritu apropiándose del mundo, en donde la cultura la construye el sujeto, es decir la esencia del juego es expresada en el ser humano a nivel cultural, personal y social.

Fase II Preguntas iniciales: Estas son

¿Para qué queremos hacer esta sistematización?

Se realiza sistematización de experiencias para analizar las concepciones que tienen las maestras de dos colegios de Bogotá.

¿Qué experiencia(s) queremos sistematizar?

Se sistematizaron las experiencias de 9 maestras en titulares en los dos colegios seleccionados.

¿Qué aspectos centrales de esas experiencias nos interesa sistematizar?

Dentro de la investigación es importante sistematizar aspectos centrales como la concepción de juego y práctica pedagógica de las maestras vinculadas en la investigación.

¿Qué fuentes de información vamos a utilizar?

Según la base epistemológica otorgada por autores como Vygotsky, Duvignaud, Díaz y Fierro, se sustentará la investigación abarcándola con referencia a las categorías principales: práctica pedagógica y juego, así como la categoría emergente denominada concepción sustentada en Ruiz y Thompson.

¿Qué procedimientos vamos a seguir?

Para dar inicio a la investigación se seleccionaron dos colegios, cada uno de ellos tiene un énfasis distinto en su proyecto educativo. La primera institución es el Colegio Calasanz Bogotá, Sede Norte, calendario A el cual se centra en el modelo “Piedad y letras” basado en un método tradicional de enseñanza, que educa desde los primeros años.

Por otro lado, el colegio Gimnasio del norte, calendario B, que desarrolla un modelo pedagógico constructivista fundamentado en el aprendizaje a través de la experiencia, permeado por la investigación e indagación. Este colegio está asociado al programa internacional IB con mentalidad internacional, que permite a los estudiantes vivir en un mundo totalmente profesional y experimental.

Luego de hacer inmersión dentro de las instituciones se elige un grupo focal de 9 maestras, con el fin de “recolectar información para resolver las preguntas de investigación” (Beck et al., 2004; Rigler, 1987). De esta forma, se da paso a estructurar una entrevista semiestructurada, la cual permitió visibilizar algunos conceptos previos en relación con las categorías principales (*ver anexo 3, 4, 5 y 6*) para luego sistematizar y analizar dichas entrevistas a partir de matrices basadas en la estructuración que propone Cisterna (2005), quien entiende la triangulación hermenéutica como “la acción de reunión y cruce dialéctico de toda la información pertinente al objeto de estudio surgida en una investigación por medio de los instrumentos correspondientes, y que en esencia

constituye el corpus de resultados de la investigación” (p. xx), así como la construcción de categorías y subcategorías para realizar el análisis hermenéutico, siendo fundamental porque, según Cisterna (2011), éstas surgen directamente desde los objetivos específicos, y por ello, lo más lógico es pensar en una categoría por cada objetivo específico (*Ver anexo 7*).

Análisis: Matriz de resultados entrevistas.

Por medio de los análisis que emergieron de la matriz se puede concluir, en primer lugar, que la concepción que se evidencia en mayor proporción en torno al juego es: el juego como actividad innata del ser humano que desarrolla y potencia todas sus habilidades a partir de los ambientes en los cuales está inmerso la persona. Es decir, que el niño por medio del juego vive y disfruta experiencias significativas que permiten no solo divertirse, sino también aprender. De esta manera, prevalecen autores como Vygotsky, quien en su teoría afirma que el juego es una actividad que satisface aspectos que los niños y niñas desarrollan diariamente, siendo el medio más cercano en el que constantemente interactúan con sus habilidades sociales, comunicativas, cognitivas, y de pensamiento, cabe resaltar la relevancia no es de un autor en específico, sino que en las concepciones de las maestras en formación permanecen elementos teóricos propuestos por algunos de ellos.

De acuerdo con la tendencia observada, el juego dentro de las actividades realizadas en una sesión de trabajo es utilizado como punto de partida para iniciar una temática; así, se convierte en un motivador para que los niños entiendan el tema, pero debe permitir la participación activa, enriquecedora y reflexiva por parte de ellos. De esta manera, se promueve el juego con el fin de propiciar ambientes de aprendizaje perdurables, acompañados de experiencias colectivas e

individuales en cada una de las sesiones de trabajo. En los que se relacionan los aprendizajes de los niños por medio de los conocimientos y habilidades que posee cada uno al momento de realizar alguna experiencia que le permite explorar, crear, e imaginar su propio aprendizaje por medio de situaciones diarias suscitadas en el contexto.

En cuanto la concepción que se tiene sobre el término práctica pedagógica los maestros la relacionan con el quehacer diario y a la didáctica, permitiendo la constante reflexión acerca de lo realizado en cada una de sus sesiones de trabajo estableciendo una comunicación entre pares para compartir los conocimientos adquiridos; simultáneamente a esto, el juego es el mediador principal para el desarrollo y el cumplimiento de cada uno de los objetivos de la práctica pedagógica, es decir que es el principal dinamizador de las sesiones de trabajo, comprendiendo que es fundamental el desarrollo de aspectos sociales, cognitivos y motrices de los niños.

A partir de la concepción de las maestras sobre los ambientes sociales enriquecidos se concluye que este es estimulante para el niño, pues promueve el aprendizaje y la cooperación en las que satisface sus necesidades sociales y cognitivas, que permean el aprendizaje. Los ambientes sociales enriquecidos son promovidos por parte de las maestras, con el fin de desarrollar habilidades motoras, físicas y de pensamiento, en donde el niño se siente respetado, acogido e integrado dentro de la sociedad siendo el juego un transformador de las prácticas pedagógicas de los maestros pues este se involucra de manera activa y permanente a lo largo del desarrollo de su práctica pedagógica, siendo el juego un mediador motivador en cada una de las experiencias de aprendizaje en donde el niño descubre nuevas experiencias en diversos contextos.

Fase III Recuperación del Proceso Vivido.

En esta fase se hizo un análisis individual de las observaciones que fueron registradas por

medio de diarios de campo a cada una de las maestras titulares en los dos colegios participantes, teniendo en cuenta lo que sucedió, cómo fueron esos acontecimientos en el desarrollo de su quehacer diario (*ver anexo 8 y 9*), para luego contrastar la información analizada a partir de las entrevistas y observaciones por medio de un sociograma, instrumento que permitió evidenciar las relaciones generadas en el contexto, así como la dinámica y el desarrollo de clase, posibilitando en las investigadoras tomar postura, teniendo en cuenta las categorías principales (juego y práctica pedagógica) para así reconstruir su experiencia personal.

Análisis Sociograma.

Por medio del sociograma se analizaron resultados de las observaciones y entrevistas realizadas a nueve maestras de dos colegios de Bogotá de las cuales cinco, pertenecen al colegio Calasanz Bogotá (**CB**) codificadas de la letra A hasta la E, y cuatro al colegio Gimnasio del Norte (**GN**), identificadas con las letras de la E hasta la I. Por otra parte, se encontraron 11 elementos emergentes dentro del desarrollo de su práctica, éstos se representan de la siguiente manera:

1. Colegio Gimnasio del norte : F-G-H-I GN	
2. Colegio Calasanz Bogotá: A-B-C-D-E CB	
3. Juego como experiencia que generan emociones, pulsaciones relacionadas con la libertad, goce y disfrute:	
4. Juego como actividad que satisface las necesidades de los niños y niñas:	
5. Interacción de las maestras de la misma disciplina fuera del aula:	
6. silencio:	
7. desinterés:	
8. Comunicación:	
9. Recursos:	
10. Ambiente:	
11. Práctica pedagógica:	
12. Explicación de conceptos:	
13. Niños - Niñas:	
*Pertenece:	

Figura 2. Convenciones Sociograma

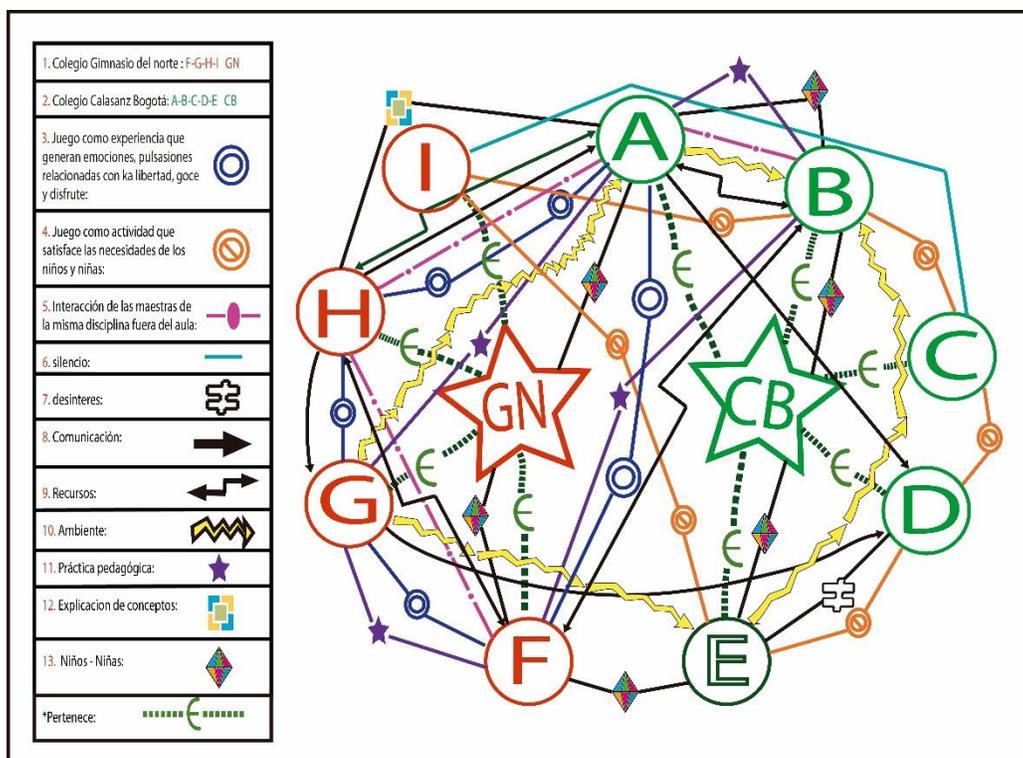


Figura 3. Sociograma general

En primer lugar se aborda la categoría juego desde dos puntos de vista observados en el quehacer de la maestras en las dos instituciones educativas, principalmente se identifica cómo el juego permite que los niños, a partir de la experiencia, entren en contacto con el mundo que los rodea, desarrollando una serie de sensaciones y emociones agradables, en la que el niño conoce, descubre y se divierte, es decir, que permite la reflexión continua, tanto del maestro como del estudiante, como lo expresa Duvignaud el juego es sin duda una experiencia que logra entrar por diversas sensaciones en el que se logra explorar y reconocer diversas áreas invisibles en el niño .

Por otro lado, el juego es visto como actividad, debido a que las maestras desarrollan frecuentemente en las sesiones de clase actividades de lectura o en su mayoría de escritura relacionando el tema utilizado durante la clase para luego hacer uso del mismo como provocación para generar ambientes de “juego” como adivinanza, sopa de letras y crucigramas. Allí el

estudiante interactúa únicamente con el libro o cuaderno dado por el profesor, quien lo estimula con recompensas por terminar bien y rápido la actividad como lo expresa Vygotsky (1988): “el juego es una actividad que permite satisfacer aspectos que los niños y niñas desarrollan a diario, creando situaciones imaginarias convirtiéndolas en motivaciones, ilusiones, necesidades y vivencias”.(p.142)

Además de la categoría juego, emerge la práctica pedagógica visible en las maestras codificadas con las letras A,B,F,G pues dentro de las actividades y estrategias implementadas a diario se hace evidente la presencia de una combinación de elementos que interactúan entre sí, que permiten el desarrollo de habilidades de autocontrol y sociales que construyen conocimiento, partiendo del binomio integrado por estudiantes y profesores es decir, por medio de la práctica pedagógica se amplía la interacción y el dialogo de los actores involucrados en ella, permeado por ambientes de enseñanza y aprendizaje que están inmersos dentro de una cultura institucional, es decir en Fierro asume la práctica pedagógica como un proceso en el que los participantes involucrados están en permanente reflexión.

Al mismo tiempo se generan relaciones a partir de las interacciones entre maestras de la misma disciplina (A, B, H, F, D, E) quienes mantienen una adecuada y constante relación con los niños y niñas durante las clases, acompañado de recursos que propician un ambiente agradable, usando recursos llamativos frecuentemente, no solo en clase sino fuera de ella, en donde el juego está presente como eje dinamizador de la misma, enriqueciendo el proceso de enseñanza de las maestras.

Con respecto a los ambientes dentro del aula, las maestras identificadas con las letras A, B, G constantemente a partir de las experiencias diarias promueven espacios altamente motivantes que logran en los niños y niñas aprendizajes perdurables, pues las actividades al iniciar el día son

llamativas y novedosas para ellos, utilizando desde juegos, rimas, lectura de cuento, juego de golosas ,canciones y retahílas en grupo e individuales

Por su parte, las maestras identificadas con I, C, E demuestran desinterés y silencios en sus clases, pues al momento de explicar algún concepto no utilizan recursos ni generan ambientes agradables y estimulantes para los niños, que evidencian seriedad y en algunas ocasiones silencios prolongados durante la corta interacción que tienen con ellos. Igualmente E-D manifiestan desinterés durante la clase, en la que utilizan pocos recursos motivadores y enriquecedores lo cual impide una comunicación eficaz y permanente con los niños y niñas, pues priorizan responsabilidades dentro de la clase que podrían ser desarrolladas en otro momento, obstaculizando la comprensión de conceptos y temas, es decir están al pendiente de tomar la lista, tener organizado el salón ,maletas u otros aspectos de la rutina diaria ,al igual que la referida con la letra H.

Fase IV. La reflexión de fondo. ¿Por qué pasó lo que pasó?

En esta fase, luego del contraste realizado con entrevistas y diarios de campo a través del sociograma, se analizó cada elemento por separado, a partir de un diálogo reflexivo, en el que se observaron aspectos particulares, agrupando ideas individuales y colectivas a través de 4 subdiagramas que dan cuenta de la reflexión particularmente:

Subdiagrama 1

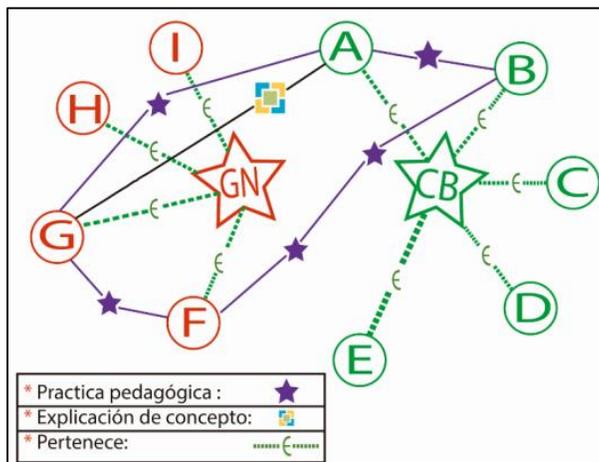


Figura 4. Práctica pedagógica, explicación del concepto.

Se hace evidente la práctica pedagógica en las maestras codificadas A, B, F, G, pues a través de sus actividades y estrategias utilizadas a diario, se encuentran inmersos elementos que interactúan en forma permanentemente permitiendo el desarrollo de habilidades de autocontrol y sociales permeadas por ambientes de enseñanza y aprendizaje, en la que se reflexiona constantemente sobre lo realizado buscando estrategias innovadores también usadas por las maestras H, Y y A, al momento de explicar un concepto siendo accesible a la comprensión de cada uno de los niños y niñas.

Subdiagrama 2

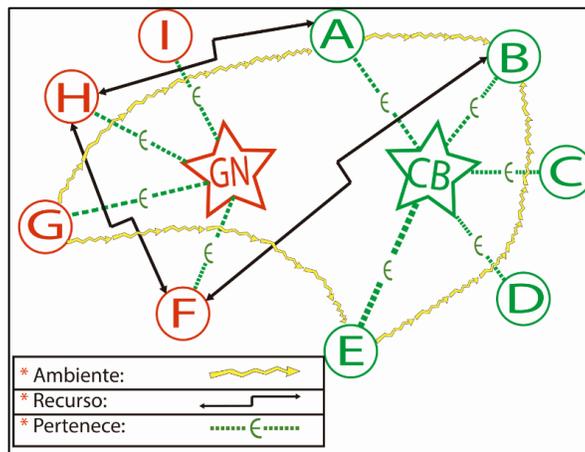


Figura 5. Sociograma Ambiente, interacción, recursos

A partir de las interacciones dadas en maestras A, B, H, F, D, E, de las mismas disciplinas se evidencia una oportuna y constante relación con los niños y niñas durante la clases, acompañado de recursos que propician un ambiente agradable, así como el uso de recursos llamativos en donde el juego el eje dinamizador de la clase, que enriquece las experiencias de aprendizaje de los niños y niñas.

Subdiagrama 3

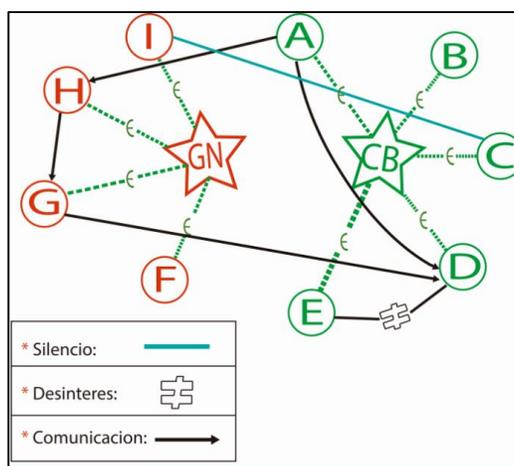


Figura 6. Silencio, desinterés y comunicación

Por su parte maestras codificadas I, C, D, demuestran desinterés y silencios durante el desarrollo de sus clases, pues al momento de explicar algún concepto no utilizan recursos ni generan ambientes amenos y estimulantes para los niños, es decir se evidencia seriedad y en algunas ocasiones silencios prolongados durante la corta interacción que tienen con ellos.

Subdiagrama 4

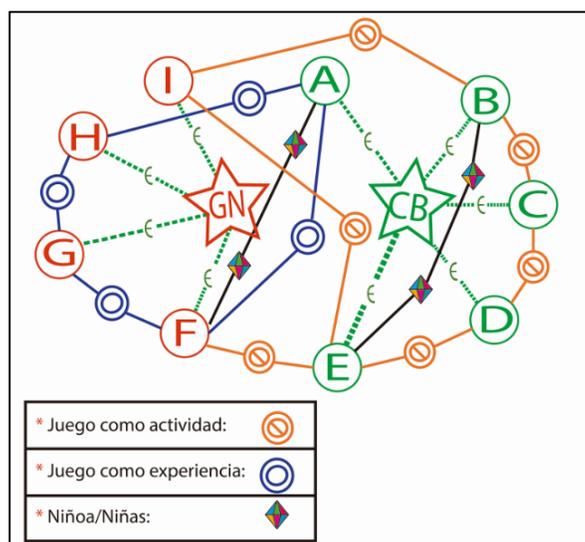


Figura 7 Juego como: experiencia y actividad, Niños y niñas

Se hacen visibles dos concepciones de juego, en primer lugar se identifica el juego como experiencia en maestras A,H,G,F, pues los niños y niñas entran en contacto con el mundo que los rodea, desarrollando una serie de sensaciones y emociones agradables en las que se indaga, descubre y se divierte, de otro lado maestras codificadas con B,C,E,D,I, utilizan el juego como actividad, pues frecuentemente en las sesiones de clase las actividades son pasivas encaminadas a la lectura y escritura, en la que el estudiante interactúa únicamente con el libro o cuaderno dado por el profesor al iniciar la clase.

Luego de reflexionar acerca de los hallazgos, las investigadoras reconstruyen su

experiencia a través de dos relatos que dan cuenta del proceso vivenciado al estar inmersas dentro del desarrollo de la investigación.

- **Relato de la experiencia 1**

Título: Mas allá de una mirada, esta experiencia.

Investigadora: Leydi Rodríguez.

A lo largo del acompañamiento de la investigación aplicada en la convocatoria realizada en el colegio Calasanz Bogotá, relacionada con el desarrollo del proyecto: “Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia”, se hizo el reconocimiento de las prácticas pedagógicas de algunas maestras, teniendo como eje central en la observación y entrevistas la temática del juego.

De esta manera, desde la experiencia particular de esta investigación, se puede afirmar que se tiene presente el juego en el desarrollo de las actividades, pero no se evidencia la importancia del mismo, pues a través de las entrevistas y observaciones realizadas a las maestras se demuestra que en el desarrollo de su quehacer, éstas estrategias están encaminadas a actividades tradicionales, tales como guías y lectura de libros en periodos de tiempo largos. Mas, sin embargo, se rescata el que en la mayoría de actividades se promueven ambientes sociales enriquecidos, que le permiten al niño el desarrollo de sus habilidades.

Así pues, en el momento en que se hace inmersión en la institución en el ámbito laboral, se evidencia que la mirada del maestro cambia frente a sus creencias y ya que en repetidas ocasiones se minimiza el juego a una actividad de mero entretenimiento, más en algunas

actividades las maestras se valen de esta herramienta para fortalecer el desarrollo de sus actividades, generando ambientes de enseñanza–aprendizaje por medio del mismo.

En general la cultura institucional exige unos parámetros que no le permiten al maestro desarrollar sus actividades según sus propias concepciones acerca del juego. De otro lado, el sistema educativo limita las posibilidades que el proyecto educativo institucional promueve con programas que generan cambios en cuanto a los currículos estipulados. En conclusión, el juego es algo innato del ser humano probador de grandes aprendizajes, permeado por la práctica pedagógica desarrollada por el maestro, quien a diario trata de retomar elementos innovadores, pero con el paso de tiempo convertidos en acciones tradicionalistas exigidas por la institución.

- ***Relato de la experiencia 2***

Título: Vivencias que se convierten en experiencia

Investigadora: Laura Moreno

Las investigaciones acerca de la transformación de las prácticas educativas de las maestras y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia, aplicadas a la convocatoria 001, inició con una población de maestras del Colegio Gimnasio del Norte, con quienes se indagaron, reconocieron y visibilizaron las concepciones de juego en el desarrollo de la práctica pedagógica, quienes respondieron a una entrevista semiestructurada, en donde se analizó la relación entre juego, ambientes sociales enriquecidos y práctica pedagógica, para luego ser contrastadas con las observaciones a sus clases y así lograr un reconocimiento en torno a la concepción, uso y desarrollo del juego en su quehacer diario.

Así mismo, al realizar la articulación entre la concepción de juego y práctica pedagógica se identificaron ciertos obstáculos que en ocasiones limitaban ese quehacer de las maestras, por ejemplo, al mencionar la palabra “juego” en medio de sus clases, éste era tomado como una actividad más, que propicia frecuentemente en los niños el desarrollo de habilidades sociales, atención y autocontrol permitiendo, así disposición total para aprender y conocer algo nuevo.

Por otro lado, como maestra vinculada a la institución, se evidenció que dentro del contexto algunas de las maestras titulares se limitan al momento de generar experiencias de aprendizaje, pues la cultura institucional solicita estrategias un tanto tradicionalistas rutinarias y pasivas. También se puede afirmar que como maestras, existía la posibilidad de aportar ideas innovadoras desde el saber al responder a estándares internacionales y nacionales, desarrollando la práctica pedagógica en un ambiente agradable y totalmente abierto a nuevas ideas para generar expectativas tanto en los niños como en el equipo de trabajo.

En conclusión, una de las grandes diferencias existentes entre educar dentro de una institución como maestras en formación y como maestra titular, es la comprensión que se tiene desde cada una de las partes en las relaciones suscitadas dentro del ambiente educativo a la luz del modelo institucional. En cuanto al juego y la práctica pedagógica instaurada en la institución, cambia considerablemente la percepción cuando se sabe que, como maestra titular, se debe responder a ciertos estándares y resultados esperados visibles en los aprendizajes perdurables de los alumnos, fortaleciendo conocimientos aprendizajes y perspectivas dentro en el proceso de enseñanza- aprendizaje; pero también se minimizan algunos elementos que son cuestionados a diario, como el uso de evidencias constantes del proceso del estudiante para dar cuenta de si aprendió o no.

Fase V. Puntos de Llegada

Según Jara (2012) plantea que formular conclusiones y recomendaciones hace referencia a retomar las principales proposiciones que emergen como resultado del proceso de sistematización. Hay una comparación entre los planteamientos de las teorías y lo que surgió de la experiencia. Dichos elementos serán la base para nuevos aprendizajes, por lo que pueden ser inquietudes abiertas, pues no se trata de conclusiones “definitivas”.

Por lo tanto, retomando las mencionadas afirmaciones de Jara, las conclusiones que emergen del proceso de investigación desarrollado a partir de la sistematización de experiencias llevan a las siguientes consideraciones finales:

En primer lugar, se hizo evidente que aunque el juego se sitúa como una actividad que es importante satisfacer en los niños y niñas, en algunas ocasiones no responde a las necesidades de los mismos, ya que frecuentemente está encaminado a lograr un objetivo netamente académico o institucional, puesto que el juego es instrumentalizado dentro del desarrollo de las prácticas de la maestra, siendo desconocido teóricamente y no se evidencia una concepción totalmente definida como herramienta, derecho y/o ambiente social enriquecido; es por ello que se puede afirmar que algunas maestras no sienten el juego como un factor indispensable para el proceso de aprendizaje de los niños y niñas, sino como una actividad más.

Por otro lado, se hizo evidente dentro del ambiente académico que al interactuar las maestras de la misma disciplina, estas comparten experiencias desarrolladas dentro o fuera del aula, acompañadas de importantes reflexiones, tanto personales como grupales, enriqueciendo su propia práctica pedagógicas y por ende estrategias, métodos y recursos, los cuales son utilizados

con los niños y niñas, ampliando así los posibles canales de comunicación establecidos en el desarrollo de su quehacer pedagógico.

En tercer lugar, se puede identificar que dentro de las concepciones de juego que permean la práctica de las maestras titulares en los dos colegios, el juego se entiende, por un lado, como experiencia, pues a través de ésta el niño aprende e interactúa con el contexto directo, desarrollando habilidades sociales, investigativas, comunicativas y personales, en el que tiene la oportunidad de conocer un mundo lleno de imaginación, aventura y diversión, descubriendo y aprendiendo.

De otro lado, el juego se identifica como actividad que satisface en los niños a diario aspectos fundamentales, convirtiéndose en una motivación, determinada por una ilusión y posteriormente traducida en una necesidad de la vida real, por medio de actividades enfocadas a la lectura y escritura para fortalecer la imaginación y producción autónoma de sus pensamientos y fantasías.

Así pues, el Juego, ambiente y práctica pedagógica, representan un trinomio muy importante, pues la acepción de dichos conceptos son los que la maestra vincula en la relación con los niños, de manera que se propician ambientes acompañados de grandes expectativas visibles en los estudiantes al momento de la actividad cuya base es el juego, lo que potencia su proceso de aprendizaje.

Finalmente, partiendo de lo anteriormente concluido y en pro de la cualificación de las maestras en su práctica pedagógica se propone:

La construcción de una propuesta novedosa en relación con lo que las maestras necesitan y buscan, siendo una necesidad encaminada a la formación del concepto y usos del juego dentro

de su práctica pedagógica, de tal manera que ellas se identifiquen con los conceptos y prácticas que están permeando la idea de juego (Ver anexo 10).

Por último y como producto de la experiencia vivida en la investigación, surge una ponencia denominada: *Estrategias creativas utilizadas por los maestros de Primera Infancia en las Prácticas Pedagógicas: elementos que las favorecen o las limitan. “¿Qué nos impide enseñar de otra manera?”* presentada en el VIII encuentro interinstitucional de prácticas para la formación de docentes para la infancia, realizado el 18 y 19 de octubre de 2016 cuyo propósito fue evidenciar los procesos creativos agenciados desde las prácticas formativas: reflexiones, preguntas y acciones, en la mesa N 5. (Ver anexo 11).

De esta forma, desde las conclusiones y propuestas aquí consignadas se espera otorgarle un lugar protagónico al juego dentro de la práctica pedagógica, lo cual requiere del estudio del mismo y una vinculación consciente dentro del currículo; a la vez que la colaboración entre maestros demuestra una contribución evidente en la puesta en práctica de estrategias pedagógicas donde, al ser el juego el protagonista, los niños y niñas evidencian una disposición positiva y perdurable hacia el aprendizaje.

Lista de referencia

Andrés, M. y García M. (s/f)Actividades lúdicas en la enseñanza de LFE: el juego didáctico.

Disponible en: http://cvc.cervantes.es/obref/ciefe/pdf/01/cvc_ciefe_01_0016.pdf

Beck, M., Bryman, A. & Futing, L. (2004). The Sage Encyclopedia of Social Science Research Methods. New Delhi: SAGE Publications.

Bohórquez, L (2015). Perspectivas de investigación, una mirada desde la antropología pedagógica. Bogotá, Colombia: Editorial Bonaventuriana. Capítulo 4. Página 117.

Bonilla-Castro, E. & Rodríguez, P. (1997). Más allá del dilema de los Métodos. La investigación en ciencias sociales. Tercera Edición. Bogotá, Colombia: Editorial Norma. Páginas 191,194 - 195,198 – 200, 202, 209,215, 256.

Bonilla, E. & Rodríguez P. (2000). *Más allá del dilema de los métodos: La investigación en ciencias sociales*. Bogotá, Colombia: Editorial Norma.

Cerda, H. (2005). *Los elementos de la investigación*. Bogotá, Colombia: Editorial El Búho.

Cisterna, F. (2011). Métodos de investigación cualitativa en educación. Guía teórico-práctica. Chile.

Cisterna, F. (2005). Categorización y triangulación como procesos de validación del conocimiento en investigación cualitativa. Chile Universidad del Bío - Bío.

Corporación Día de la Niñez (2008). Metodología Naves: para jugar al derecho. Serie Ludotecas en Colombia. Bogotá. Colombia: Corporación Día de la Niñez.

Duvignaud, J. (1997). El juego del juego. México: Breviarios Fondo de Cultura Económica,

Fierra, C., Fortoul, B. & Rosas, L. (1999). Transformando la práctica docente. Una propuesta

basada en la investigación –acción. México: Paidós.

Guyot, V. (2000). *La formación de formadores. Experiencias e invenciones*. Cuadernos: serie latinoamericana de Educación. Bogotá: Universidad Pedagógica.

Huizinga, J. (1998). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.

Jara, O. (1994). *Para sistematizar experiencias: Una propuesta teórica y práctica*. 3ª. Edición: San José, Costa Rica: Alforja.

Jara, O. (2012). Sistematización de experiencias, investigación y evaluación: aproximaciones desde tres ángulos. En: Revista: $F(x) =$ (Educación Research Global). The international journal for global and development education research. Febrero. Número 1. p.p.56 - 69.

Lineamiento pedagógico y curricular para la educación inicial para el distrito. (210). Bogotá Colombia. Pág. 10

Moyles, J, R. (1990). Ministerio de educación y cultura. *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Ediciones Morata S.L.

Malaguzzi, L. (2001). *La educación infantil en Reggio Emilia*, Barcelona: Octaedro.

Pehkonen, E. (2006). What do we know about Teacher Change in Mathematic? In L. Haggblom.

L. Burman & A-S Roj-Lindberg (Eds.), *Kunskapens och larandets vilkor*. Festskrift tillagnad profesor Ole Bjorkqwist Vol 1. (pp. 77-87).

Ponte, J. P. (1994). Mathematics teacher's profesional knowledge. En J. P. Ponte y J. F. Matos(Eds). *Procedings PME XVIII* (vol. 1, pp. 195-210). Lisboa, Portugal.

UNESCO. (1980). *El Niño y el Juego, planteamientos pedagogicoss y aplicaciones pedagogicas*.

Francia:Talleres Unesco.

Rigler, E. (1987). Focus on focus groups. *ABA Baking journal*, 79 (4), 97-100.

Ruiz, L. (1994). *Concepciones de los alumnos de secundaria sobre la noción de función: Análisis epistemológico y didáctico* (Tesis doctoral) Universidad de Granada.

Sarlè, P. (2006). *Enseñar el juego y jugar la enseñanza*. Buenos Aires: Paidós.

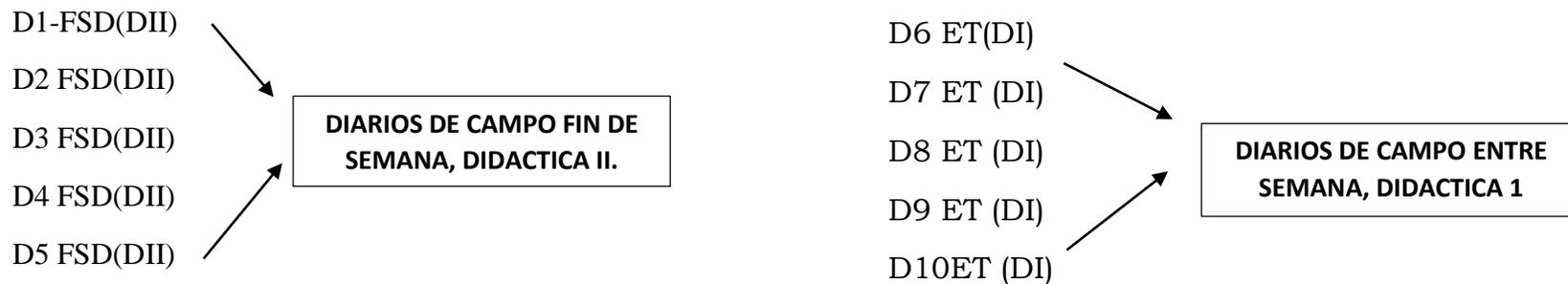
Thompson, A. (1992). *Concepciones y creencias del profesorado de secundaria sobre enseñanza y aprendizaje de las matemáticas*. Nueva York: Macmillan. Vygotsky, L. (1988). "El desarrollo de los procesos psicológicos superiores". Barcelona: Crítica. p. 142.

Anexos

Anexo 1.

Matriz de análisis diarios de campo

A continuación se encontraran 10 diarios de campo comprendidos entre el periodo 2014-I a 2016 –I de los cuales 5 corresponden a diarios de campo –semana, didáctica I y 5 fines de semana, didáctica II, codificados de la siguiente manera:



Diarios de campo	Concepción de juego maestros en formación	Concepción de juego agentes educativos	Practica pedagógica	Rol del maestro
D1 fds	La maestra en formación plantea el juego como un medio para establecer vínculos afectivos	Medio de entretenimiento	A partir de estas actividades los niños reconocen lo valioso e importante de su contexto.	El maestro es un mediador.

D2 fds	El juego es un motivador para el desarrollo de actividades.	No se tiene concepción debido a que se usa el castigo para poder o no acceder a el	El comportamiento de los niños esta mediado por el contexto aportando grandes estímulos de los niños	El maestro es un generador de estímulos
D3 fds	El juego es un motivador para el desarrollo de actividades.	No está presente el agente educativo	Promover el trabajo en equipo	Mediador para crear vínculos entre pares.
D4 fds	Es el medio para desarrollar actividades organizadas.	Durante el desarrollo de la actividad los posibles agentes educativos no están involucrados.	Importancia y reconocimiento de su cuerpo	Agente pasivo
D5 fds	El juego es usado como una herramienta motivadora para el desarrollo adecuado de la actividad.	No se hacen visibles los agentes educativos durante el desarrollo de la actividad.	El juego la literatura potencia espacios de imaginación, creación, desarrollando autonomía y creativa.	Estimula a los estudiantes a entrar en diálogo y promover el trabajo colaborativo.
D6 fds	El juego permite el desarrollo de habilidades comunicativas, por medio de una buena relación (maestro – estudiante).	Es ausente la participación de los posibles agentes educativos	Promueve la construcción de hipótesis, comprobación y fortalecimiento del pensamiento crítico de los estudiantes.	Creador de ambientes de aprendizaje, permitiendo a los estudiantes la construcción y el descubrimiento de diversos aspectos del contexto.
D7 fds (D-I)	El juego da paso a potenciar la curiosidad, indagación y búsqueda de	La maestra está presente, e involucrado desde el	Permite la indagación, exploración, motivación además de promover y	Motivador y generador de espacios de confianza y amor permitiendo así

	los niños, permitiendo el fortalecimiento del proceso de lectoescritura con la ayuda de materiales como: libros, revistas, enciclopedias entre otros.	inicio de la actividad, fortaleciendo los procesos de lectura y escritura, así como en la solución de preguntas e inquietudes.	desarrollar técnicas de dibujo, descripción de imágenes y habilidades comunicativas	la integración, buena relación y compañerismo del grupo de niños.
D8 fds (D-I)	El juego estimula y desarrolla hábitos comportamentales, dentro y fuera del aula abordados desde distintas estrategias que conllevan a la organización de rutinas diarias y por ende formación en el niño y la niña.	La actividad es dirigida y desarrollada por la maestra en formación por ende, no hay una participación de un agente externo	Así como la mayor parte de los juegos tiene reglas, es necesario que dentro del aula el niño interiorice rutinas que le permiten desarrollar comportamientos esperados dentro de la misma.	Motivador constante en cada uno de las actividades propuestas, incentivando al grupo por medios beneficios o consecuencias según su comportamiento partiendo de su reflexión al terminar la actividad.
D9 Fds (D-II)	El juego desarrolla el pensamiento científico, crítico e investigativo por medio de la experiencia, indagación y exploración.	Únicamente es mencionada la maestra en formación en el desarrollo de la actividad.	Permite que el niño contantemente se cuestione acerca de lo que está sucediendo en su contexto, fomentando el espíritu investigativo. Utilizando herramientas como la exploración del medio, análisis, indagación y cuestionamiento de hallazgo encontrados.	Guía y motivador al momento de intervenir haciendo evidente los conocimientos previos y perdurables de los niños niñas.

D10 Fds	El juego crea un ambiente positivo dentro del grupo de estudiantes, generando cuestionamientos propios acerca de sus habilidades, destrezas.	Está presente al momento de dialogar con un estudiante, pero no está integrado dentro la actividad.	Facilita y propicia infinidad de experiencias de aprendizaje permitiendo el desarrollo integral del niño y la niña.	Posibilita en el niño y la niña un autoconocimiento a partir de sus relaciones sociales con su entorno.
---------	--	---	---	---

Anexo 2

MATRIZ DE ANALISIS (RAES)

¿De qué manera el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia, transforma las prácticas pedagógicas de maestros y/o agentes educativos y promueven la innovación en las estrategias de aprendizaje- enseñanza?

RAE	TITULO	EJE TEMATICO	PREGUNTA PROBLEMA	ENFOQUE	CONCLUSIONES	RECOMENDACIÓN
R1	La pedagogía del juego para el	Pedagogía de los valores	¿Qué reflexiones han	Utilizar el juego como	El juego sin duda es una herramienta	Es recomendable utilizar el juego como

	fortalecimiento de valores		construido algunos autores sobre la pedagogía del juego con relación al fortalecimiento de valores?	instrumento principal para generar cambios positivos en los estudiantes, fortaleciendo los valores humanos y las relaciones interpersonales, buscando formar personas de bien para la sociedad y hacedoras de paz.	que abre grandes posibilidades de protagonizar diversos roles, siendo una herramienta que fortalece y la a vez permite comunicar, expresar relacionarse e indiscutiblemente reconocerse a sí mismo, en diversas áreas de la vida del ser humano como la académica y social.	estrategia, alternativa viable que forma parte de la recreación, así mismo representa una actividad agradable y placentera en el estudiante que no sólo le permite expresar sentimientos y emociones, sino también le sirve como un medio de aprendizaje, que le ayuda a ampliar sus conocimientos
R2	CREATIVIDAD, LÚDICA Y JUEGO: OPCIONES TRANSFORMADORAS EN CONTEXTOS EDUCATIVOS CON ADULTOS	Creatividad, lúdica y juego	: ¿De qué manera la creatividad, la lúdica y el juego se convierten en opciones transformadoras en contextos educativos con adultos?	En los procesos de formación la creatividad, el juego y la lúdica son elementos esenciales que logran que los docentes generen nuevas formas de relación educativa con los estudiantes y nuevas prácticas pedagógicas	que la creatividad, la lúdica, el juego resultan benéficos cuando su apuesta es auténtica, compartida e integral desde lo inherente a cada una de las personas que conforman las instituciones, constituyéndose en opciones funcionales y trascendentales al interior de la educación con	Es indispensable al hablar de una educación transformadora, tener un reconocimiento de los gustos necesidades e interés del contexto en el que se esté, así mismo se requiere una actitud lúdica y creativa que incite al cambio, implementando estrategias que propicien la enseñanza de contenidos sino que se piense en el sentir, el pensar y el actuar tanto del docente como del

					adultos formadores dado que ellas permiten establecer la mirada diferente y eficiente dando respuesta a las inquietudes y situaciones que preocupan al ámbito educativo en contextos que miran al futuro con un enfoque definitivamente humano.	estudiante, favoreciendo así el desarrollo creativo, lúdico y personal de los estudiantes y docentes.
R3	Los videojuegos como objetos desarrolladores de aprendizaje.	Mundo digital	¿Cuál es la incidencia de los videojuegos en un grupo de jóvenes del Liceo Bethesda de la ciudad de Bogotá	Video juegos y habilidades de aprendizaje	Los videojuegos son objetos desarrolladores de aprendizaje porque, permiten el refuerzo de habilidades a través de la práctica constante, el reto, la curiosidad y la fantasía. Se asume la escuela como divertida ya que el plan de estudios crea imaginarios sobre el juego como pérdida de tiempo o	En reto de la escuela hoy en día es y debe estar encaminado hacia un cambio de paradigma Necesario frente al uso de los videojuegos; en donde no se condene a esta generación digital, sino más bien se potencie, en donde prevalezcan, la interacción y cambio de paradigmas.

					una actividad instrumental pero no fundamental y con esto se limita el disfrute, la imaginación y el encuentro con el otro.	
R4	Mejoramiento de las Habilidades Motrices Básicas Mediante una Práctica Deportiva.	Educación física.	Los imaginarios sociales que excluyen el desarrollo y la formación desde la educación física en una práctica deportiva a la población con falencias en su acción motriz.	deporte; enseñanza; aprendizaje; socio motricidad; habilidad; acción motriz; educación física; cuerpo.	La Educación Física es vehículo idóneo de desarrollo del potencial humano desde una práctica deportiva. hacer una Educación Física desde el reconocimiento propio, hasta el reconocimiento del otro, en diversos entornos y Con formas diferentes de comunicación.	Es fundamental reflexionar frente al proceso global desde el saber pedagógico enriqueciendo de tal manera el seguir permitiendo tal experiencia educativa, fortaleciendo estructuras teórico- en diversos contextos, culturas, sociedades, poblaciones.
R5	Caracterización de la experiencia de juego de una comunidad híbrida, desde los entornos digitales y análogos.	Juego	¿Cómo caracterizar la experiencia de una comunidad híbrida a partir de los objetos	Entornos de juego análogos y digitales	El juego como categoría eje que articula el estudio y desde allí la relación con los	Es necesario retomar los objetivos planteados con la intención de observar, relacionar y hacer explícito los alcances en el proceso

			mediadores de sus prácticas de juego, desde un estudio etnográfico?		objetos, los modos y las temáticas; la categoría cuerpo como característica eje de la experiencia que transita entre la Imagen y su facticidad.	de investigación en la experiencia de la Comunidad híbrida de juego.
R6	La oralidad en el trabajo por rincones de juego “una experiencia pedagógica con niños y niñas del nivel infancia temprana de Aldeas Infantiles SOS Colombia Centro Social Cazucá”	La oralidad	¿Cómo fortalecer los procesos orales de los niños y las niñas de infancia temprana 1y2 a través de los rincones de juego en aldeas infantiles SOS Colombia: centro social Cazucá?	Se busca trabajar sobre la oralidad ya que esta permitirá una mejor y mayor comunicación entre pares. De esta manera trabajar sobre las relaciones comunicativas. De niños y niñas del centro social Cazucá.	<ul style="list-style-type: none"> ✓ El trabajo por rincones de juego permeo las prácticas de las Maestras participantes y también de otras, en la institución, quienes se sintieron atraídas por esta propuesta, que no solo cambio los espacios, si no que genero una mirada distinta en 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los docentes no deben dejar de lado las metodologías como: rincones de juego, toma de contacto, centros de interés. Ya que estos permiten evidenciar el juego como una herramienta innovadora. ✓ El docente debe permitirle al niño ser dueño de su propio espacio autor de su propio juego esto permitirá una mejor

					<p>cuanto a la oralidad y el juego.</p> <p>✓ El trabajo por rincones permitió que las niñas y los niños de infancia temprana uno (1) e infancia temprana (2) utilizaran con mayor frecuencia la oralidad para comunicar sentimientos, sensaciones, deseos, acciones, entre otras, lo que llevo que los niños y las niñas fortaleciera</p>	<p>comunicación entre pares ya que el niño no se siente condicionado.</p> <p>✓ El docente debe estar en un continuo proceso reflexivo.</p>
--	--	--	--	--	---	--

					<p>n sus relaciones comunicativas tanto con las muestras como con sus pares.</p> <p>✓ Este trabajo además de lograr fortalecer los procesos orales permitió que se crearan normas, relaciones de amistad, de colaboración y por lo mismo género que la agresividad de los niños hacia sus compañeros disminuyera.</p> <p>✓ La propuesta</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>hizo que se lograra entrar en un campo más reflexivo del quehacer docente, pues permitió que se viviera el proceso de creación, de implementación, de recolección y análisis de la información . Lo realidades, que logro una visión más realista del trabajo como maestras próximas a recibir el título de licenciadas en</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					educación infantil, quienes se enfrentaran a diferentes contextos en los cuales deben desenvolverse.	
R7	Caracterización de los espacios de práctica de juegos de los niños en 21 instituciones públicas y privadas de la ciudad de Bogotá.	dimensión espacial	¿Cuáles son los principales espacios, así como sus primordiales características, de algunos de los juegos de los niños de instituciones educativas públicas y privadas de la ciudad de Bogotá?	Desarrolla el tema en el cual se inscribe (la Pedagogía Urbana) y su respectiva delimitación (identificación y caracterización de los espacios de juego de los niños de Bogotá). En un segundo momento, da cuenta del acervo teórico relacionado con la teoría del desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Entender los espacios de juego de los niños de la ciudad de Bogotá establece una forma de comprender cómo los niños, así como sus padres, llevan a cabo actividades que les vinculan o Aíslan del 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Se debe hacer reconocimiento y apropiación de las de los espacios que tienen los niños para su desarrollo lúdico y social en la ciudad. ✓ Determinar el espacio público y lúdico de los niños y niñas.

				<p>humano, el campo de conocimiento de la pedagogía urbana y las principales categorías de análisis a saber, ambiente ecológico, microsistema, meso sistema, ecosistema, espacio público y juego.</p>	<p>espacio público de la ciudad de Bogotá.</p> <p>✓ El espacio público urbano de la ciudad de Bogotá, entendido como un ambiente ecológico, ofrece escasas oportunidades para el desarrollo lúdico y social de los niños de la ciudad, más allá de los alrededores del barrio o del parque. Pues en otros espacios tales como la casa, el colegio, el centro</p>	
--	--	--	--	---	--	--

					<p>comercial y el café internet se registró la práctica de una mayor cantidad de juegos de forma más frecuente.</p> <p>✓ No fue posible distinguir grandes diferencias entre la población encuestada de colegios públicos y privados, tan solo fueron observadas variaciones de menor grado, principalmente en los niveles de satisfacción y preocupación</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>n de los padres de familia. En este sentido, las diferencias socioeconómicas no marcaron de manera determinante las características de los lugares de juego de los niños.</p> <p>✓ En futuras investigaciones podrían apreciarse de manera detallada las características de los juegos de los segmentos poblacionales relacionados con los menores de</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>edad, pues tales actividades varían de acuerdo al grado de desarrollo físico, mental y social de los niños involucrados dependiendo de si éstos pertenecen a la primera infancia, a la adolescencia o a la juventud.</p> <p>✓ Otro aspecto que puede estudiarse más a fondo, posteriormente, se relaciona con las características</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>as particulares de cada uno de los sistemas en los que se sitúan los juegos que fueron objeto de análisis. Lo anterior puede aprovechar la ausencia de estudios que indaguen sobre la espacialidad del juego de los niños fuera de la institución escolar, articulando a su vez la mirada de rango de edad expresada en</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					anteriormente.	
R8	Construcción de ambientes de aprendizaje a través de una pedagogía potenciadora. Un estudio de caso de estudiante en primero primaria.	Ambientes de aprendizaje.	¿Cómo construir ambientes de aprendizaje a través de una pedagogía potenciadora en estudiantes de primero primaria?	Determinar la construcción de ambientes de aprendizaje en niños de primero primaria, a través de una pedagogía potenciadora.	<p>✓ De acuerdo con el planteamiento del problema y los objetivos establecidos, se determinaron las siguientes conclusiones. Los principios fundamentales de la pedagogía potenciadora se concretan en resaltar lo positivo, promover sus capacidades, desarrollar la autonomía del menor y</p>	<p>✓ Para obtener un buen resultado frente a la pedagogía potenciadora se debe trabajar de la mano con la familia.</p> <p>✓ el juguete es como generador de ambientes enriquecidos. Nos puede servir de gran ayuda para generar una pedagogía potenciadora.</p>

					<p>favorecer los canales de comunicación, para lo cual es importante tener en cuenta el potencial que tiene cada ser humano y la importancia de emplear un lenguaje apreciativo que favorezca el desarrollo integral. Las acciones que es necesario que se den entre la familia y la escuela basadas en la pedagogía potenciadora, se</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>concretan en la disposición para trabajar en equipo, el ser coherentes en el mensaje que se transmite al menor, colaborarse mutuamente y reconocer el valor del niño, pues como lo afirma Martiñá (2003) la trascendent e misión de preparar a las nuevas generacione s para que se inserten en forma sana y activa en el mundo es compartida especialmen</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					<p>te por padres y maestros, es decir la familia y la escuela como parte del entorno más cercano al menor. Algunas de las estrategias puntuales que se pueden adoptar para la generación de ambientes de aprendizaje desde una pedagogía potenciador a, son una comunicaci ón efectiva, trabajo en equipo, el juego, espacios de</p>	
--	--	--	--	--	--	--

					participación, motivación del menor, vivencia del respeto, la disciplina positiva, desarrollo de la creatividad, el liderazgo, la resiliencia y la corresponsabilidad.	
R9	creatividad, lúdica y juego: opciones transformadoras en contextos educativos con adultos	La lúdica, juego y la creatividad	¿De qué manera la creatividad, la lúdica y el juego se convierten en opciones transformadoras en contextos educativos con adultos?	El juego como generador de ambientes de aprendizaje.	Se pudo corroborar que el pensamiento creativo es una capacidad que tiene el ser humano, algunas más desarrolladas que otras debido a factores socio culturales y al sistema educativo que les forma. Se evidenció que en espacios de educación formal	✓ Dentro del quehacer como maestros debemos entender que el juego es algo innato del ser humano por lo tanto este es fundamental dentro del desarrollo del niño y niña.

					<p>como en el Colegio Bravo Páez y el Instituto Idiprón los procesos educativos aún se suscriben a la regla, a lo estable, a la obligación, al cúmulo de informaciones, son normativos y puntuales desde el currículo. Por el contrario, en la formación no formal como ludotecas su esquema organizativo permite tener mayores posibilidades para explorar innovaciones y respuestas a los cambios sociales. En el mismo sentido, aún no se ha asumido la escuela como divertida ya que el plan de estudios crea imaginarios</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					<p>sobre el juego como pérdida de tiempo o una actividad instrumental pero no fundamental y con esto se limita el disfrute, la imaginación y el encuentro con el otro. De otro lado, los docentes aunque reconocen un valor importante en la lúdica y la creatividad, al momento de desarrollar sus propuestas de aula, es claro que la comprenden como una herramienta de aprendizaje externa al sujeto y no como una dimensión propia del ser humano. Respecto a la creatividad se asume de manera sesgada como la habilidad para crear cosas manuales, pero esta va mucho más allá, es</p>	
--	--	--	--	--	---	--

					trascendente al desarrollo del pensamiento divergente.	
R10	los videojuegos como objetos desarrolladores de aprendizaje	La alfabetización digital que permita ahondar en la semiótica de los mismos, además de llevar implícito un aprendizaje en cuanto a destreza, lógica, memoria y habilidad Para la solución de problemas.	¿Cuál es la incidencia de los Video juegos en un grupo de jóvenes del Liceo Bethesda de la ciudad de Bogotá?	Los videos juegos como objetos desarrolladores de aprendizaje.	Los gamers escogen los videojuegos según su afinidad con su proyecto de vida. La libertad es el sentimiento más común que generan los videojuegos. La mayoría de jóvenes piensan que su uso mejora la estrategia y la agilidad para solucionar problemas. Es evidente que casi todos ven relacionados los videojuegos con algún tipo de aprendizaje, pero se les dificulta darle una clasificación. Los estudiantes que han sido identificados como gamers, se caracterizan por	✓ Los video juegos

					tener excelentes relaciones interpersonales y ser muy buenos en su desempeño académico. Los videojuegos son objetos desarrolladores de aprendizaje porque, permiten el refuerzo de habilidades a través de la práctica constante, el reto, la curiosidad y la fantasía.	
--	--	--	--	--	---	--

Anexo 3

TRANSFORMACIÓN DE LAS PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS DE LOS MAESTROS Y/O AGENTES EDUCATIVOS A PARTIR DEL JUEGO COMO GENERADOR DE AMBIENTES SOCIALES ENRIQUECIDOS EN LA PRIMERA INFANCIA.

ENTREVISTADORA:

PRESENTACIÓN

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: _____

Persona Entrevistada: _____

Cargo: _____

Funciones: _____

Experiencia

laboral:

Formación

académica: _____

PREGUNTAS:

1. Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?
2. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?
3. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?
4. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?
5. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?
6. ¿Qué le sugiere a usted el término práctica pedagógica?
7. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?
8. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?
9. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?
10. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Anexo 4.***FORMATO DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS DE INFORMACIÓN.***

Nombres y apellidos: Diana Carolina Suárez Díaz

Profesión: Docente - Investigadora

Años de Experiencia docente: 6 años

Fecha: 20 de junio de 2016

Se evalúa cada pregunta teniendo en cuenta su pertinencia, relevancia, redacción, suficiencia, lenguaje de 1 a 5 siendo 1 insuficiente y 5 muy bueno.

Esta evaluación se realizará teniendo en cuenta los siguientes criterios.

Pertinencia: se considera pertinente cuando el ítem a evaluar es adecuado y ayuda a cumplir el propósito de la evaluación.

Relevancia: Se considera relevante en la medida en que:

El Nivel de importancia que tiene el ítem con relación a la evaluación

Contribuye al avance del conocimiento del campo de estudio respectivo.

Responde a problemáticas específicas.

Redacción: El ítem a evaluar se encuentra redactado en forma lógica, coherente y clara.

Suficiencia: El ítem a evaluar contiene la información necesaria.

Lenguaje: Evalúa si el modelo de evaluación utiliza un lenguaje adecuado, claro y específico.

CATEGORIAS	ITEM A EVALUAR	PERTINENCIA	RELEVANCIA	REDACCIÓN	SUFICIENCIA	LENGUAJE	OBSERVACIONES
Concepción de juego	Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	4	4	4	3	5	La pregunta aborda dos aspectos importantes para la categoría de “concepción de juego”, los cuales son experiencia y formación de la maestra, sin embargo, me parece que puede ser pertinente formular una pregunta que permita identificar claramente que elementos constituyen la concepción de juego desde la experiencia y otra que esté dirigida a los elementos que la constituyen desde la formación profesional. De igual manera considero que puede formularse una pregunta también para abordar los conocimientos teóricos que la maestra tiene sobre el juego.
	¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	5	5	4	4	4	La pregunta es pertinente con relación al tema de investigación y los propósitos planteados. La observación se centra en el término “papel”, genera ruido en la formulación de la pregunta, puede limitar la suficiencia de lo que se está preguntando y limitar la información que el entrevistado brinde.
	¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	5	5	5	4	4	Podrían especificar los momentos que quieren indagar (inicio, desarrollo, cierre; motivación, desarrollo de contenidos)

	¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	5	5	5	5	5	
	¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	5	5	5	5	5	
Práctica pedagógica y juego	¿Qué le sugiere a usted el término práctica pedagógica?	5	5	3	3	3	Se puede usar el término concepción siendo esta una categoría central. Usar el término “sugiere” puede ser ambiguo y generar información vaga.
	¿Cómo implementa el juego en su práctica pedagógica?	5	5	5	5	5	
En la categoría de práctica pedagógica pueden profundizar en elementos que constituyen la práctica pedagógica a partir de la construcción conceptual que realicen de la categoría. Por ejemplo ¿de qué manera se articula el saber pedagógico y el discurso pedagógico al implementar el juego en su práctica pedagógica?							
Ambientes sociales enriquecidos (¿Categoría emergente?)	¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	5	5	5	5	5	
	¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	5	5	5	5	5	
	¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	5	5	5	5	5	

¿Qué mejoras o recomendaciones le haría usted a este instrumento?

Recomiendo que se comuniquen las categorías al entrevistado; en el cuadro anterior realizo una propuesta de organización por categorías para que revisen si estas son suficientes para el alcance de los objetivos propuestos, teniendo en cuenta que se trata de una entrevista semiestructurada.

Recomiendo que para tener claro que el instrumento es suficiente y permitirá recoger la información adecuada, establezcan las subcategorías de cada categoría central. Por ejemplo, qué elementos identifican desde los referentes teóricos que deben constituir la concepción de juego; de igual manera con práctica pedagógica y ambientes sociales enriquecidos.

Observaciones generales.

El instrumento es apropiado de acuerdo a los objetivos propuestos. Se debe considerar el uso de algunos términos y complementar el instrumento con el fin que la información recolectada sea de profundidad.

Anexo 5.

TRANSCIPCIÓN DE ENTREVISTAS
MAESTRAS TITULARES, COLEGIO CALAZANZ

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Leydi Rodríguez.

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la universidad San Buenaventura Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Calasanz Bogotá

Persona Entrevistada: Patricia Pedreros (ENT 1)

Cargo: Docente de Pastoral

Funciones: clases de pastoral de pre- jardín a terceros

Experiencia laboral: 6 años

Formación académica: Licenciada en Educación Infantil

PREGUNTAS:

1. Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

Teniendo claro la función del juego que no es solamente la diversión si no también es un modo de aprendizaje entonces lo veo en ese sentido, que la manera como lo puedo utilizar tanto para que el niño se disperse y tenga un momento de diversión pero a la vez este aprendiendo.

2 ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

Bueno desde lo que yo conozco y lo que me acuerdo de lo que hablábamos mucho en la universidad pues esta Piaget, Vygotsky, Brunner que nos hablaban la manera de cómo integrar el juego en todo el aprendizaje hay otro que ahorita pues la verdad no me acuerdo muy bien.

3 ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

Bueno el papel primero del juego es que es fundamental sobre todo para los primeros años de los niños es pues primordial para que ellos puedan aprender estar en contacto con el otro nosotros aprendemos de esa manera, aprendemos es estando con el otro. Lo utilizo para que ellos tengan esa experiencia para que ellos relacionen su vida cotidiana con las cosas que ellos van viviendo o los temas que yo vio a tratar.

4 ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

Bueno eso depende porque por ejemplo eso lo puedo hacer para motivar entonces sería el juego de inicio de clase como para ser la entrada a la temática que yo valla a trabajar y puedo tomar una clase donde el juego sea la herramienta que vio a utilizar para que ellos puedan entender el tema, sobre todo pues en mi materia que es el contacto con el otro para que ellos puedan aprender valores también la relación con el otro pero también el modo de tratarse y de versen ellos mismos como personas que sienten como personas que también son valoradas.

5 ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

Para mi es importante como el agacharme el abajarme a los niños que los niños vean que por medio del juego todos somos iguales no es el que sepa mas no es el que sepa menos sino que

todos somos iguales entonces es la manera para hacer carne a ellos para que ellos me vean no como una persona lejana que viene y me dicta clase si no como alguien que es cercano para que pueda relacionarse de una manera bonita.

6 ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Yo diría que el juego con el aprendizaje es como una relación de amistad entonces en la relación de amistad que tenemos con alguna persona pues se da el crecimiento se nutren las dos partes hay un aprendizaje hay un sentimiento también pero también hay dificultades y eso pasa también por ejemplo cuando vemos el juego únicamente como de que el niño este jugando se divierta se mueva y ya pero no lo vemos como un medio donde el niño pueda aprender, y solamente lo trabajamos como eso. Entonces en una relación de amistad eso pasa cuando me disgusto con mi amigo/a y no lo veo lo más bonito de él o de ella.

7 ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

En que no es solamente pues la práctica pedagógica es la manera yo como docente estoy reflexionando estoy atenta estoy mirando creciendo en mi misma practica con los niños no me que do como estática si no que es una dinámica subo, bajo, voy haya voy acá y eso sería la práctica pedagógica y es una reflexión también constante.

8 ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

Bueno como lo decía antes pues es la manera que a mí permite acercarme a los niños pero también es la manera de hacerles ver a ellos su misma realidad y que por medio de la realidad ellos van aprendiendo ósea es un aprendizaje constante también.

9 ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Que esos ambientes también pues independientemente del ambiente pero pues hablándolo aquí en la práctica o en el ambiente pedagógico es la manera en que yo genero ese mundo de relación con los otros no solamente con las personas sino también con los objetos que pueden estar a la disposición de **los** niños para que puedan aprender que les enriquezca en su misa practica de crecimiento y en su manera de ser en su formación pues tanto personal como individual.

10 ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

Permitiendo que los niños exploren de forma espontánea y creativa desde la manera en que ellos ven y conciben las cosas y experiencias en su medio.

11 ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Eso depende de cómo cada quien ve el juego si yo veo el juego únicamente como para distraer a los niños como que no les tengo nada que hacer entonces les pongo el juego pues hay, eso no le está funcionando en nada cuando el juego tiene un sentido profundo y tiene un aprendizaje hay si se está generando pues esos ambientes que enriquecen pues eso depende la persona pero para mí sí es importante y yo lo veo que si está colaborando como en eso porque por ejemplo no es solamente el juego y que van aprender un tema sino es también cómo valora al otro para mí pues desde mi materia es ver al otro es sentir al otro y ver que el otro también puede sufrir y que el otro también siente y que una también está haciendo eso.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Leydi Rodríguez .

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la universidad San Buenaventura Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Calasanz Bogotá

Persona Entrevistada: Angélica Fagua (ENT2)

Cargo: Docente Primero

Funciones: Directora de curso

Experiencia laboral: Auxiliar en preescolar 8 años – Docente de primaria 3 años.

Formación académica: Licenciada en Pedagogía Infantil

PREGUNTAS:

1. Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

El juego es una parte importante y fundamental en la infancia por eso para poder empezar a promover las cuestiones académicas con los niños es mejor utilizar e implementar el juego es un

medio más concreto donde se pueden expresar y comprender todos los aspectos que necesitamos desarrollar en ellos.

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

Piaget para la parte de matemáticas el desarrollo del pensamiento utiliza mucho la parte del juego como parte de la estimulación y acercamiento desde del aprendizaje de las matemáticas. Por ejemplo a nivel social esta Vigostky que promueve también desde la parte social como tal como el niño debe formar sus habilidades de convivencia desde el aula de clase pero también a través dl juego que es un medio más cercano y con el que conviven diariamente.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

El papel del juego ya en niños de primero de primaria que están terminando ya terminado una etapa y comenzando una nueva en independencia el juego sigue siendo aún todavía muy importante porque aun su pensamiento concibe en parte de desarrollo concreto para empezar a desarrollar el pensamiento abstracto entonces el juego es supremamente importante todavía en estas etapas, porque es el medio donde ellos se desarrollan y se desempeñan entonces siempre y para cada clase es importante tener algo de juego algo llamativo donde ellos se puedan expresar y expresar a comprender las temáticas propuestas.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

Generalmente yo las empiezo a implementar en el principio de la clase como parte de la motivación como parte del empalme de dar un nuevo saber y de integrar a la nueva actividad y al nuevo concepto que se les quiere dar.

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

El objetivo pues es motivar brindarles el gusto despertar el gusto por el área por la materia que se les esté dictando para que puedan así desarrollar sus habilidades a profundidad.

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Se relaciona todo el tiempo porque ellos aprenden jugando su medio social su medio donde se desarrollan es a través del juego ellos donde se les presenta algo con palabras desconocidas muy seguramente no les va a brindar mayor importancia a través del juego y la motivación es la manera por la cual uno se puede acercar a su dialecto y puede conocer a profundidad los niños y en su pensar y así poderles ayudar si tienen algún tipo de dificultad.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

La práctica pedagógica es nuestro quehacer diario es como desempeñamos cada una de las clases cada una de las temáticas de las actividades y como lo ponemos y lo ejecutamos con ellos como le brindamos nuestro saber cómo le brindamos nuestros conceptos para que ellos puedan comprenderlo a su nivel.

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

Se implementa por que hace parte del conocimiento del desarrollo de cada una de las actividades de los niños entonces siempre tienen que estar a la par para que sean un complemento no sean una actividad aparte si no que las dos formen un mismo concepto.

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Los ambientes sociales enriquecidos son como tú desempeñas dentro del aula de clase las habilidades sociales las habilidades de convivencia como el niño necesita sentirse respetado y respetar y formar en humanidad a los niños.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

En todo momento se tiene que brindar ese espacio puesto que el niño si se siente respetado y si uno respeta y con el ejemplo muy seguramente partiendo de hay el niño tendrá muy buenas relaciones sociales con sus compañeros y con su ámbito escolar a nivel también de comunidad que es también lo que se quiere formar.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Por supuesto es algo que se debe estar contextualizando en todo momento cultivando y enriqueciendo porque si no nosotros como maestros no estamos acorde a las necesidades de los

niños muy seguramente las temáticas y conceptos que se quieren brindar a nivel académico serán prácticamente pobres para ellos porque no encontrarán ningún tipo de interés.

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Leydi Rodríguez .

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la universidad San Buenaventura Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Calasanz Bogotá

Persona Entrevistada: Luisa Tovar (ENT3)

Cargo: Docente

Funciones: Directora de curso

Experiencia laboral: 15 años

Formación académica: Licenciada en educación preescolar

PREGUNTAS:

1. Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

Desde mi experiencia pienso que el juego es muy importante tenerlo en cuenta en el preescolar ya que allí los niños interactúan juegan y hacen diferentes roles.

2.¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

Vigostky Piaget, Brunner

3.¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

El papel que tiene dentro de las actividades es que se vuelve algo lúdico y esto hace que como estrategia que en los niños se facilite el proceso de desarrollo aprendizaje.

4.¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

Yo creo que el juego se hace permanente de una u otro manera para que así ellos entiendan y se vuelva muy significativo para ellos.

5.¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

El objetivo es interactuar con ellos con otros niños y niñas y donde tienen diferentes roles y donde comparten diferentes puntos de vista a la edad en que se encuentre el niño/ña.

6.¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Es muy importante ósea el aprendizaje se da es algo muy equilibrado porque a través del juego ellos aprenden y la relación es constante en todo momento ellos están jugando y están aprendiendo.

7.¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

Es algo muy importante porque allí uno adquiere mayor trabajo mayor experiencia y las practicas que uno hace en los diferentes roles que le toque de allí uno aprende para poder ejercer eso sobre su carrera o su profesión en la cual se esté formando.

8.¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

Lúdico yo creo que si uno hace todas las actividades lúdicas creativas y llamativas al niño siempre va ser muy significativo para ellos.

9.¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Los ambientes sociales para ellos son muy importantes porque al interactuar en cada ambiente que uno tenga ellos allí adquieren mayores conocimientos enriquecen el vocabulario hay mayor conectividad con sus compañeros y allí pues salen nuevas cosas de las cuales uno aprende y ellos aprenden.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

Se promueve a través del rincón de lectura si se puede tener rincón de matemáticas como que cada rincón tenga un significado para ellos.

11.¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Si claro si porque a través del juego se vuelve algo muy enriquecedor tanto para los niños como para uno ellos aprenden y uno aprende también a través de ellos.

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Leydi Rodríguez .

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la universidad San Buenaventura Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Calasanz Bogotá

Persona Entrevistada: Olga Patricia Rodríguez (ENT4)

Cargo: Coordinadora sección infantil de pre- jardín a segundo.

Funciones: Coordinación y de sección y clases de origami

Experiencia laboral: Como docente de preescolar 30 años y como coordinadora 4 años

Formación académica: Licenciada en Educación preescolar con Maestría en Competencias para los Docentes.

PREGUNTAS:

1. Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

Yo considero que el juego es la vida de los niños por medio del juego los niños conocen aprenden se socializan y es muy importante para ellos.

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

Montesori igual Piaget en algún momento hablo sobre el juego, Decroly también.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

Es la forma por medio del cual los niños aprenden es decir los niños por medio del juego aprenden matemáticas, aprenden a leer y escribir por que pueden hacer descripciones y eso les sirve más adelante para la lectura y escritura aprenden a socializar entonces como dije anteriormente para los niños el juego es vida.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

Realmente el juego se puede utilizar en cualquier momento bien sea para motivación bien sea para hacer la explicación de algún concepto o posteriormente para ser un trabajo en equipo.

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

Pues el objetivo básico es que los niños cuando estén en una aula es que aprendan que se socialicen que sean creativos entonces básicamente esos son los objetivos para hacer el juego como es su vida entonces ellos están aprendiendo sin darse cuenta por eso están importante tener el juego en cada momento.

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

A ver la experiencia que tenemos aquí en el colegio es que por ejemplo los niños de transición juegan con material concreto y en el momento en que están jugando están aprendiendo a sumar a restar entonces la relación es directa entre lo que los niños juegan y el aprendizaje que se tiene por objetivo.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

Es la práctica que hace uno inicialmente cuando uno está en la universidad la práctica que uno realiza en un jardín en un colegio para ir adquiriendo pues más herramientas para posteriormente ser un docente.

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

Pues como dije anteriormente se implementa en todo momento bien sea al inicio en la mitad al final o simplemente como una actividad recreativa.

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Pues concepción como tal no había escuchado esa expresión de ambientes sociales enriquecidos pienso que tiene que ver con la parte social de los niños en la medida en que uno les proporcione unas actividades enriquecedoras en su actividad social.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

Pienso que una forma de proporcionar esto es el trabajo cooperativo el trabajo en grupo.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Pues considero que si realmente entiendo como ambientes sociales enriquecidos es todas las experiencias que los niños para hacer el aprendizaje pienso que si es excelente que generan muchos momentos para que los niños interactúen entre ellos mismos para que los niños aprendan para que los niños creen sus propios juegos para que los niños se desarrollen en la parte artística recreacional

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Leydi Rodríguez.

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la universidad San Buenaventura Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Calasanz Bogotá

Persona Entrevistada: Melva Patiño Álvarez (ENT5)

Cargo: Docente

Funciones: Directora de curso, clases de primero a segundo

Experiencia laboral: 38 años

Formación académica: Maestría en estructuras del aprendizaje

PREGUNTAS:

1. Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

El juego es una herramienta una estrategia que nos sirve para muchas cosas en el trabajo con los niños.

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

De pronto el que la mayoría conoce más fácil es Josep Yoliver que tiene dos libros muy interesantes es como el más conocido digamos en este momento.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

El papel del juego es muy importante ¿por qué? por qué el juego ayuda para muchas cosas como por ejemplo para la socialización de los estudiantes. Segundo para desarrollar varios sistemas del cuerpo entre otros por ejemplo motricidad fina, motricidad gruesa el sistema propositivo el sistema sensorial el juego es importantísimo.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

Puede ser en el inicio en la mitad de la actividad o puede ser al final dependiendo de las actividades con las actividades que los niños van teniendo durante el día si necesitan también como pausas activas o si necesitamos de acuerdo a un tema relacionado con naturales o dependiendo de **diferentes elementos.**

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

Como decía antes nos ayuda a desarrollar varios sistemas en los niños y también nos ayuda para como estrategia de aprendizaje también.

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Pues como estoy diciendo desde el inicio el juego es una estrategia que nos permite que los niños aprendan diferentes temas de manera más dinámica lúdica y el juego es una de los elementos que me permiten que algunos conceptos se graben más fácil.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

Pues la práctica pedagógica es el día a día que tenemos con los niños es las diferentes estrategias que utilizamos para colaborarles apoyarlos a fortalecer sus habilidades o a mejorar sus dificultades o necesidades.

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

Casi todos los días utilizamos el juego para el saludo para las relaciones sociales en muchos momentos.

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Pues ambientes sociales enriquecidos son aquellos que permiten que los niños desarrollen todo su potencial en diferentes elementos entonces en la medida que por ejemplo niños que juegan con los papas, niños que juegan en el colegio que comparten pues son niños que que crean unos ambientes que les favorecen más para su desempeño.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

Uno de los ambientes sociales es el trabajo en equipo permite el desarrollo de esos ambientes sociales el dar también tiempo para trabajar por parejas y que ellos se hagan preguntas y se contesten son diferentes momentos para crear ambientes sociales enriquecidos.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Por su puesto como lo he dicho ojalá todos los maestros seamos conscientes del papel de la importancia que tiene el juego en nuestras prácticas pedagógicas

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Anexo 6.

TRANSCIPCIÓN DE ENTREVISTAS
MAESTRAS TITULARES, COLEGIO GIMNASIO DEL NORTE

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Laura Moreno

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Gimnasio del Norte

Persona Entrevistada: Isabel Tobón (ENT6)

Cargo: Docente Titular Pre-Jardín B Bilingüe

Funciones: Docente titular

Experiencia laboral:

- Colegio Anglo colombiano (Pre-kinder, transición)
- Colegio Colombo School (kínder)

Formación académica:

- Licenciada en Básica Primaria con énfasis en lengua inglesa.
- Diplomado en la enseñanza del inglés.
- Especialización en neuropsicología escolar.

PREGUNTAS:

1. ¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

Como parte fundamental del proceso de enseñanza y aprendizaje de los niños en esta edad escolar.

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

No, tiene conocimientos de referentes teóricos sobre el juego.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

Súper importante, el juego no como juego y diversión pero si se utiliza el juego para que las actividades sean mu lúdicas para que los niños puedan sentir que están jugando, como por ejemplo el juego del domino –parques –escalera allí se está trabajando una gran cantidad de habilidades motrices como de pensamiento autocontrol es decir involucra varios aspectos.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

Durante la actividad, no hay un momento específico ni límites todo depende de cómo se planea la actividad y se organice el tema como por ejemplo se puede evaluar a través del juego en el tema de los números majeándolo con un domino, con un parques, escalera; se les enseña o se les da el concepto para evaluarlo a través de la sesión.

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

El juego es para los niños algo natural, entonces para ellos es más fácil aprender jugando que aprender sentados de forma tradicional, el juego facilita y es personal.

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Se relaciona totalmente con el aprendizaje de los niños, con su quehacer, en la rutina cuando se juego a la familia y alguno escoge el papel de la mama que es la que organiza y desde ahí se aprende normas y rutinas.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

Permite a las maestras en formación un acercamiento a un poco de la realidad.

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

A través de las planeación y sesiones de trabajo con los niños por medio del juego.

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Es un entorno lleno de cosas.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

A través de unidades de trabajo en equipo, de centers, o rincones de aprendizaje.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Se pueden transformar, pues depende mucho de la actitud de las maestra frente a práctica y realidad en la que se esté, creo que si se puede transformar con una buena actitud

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Laura Moreno

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Gimnasio del Norte

Persona Entrevistada: Marcela Chaparro (ENT7)

Cargo: Docente especialista en danza y teatro

Funciones: Docente especialista danza y teatro

Experiencia laboral: Academia de danza y teatro Bogotá.

Formación académica:

- Licenciada en Danza y teatro Universidad distrital.
- Diplomado en danza

PREGUNTAS:**1. ¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?**

El juego es algo innato, está en el ser humano es decir algo teórico.

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

No conozco claramente alguno.

No, tiene conocimientos de referentes teóricos sobre el juego.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

Es fundamental porque mediante el juego les doy todo lo que quiero que aprendan, jugando aprenden, es una herramienta fundamental.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

En todo momento, es permanente.

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

El objetivo lo enfoco de acuerdo a las unidades de indagación que se esté trabajando es decir de acuerdo a la unidad y a las experiencias de aprendizaje.

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Ellos aprenden jugando en su mayoría de momentos, entonces el juego es básico.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

No lo he escuchado, pero creo que son las herramientas para poner en práctica la didáctica.

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

Desde que se hace la planeación, pues el juego es las estrategias como por ejemplo en el seguimiento de instrucciones, manejo del espacio

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Espacios donde los niños pueden satisfacer todas sus necesidades.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

Permitiéndoles el uso de los elementos del salón, llevándolos a la comprensión de interactuar, trabajar en equipo.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Un ambiente social enriquecido es mi base para dinamizar el trabajo con los niños ,estando inmerso dentro de la actividad ,es algo fundamental pero sin que los niño se den cuenta que están jugando es algo no visible .

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Laura Moreno

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Gimnasio del Norte

Persona Entrevistada: Viviana Gonzales. (ENT8)

Cargo: Docente Titular Jardín, lengua materna.

Funciones: Docente titular, líder de nivel.

Experiencia laboral: 9 años en niveles de párvulos a transición.

Formación académica: Licenciatura en pedagogía infantil, talleres de estimulación temprana y estilos de aprendizaje.

PREGUNTAS:

1. **¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?**

El juego es súper importante y básico, pues los niños aprenden jugando pues a través de las experiencias vivenciales, es significativo asumiendo roles específicos por medio de los disfraces cantando, explorando etc .

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

Vygotsky, Russel, pero con claridad no conozco su teoría.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

Es el papel más importante pues a través del juego, se explora todo los conocimientos previos y se indaga todo lo que el quiere saber y como lo quiere aprender.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

Inicialmente al final de la sesión de trabajo, pero eso depende de la unidad y tema trabajar.

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

Con el objetivo de que en cada uno por medio de la experiencia se dé un aprendizaje perdurable.

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Por medio de las sumativas y experiencias de aprendizaje a lo largo de toda la unidad.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

La práctica pedagógica involucra todo lo que a diario se desarrolla a diario en la que la didáctica y los aprendizajes aprendidos se ponen a prueba día a día.

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

Por medio de las sesiones de trabajo se plantea el juego como el principal dinamizador de la sesión, dejándolos explorar libremente.

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Un ambiente que estimula al niño para que aprenda, coopera y este en un ambiente en el que se sienta a gusto durante su desarrollo escolar.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

A través de las actividades que se promueven, con la diversa organización de los centros o rincones, también organizándolos por estilos de aprendizajes ayudándose unos a otros.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Claro que si, es importante aprovechar todo los conocimientos previos que tienen los niños para partir de ahí abrir una indagación y experiencias que enriquezcan su aprendizaje.

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Laura Moreno

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Gimnasio del Norte

Persona Entrevistada: Carolina Bello (ENT9)

Cargo: Docente Titular Jardín, Bilingüe

Funciones: Docente titular.

Experiencia laboral: Clases a particulares

Formación académica: Diseñadora grafica

PREGUNTAS:

1. Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

Lo considero como una herramienta muy asertiva para que los niños aprendan de una manera dinámica sin tener que recurrir a la repetición es decir a una forma tradicional.

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

Conozco referentes teóricos del juego, según los que nos han dicho las practicantes.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

El papel que tiene el juego es el papel más importante, pues es donde los niños se identifican con ellos, es la parte que hace que se sientan bien y que aprendan sin que se den cuentan.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

No responde.

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

El objetivo del juego en las sesiones de trabajo es dinámico, logrando que se enganchen más fácilmente con sus aprendizajes, además de que estos aprendizajes sean vivenciales .

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Pues básicamente con las actividades pues cuando el niños está jugando se evidencia que tiene un aprendizaje perdurable, al final él te enseña lo que hizo, es una estrategia que utilizamos sin que los niños se den cuenta.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

Es como los conocimientos y aplicación de que y como debemos enseñar.

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

No responde

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

Propiciar un ambiente acorde a la edad de lo que se quiere enseñar a los niños.

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

Propiciar el ambiente en el aula para que los niños, teniendo en cuenta los aprendizajes que yo quiero enseñar es decir la ambientación este acorde a eso que voy a enseñar.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

Claro, porque es diferente que en una clase de los números sea plana, a una clase que este ambientada acorde al tema como los centers que complementan todo .

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

ENTREVISTADORA: Laura Moreno

PRESENTACION

Buenos días, como parte del proyecto que se viene realizando relacionado con las prácticas pedagógicas y su relación con el juego en la Licenciatura en Educación para la Primera Infancia adscrita a la Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad de San Buenaventura sede Bogotá, es necesario escuchar las voces de aquellos que han vivido la experiencia de acompañar procesos de formación de los niños/as. Esta es la razón por la cual lo/la hemos seleccionado para hacerle unas preguntas debido a la experticia que tiene desde su experiencia como maestro/a de los más pequeños.

La información brindada en esta entrevista es de carácter confidencial, solo será utilizada para los propósitos de la investigación. Agradecemos su colaboración en beneficio de la transformación de nuestro quehacer para el fortalecimiento de las prácticas a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos como eje innovador en los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Empresa: Colegio Gimnasio del Norte

Persona Entrevistada: Gloria Coronado (ENT10)

Cargo: Docente Titular transición -lengua Materna.

Funciones: Docente titular.

Experiencia laboral: Virrey Solís, Gimnasio Knowledge.

Formación académica: Licenciada en pedagogía, diplomados en torno a la educación.

PREGUNTAS:

1. ¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?

El juego es el lenguaje de la infancia.

2. ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?

Como hacer realidad el PEP.

3. ¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?

Es la forma de motivación, creación, o aplicación de las experiencias de aprendizaje.

4. ¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?

En diversos momentos de acuerdo las experiencias.

5. ¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?

Existen varios papeles pero el principal es dinamizar las sesiones de aprendizaje hablando un lenguaje propio de los niños.

6. ¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?

Para ellos es más fácil aprender con un momento de juego.

7. ¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?

Es toda la dinámica que se genera en torno al ambiente de enseñanza-aprendizaje

8. ¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?

En la planeación cuando es un juego programado y en otros espacios cuando es espontaneo.

9. ¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?

No estoy, familiarizada con esa temática

10. ¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?

Propiciar el ambiente en el aula para que los niños, teniendo en cuenta los aprendizajes que yo quiero enseñar es decir la ambientación este acorde a eso que voy a enseñar.

11. ¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?

No da respuesta.

Nota: Puede ser que dentro del diálogo con el entrevistado surjan otras preguntas relacionadas con el tema.

Anexo 7

MATRIZ DE ANALISIS ENTREVISTA SEMIESTRUCURADA

Esta matriz de análisis corresponde a las entrevistas realizadas a los colegios Gimnasio del norte y Calasanz Bogotá con el objetivo conocer la opinión que tiene cada uno de las entrevistadas a partir del tema : Transformación de las prácticas pedagógicas de los maestros y/o agentes educativos a partir del juego como generador de ambientes sociales enriquecidos en la primera infancia.

¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?
<p>Interpretación</p> <p>Es una necesidad del ser humano, en el que están inmersas diversas dimensiones que permiten la creación constante de ambientes de aprendizaje del niño y la niña por medio de la experiencia.</p> <p>Comentario del entrevistado: <i>“El juego es súper importante y básico, pues los niños aprenden jugando pues a través de las experiencias vivenciales, es significativo asumiendo roles específicos por medio del os disfraces</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>De acuerdo con Vygotsky “el juego completa las necesidades del sujeto y es una actividad en la que elaboramos conflictos” (Vygotsky, 1988, p 142). Es decir una actividad que permite satisfacer aspectos que los niños y niñas desarrollan a diario, creando situaciones imaginarias convirtiéndolas en motivaciones, ilusiones, necesidades y vivencias.</p> <p>Comentario del entrevistado</p>	<p>Interpretación</p> <p>Por medio del juego el niño se desarrolla de forma integral y armoniosa, estableciendo contacto con el mundo a partir de sus experiencias previas siendo estas enriquecedoras y placenteras.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>“Es el papel más importante pues a través del juego, se explora todo los conocimientos previos y se</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Es un momento espontaneo e innato dentro de una clase el cual permite abordar la temática que se quiere trabajar en la sesión siendo esta participativa, activa, reflexiva y enriquecedora</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>“Inicialmente y al final de la sesión de trabajo, pero eso depende de la unidad y</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Con el fin de propiciar ambientes de aprendizaje perdurables donde el niño experimente y aprenda espontáneamente con el <u>otro</u>.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>“Existen varios papeles pero el principal es dinamizar las sesiones de aprendizaje hablando un</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Dentro del juego están inmersos los conocimientos y habilidades que posee el niño/ña en el cual existen infinitas posibilidades de explorar, crear, imaginar e inventar su propio aprendizaje.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>“ Para ellos es más fácil aprender con un momento de juego.”(2016,ENT10)</i></p>

<i>cantando, explorando etc". (2016, ENT8)</i>	<i>"Vygotsky, Russel, pero con claridad no conozco su teoría" (2016, ENT8)</i>	<i>indaga todo lo que él quiere saber y como lo quiere aprender." (2016, ENT8).</i>	<i>tema a trabajar."(2016, ENT8).</i>	<i>lenguaje propio de los niños."(ENT10)</i>	
--	--	---	---------------------------------------	--	--

¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	
<p>Interpretación</p> <p>Es el escenario donde el maestro utiliza aquellos tanto personales como académicos, en este sentido lo académico desde el punto de vista disciplinario y didáctico de la mano con la reflexión constante desde su quehacer pedagógico.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"La práctica pedagógica involucra todo lo que <u>adivaria</u> se desarrolla, en la que la didáctica y los aprendizajes aprendidos se ponen a prueba día a día."(2016,ENT8)</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Se implementa de manera simultánea es decir que el juego es el mediador principal para el desarrollo y el cumplimiento de los objetivos de la práctica pedagógica, involucrando aspectos <u>sociales, cognitivos</u> y motrices de los niños y niñas .</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"Por medio de las sesiones de trabajo se plantea el juego como el principal dinamizador de la sesión, dejándolos explorar libremente."(2016,ENT8)</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Es un espacio en donde los niños pueden satisfacer sus necesidades sociales, cognitivas, motriz, siendo libres y espontáneos propiciando el aprendizaje y la resolución de problemas dentro y fuera de un ambiente escolar.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"Un ambiente que estimula al niño para que aprenda, coopera y este en un ambiente en el que se sienta a gusto durante su desarrollo escolar."(2016,ENT8)</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Propiciando espacios donde los niños puedan desarrollar sus habilidades motoras, físicas, sociales y de pensamiento es decir un desarrollo integral.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"Propiciar el ambiente en el aula para que los niños, teniendo en cuenta los aprendizajes que yo quiero enseñar es decir la ambientación este acorde</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>El juego es transformador de las <u>prácticas</u> pedagógicas de los maestros en la medida en que lo desarrollo e implemente en el aula como generador de ambientes sociales enriquecidos.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"Claro, porque es diferente que en una clase de los números sea plana, a una clase que este ambientada acorde al tema como los centers que complementan <u>toda</u>..."(2016,ENT9)</i></p>	

			<i>a eso que voy a enseñar".(2016,ENT 9)</i>	
--	--	--	--	--

¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?
<p>Interpretación</p> <p>Es una necesidad del ser humano, donde encontramos inmersas diferentes dimensiones que permite la creación constante de ambientes de aprendizaje del niño/ña por medio de la experiencia.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"Teniendo claro la función del juego que no es solamente la diversión si no también es un modo de aprendizaje."</i> (2016,ENT1)</p>	<p>Interpretación</p> <p>De acuerdo con Vygotsky "el juego completa las necesidades del sujeto y es una actividad en la que elaboramos conflictos" (Vygotsky, 1988, p 142).</p> <p>Es decir una actividad que permite satisfacer aspectos que los niños y niñas desarrollan a diario, creando situaciones imaginarias convirtiéndolas en motivaciones, ilusiones, necesidades y vivencias.</p> <p>De acuerdo con Vygotsky "el juego completa las necesidades del sujeto y es una actividad en la que elaboramos</p>	<p>Interpretación</p> <p>Por medio del juego el niño se desarrolla de forma integral y armoniosa, estableciendo contacto con el mundo a partir de sus experiencias previas siendo estas enriquecedoras y placenteras.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"El papel del juego es muy importante ¿por qué? por qué el juego</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Es un momento espontaneo e innato dentro de una clase, el cual permite abordar la temática que se quiere trabajar en la sesión siendo esta participativa, activa, reflexiva y enriquecedora.</p> <p>Comentario de entrevistado</p> <p><i>"Bueno eso depende porque por ejemplo eso lo puedo hacer para motivar entonces sería el juego de inicio de clase como para</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Con el fin de propiciar ambientes de aprendizaje perdurables donde el niño experimente y aprenda espontáneamente con el otro.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"El objetivo pues es motivar brindarles el gusto por el área por la materia que se les esté</i></p>	<p>Interpretación</p> <p>Dentro del juego se hallan implicados los conocimientos y habilidades que se poseen en un momento dado en el cual existen infinitas posibilidades de explorar, crear imaginar e inventar su propio aprendizaje.</p> <p>Comentario del entrevistado</p> <p><i>"Se relaciona todo el tiempo porque ellos aprenden jugando en su medio social."</i></p>

	<p>conflictos" (Vygotsky, 1988, p 142).</p> <p>Comentario del entrevistado :</p> <p>"Vygotsky que promueve la parte social como tal, como el niño debe formar sus habilidades de convivencia desde el aula de clase, pero también a través del juego que es un medio más cercano y con el que conviven diariamente." (2016,ENT2)</p>	<p>ayuda para muchas cosas como por ejemplo para la socialización de los estudiantes. Segundo para desarrollar varios sistemas del cuerpo entre otros por ejemplo motricidad fina, motricidad gruesa el sistema propositivo el sistema sensorial el juego es importantísimo." (2016,ENT5)</p>	<p>ser la entrada a la temática que yo valla a trabajar y puedo tomar una clase donde el juego sea la herramienta que vio a utilizar para que ellos puedan entender el tema." (2016,ENT1)</p>	<p>dictando para que puedan así desarrollar sus habilidades a profundidad." (2016,ENT2)</p>	(2016,ENT1)
<p>Interpretación</p> <p>Es el escenario donde el maestro utiliza aquellos elementos tanto personales como académicos. En este sentido lo académico desde el punto de vista disciplinario y didáctico de la mano con la reflexión contante desde su quehacer pedagógico.</p> <p>Comentario del entrevistado:</p> <p>"La práctica pedagógica es nuestro quehacer</p>	<p>Interpretación</p> <p>Se implementa de manera simultánea es decir que el juego es el mediador principal para el desarrollo y el cumplimiento de los objetivos de la practica pedagógica involucrando aspectos sociales, cognitivos y motrices de los niños/as.</p> <p>Comentario del entrevistado:</p> <p>"Se implementa por que hace parte del</p>	<p>Interpretación</p> <p>Es un espacio en donde los niños pueden satisfacer sus necesidades sociales, cognitivas, motrices. Siendo libres y espontáneos, propiciando el aprendizaje y la resolución de problemas dentro y fuera de un ambiente escolar.</p> <p>Comentario del entrevistado:</p> <p>"Los ambientes sociales enriquecidos son como tú</p>	<p>Interpretación</p> <p>Propiciando espacios donde los niños puedan desarrollar sus habilidades motoras, físicas, sociales y de pensamiento es decir un desarrollo integral.</p> <p>Comentario del entrevistado:</p> <p>"En todo momento se tiene que brindar ese</p>	<p>Interpretación</p> <p>El juego es transformador de las prácticas pedagógicas de los maestros, en la medida en que lo desarrolle e implemente en el aula como generador de ambientes sociales enriquecidos.</p> <p>Comentario del entrevistado:</p> <p>"Por supuesto es algo que se debe estar</p>	

<p>diario es como desempeñamos cada una de las clases cada una de las temáticas de las actividades y como lo ponemos y lo ejecutamos con ellos como le brindamos nuestro saber cómo le brindamos nuestros conceptos para que ellos puedan comprenderlo a su nivel. "</p> <p>(2016,NT2)</p>	<p>conocimiento del desarrollo de cada una de las actividades de los niños entonces siempre tienen que estar a la par para que sean un complemento no sean una actividad aparte si no que las dos formen un mismo"</p> <p>(2016,NT2)</p>	<p>te desempeñas dentro del aula de clase las habilidades sociales las habilidades de convivencia como el niño necesita sentirse respetado y respetar. "</p> <p>(2016,NT2)</p>	<p>espacio puesto que el niño si se siente respetado y si uno respeta y con el ejemplo muy seguramente partiendo de ahí el niño tendrá muy buenas relaciones sociales con sus compañeros y con su ámbito escolar a nivel también de comunidad que es también lo que se quiere formar. "</p> <p>(2016,NT1)</p>	<p>contextualizando en todo momento cultivando y enriqueciendo porque si no nosotros como maestros no estamos acordes a las necesidades de los niños muy seguramente las temáticas y conceptos que se quieren brindar a nivel académico serán prácticamente pobres para ellos porque no encontraban ningún tipo de interés. "</p> <p>(2016,NT2)</p>	
--	--	--	---	---	--

El presente análisis da cuenta de los hallazgos encontrados en las entrevistas realizadas a un grupo de maestros de los colegios, Gimnasio del norte y colegio Calasanz donde se pudieron evidenciar las siguientes categorías:

De acuerdo a la matriz de análisis apoyada en las entrevistas realizadas a las maestras (10) ; la concepción de juego que se evidencia en mayor proporción es :como una actividad innata del ser humano ,pues surge de la espontaneidad del niño a partir de las interacciones escolares potenciando sus habilidades motrices ,sociales ,culturales ,físicas entre otras, es decir por medio del juego el; vive y disfruta experiencias significativas que le permiten no solo divertirse si no también aprender , de esta manera Vigostky es uno de los autores que en mayor medida retoman los maestros, pero no hay una trascendencia en sus planteamientos teóricos acerca del mismo sin embargo en esta teoría se afirma que el juego es una actividad que satisface aspectos que los niños y niñas desarrollan diariamente siendo el medio más cercano en el que constantemente interactúan con sus habilidades sociales, comunicativas, cognitivas, y de pensamiento, permitiendo al niño dentro del aula establecer un contacto con el mundo por medio de sus experiencias previas, además de explorar e indagar todo lo que él desea saber.

Con referencia al papel que tiene el juego dentro de las actividades realizadas en una sesión de trabajo, dentro del instrumento de medida implementado en las entrevistas, el resultado apunta a opiniones neutras siendo utilizado como punto de partida para iniciar una temática, pues es un motivador para que los niños comprendan el tema, permitiendo la participación activa, enriquecedora y reflexiva por parte de los niños/ñas, de esta manera se demuestra en mayor medida que el objetivo del juego está encaminado a propiciar ambientes de aprendizaje perdurables acompañados de experiencias colectivas e individuales en cada una de las sesiones de trabajo, siendo evidente en menor proporción el uso del juego en el aprendizaje de los niños pues los conocimientos y habilidades no son relevantes al momento de realizar alguna experiencia que le permite opinar, explorar, crear e imaginar.

En cuanto a la concepción que se tiene sobre el término “práctica pedagógica”, la mayoría de los maestros la relacionan con el quehacer diario y la didáctica entendida como la constante reflexión acerca de lo realizado en cada una de sus sesiones de trabajo, estableciendo una comunicación entre pares para compartir los conocimientos adquiridos. De esta forma, dentro de una escala de valor aplicada en diferente entrevista cuantificando las valoraciones de los entrevistados frente a la mencionada práctica, se obtiene como resultado que el juego es el mediador principal para el desarrollo y cumplimiento de cada uno de los objetivos de esta, es decir, es el dinamizador de las sesiones de trabajo pues reúne aspectos sociales, cognitivos y motrices de los niños.

Por otro lado, a partir de la concepción por parte de las maestras de “ambientes sociales enriquecidos”, y utilizando la escala mencionada en las entrevistas, se concluye que es un ambiente poco estimulante para el niño, ya que propicia el aprendizaje didáctico pero difícilmente se logran aprendizajes perdurables de temáticas específicas. Así mismo los ambientes sociales enriquecidos son promovidos por parte de las maestras en menor proporción sin tener en cuenta el desarrollo de habilidades motoras, físicas y de pensamiento en donde el niño se siente respetado, acogido e integrado dentro de la sociedad. Por consiguiente, siendo el juego un transformador de las prácticas pedagógicas de los maestros, este se involucra de manera activa y permanente a lo largo del desarrollo de su práctica pedagógica innovando constantemente los ambientes sociales enriquecidos existentes dentro de su quehacer en pro del aprendizaje perdurable del alumno y la inclusión de diversidad de habilidades.

Anexo 8

DIARIOS DE CAMPO
COLEGIO GIMNASIO DEL NORTE

• **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 1 **Fecha:** Agosto 30 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigadora: Laura Moreno Cano

Docente en observación: Carolina Bello

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Interacción maestro niño. • Juego • Lenguaje 	<p>Estando en la clase de matemáticas ,carolina empieza el tema dando ciertas instrucciones ,la primera de ella es cada uno debe sentarse derecho mirando al frente, alzar la mano para hablar ,no molestar al compañero luego de verificar que uno a uno estuviese cumpliendo con las instrucciones ,inicia la clase con ayuda de un video sobre los diversos medios de transporte ,pero al iniciar el video los niños se sombran de las imágenes y comienzan a hablar con un tono de voz fuerte ,en el instante carolina se sienta y apaga el tv, expresando ;quien está! hablando su tono de voz sube aún más y señala a Juan Antonio quien con su asombro de inmediato se quedó en silencio ,así mismo José alejando observa a su compañera e imita hacer lo mismo ,carolina dice :!que niños tan habladores ,será que puedo iniciar la clase! , de nuevo coloca el video y a medida del avance del mismo va explicando vocabulario en inglés ,relacionando situaciones de la vida real con cada uno de los medios de transporte allí descritos como avión ,bus bicicleta , de nuevo repite que hagan silencio y se sienten bien, al ver que algunos niños están mal sentados procede a quitarles la silla y dejarlos un tiempo sin ella ,después de unos minutos los hace reflexionar y seguir en la actividad ,al terminar la actividad indica que cada uno de los niños debe repetir dos palabras del vocabulario en ingles sobre el transporte desde cada uno de sus puestos .</p>	<p>TRAMA ACADEMICA:</p> <p>A través de la actividad propuesta sobre los medios de transporte ,permite que los niños conozcan el contexto en donde están ,a partir de varios videos relacionados con el tema ,contantemente involucra vocabulario en inglés ,repitiendo constantemente las palabras y enfatizar en la pronunciación realizando un proceso con cada uno de los niños a lo largo de la clase ,constantemente los motiva a buscar y relacionar el tema con la vida diaria ,y su rutina durante el día promueve la participación de los niños .</p> <p>TRAMA OCULTA:</p> <p>Por medio de la actividad propuesta ,los niños están a la expectativa de un nuevo tema ,evidentemente las normas son claras ,desde inicio de la clase , carolina al ver que algunos de los niños no cumplen las normas establecidas establece unas consecuencias como un tiempo de reflexión generando un dialogo reflexivo en torno al comportamiento de cada uno de ellos en clase durante la</p>

		clase mantiene un ambiente cálido pero firme durante el desarrollo de la misma .
<p>A posteriori</p> <p>Siendo el juego importante al desarrollar el aspectos culturales, sociales y de aprendizaje del niño, el juego tiene el papel importante de asumir que el niño actué de manera autónoma e independiente durante su desarrollo cultural ,es así como en el desarrollo de las actividades este debe promover que sea activo el proceso de aprendizaje (académico y social) debido a que en la sesión desarrollada ,se evidencia que hay cierto grado de motivación a través de los recursos utilizados impartiendo un tema de la vida cotidiana en el que relaciona diversos aspectos sociales y culturales.</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°:2 **fecha:** Septiembre 1 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigador: Laura Moreno Cano

Docente en observación: Carolina Bello

INDICADORES OBSERVACIÓN	DE	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia didáctica • Ambiente • Recurso 		<p>Siendo las 8 de la mañana , carolina convoca a los niños en frente del tablero para dar a conocer el tema que irían a desarrollar ,expresando que aprenderían a sumar y restar ,a través de centers que estarían llenos de diversas actividades que les encantaría, siendo asi divide al salón en 5 grupos de 4 estudiantes numerando cada grupo del 1 al 5 ,minutos antes de a conocer los centers indica algunas reglas para estar en ellos , la primera trabajar en equipo siempre estando todos colaborando en el center ,no pelear , respetar los turnos de los demás, tiempo de juego 7 minutos en cada uno al finalizar el tiempo rotarían ,al termina cada uno de los grupos inicia su trabajo en cada uno de los centers ,la mayoría de los niños colabora en su center pero unos pocos empiezan a pelear por usar primero las fichas que el otro ,allí carolina los retira del grupo dejando cinco minutos sin poder compartir con los demás , luego de tiempo reflexión regresan su lugar . cada 7 minutos iban intercambiando los centers al finalizar la actividad socializan los aprendizajes obtenidos en como por ejemplo: como hicieron para sumar, para restar que estrategias usaron y como lo habían logrado .</p>	<p>TRAMA ACADEMICA:</p> <p>Con la ayuda de la de los centers propuestos para la clase de matemáticas, carolina logra involucrar a todos el grupo dentro de las actividades ,además de desarrollar el pensamiento matemático ,permeado por el tema de las sumas y restas, siendo esta una actividad de compromiso y participación grupal , su rol es activo durante toda la clase debido a que está en constante revisión y supervisión de las micro actividades ,así mismo respondiendo e indagación mas acerca del tema .</p> <p>TRAMA OCULTA</p> <p>Por medio de las micro actividades en cada uno de los centers, cada uno de los niños está al tanto de que cada uno esté involucrado dentro de la actividad ,en el que le equipo trabaje unido para lograr alcanzar el objetivo ,al observar carolina que algunos de los niños no cumple con las reglas establecidas ,el mismo grupo decide que debe reflexionar y estar retirados de la actividad, cada integrante comparte los grandes aprendizajes logrados tanto con sus pares como con su maestra ,pues muy contentos y entusiasmados demuestran los resultados de cada actividad.</p>
<p>A posteriori</p> <p>El juego es parte fundamental del ser humano, ampliando diversos perspectivas y puntos de vista los niños y niñas según Vygotsky explorando, interpretando, ensayando diversos roles sociales en lo que la sociedad y su mismo entorno le permite llegar más allá de lo que él cree saber y conocer, además de ser un aspecto fundamental en la socialización permite que cada uno exprese y regule emociones tanto individuales como las de los demás. Durante este tiempo de socialización ,comprensión regulación y aprendizaje se comprende más allá de la realidad inmersa en la los niños se encuentran , realidad que está en constante cambio y transformación .</p>			

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°:3 **fecha:** Agosto 30 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigador: Laura Moreno Cano

Docente en observación: Viviana Gonzales.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia didáctica • Ambiente • Recurso 	<p>Luego de entrar del descanso miss vivi dice que todos los niños de jardín a deben ir al baño, todos salen corriendo hacia el baño emocionados por la clase con mis vivi „al llegar al salón s sientan en el tapete en frente del tablero y con ayuda de vivi comienzan a pronunciar lentamente las vocales ,luego nombra niño por niño para pronunciarlas además de realizar el trazo ruta correspondiente ,emocionados los niños por que llegara su turno de repisar la vocal las nombran rápidamente ,al terminar corren a sus puestos en donde encuentran plastilina de diversos colores ,al escuchar la instrucción dada por la miss ;la cual corresponde a que cada uno de los niños debe realizar la vocal que contiene su nombre ,pasados cinco minuto algunos de los niños terminan rápidamente mientras otros aún están realizando el proceso ,se dirige sentándose a su lado para ayudarle ,luego de que cada uno termine expone sus vocales frente a los demás compartiendo que vocal es y como suena .</p>	<p>TRAMA ACADEMICA:</p> <p>A través de los recursos utilizados en el aula ,como imágenes de las vocales y plastilina Viviana desarrolla la mayor parte de la clase ,cada uno de los niños realiza un trabajo e interacción ,además lo acompaña con la pronunciación y recorrido guiado con su dedo ,durante toda la sesión de trabajo está pendiente de uno a uno el proceso del niño</p> <p>TRAMA OCULTA</p> <p>Dado el trabajo desarrollado por los niños al final de la sesión la socialización por parte de cada uno hacia los demás esta ,relacionado con los aprendizajes y gustos de los niños y sus comprensiones acerca del mismo ,pues debido a que cada uno de los niños realiza no solo un proceso individual al organizar y comprender su propio nombre ,le está ayudando al otro a que lo haga de igual manera .</p>
<p>A posteriori</p> <p>Al ser los recursos herramientas más importantes que como docentes usan para dar a entender el tema más fácilmente, incluye al niño en u mundo en el mismo crea su propio conocimiento y soluciona sin número de conflictos intelectuales manuales y cognitivos durante la actividad, en este largo proceso cada uno se apropien de conocimientos, conceptos y consoliden sus aprendizajes, ayudando a estos sean significativo en cada alumno. Como docentes frente al grupo, es de suma importancia conocer y analizar qué clase de alumnos tenemos en el grupo para, y en el que medio se encuentra la comunidad en la que estos se desenvuelven, para poder elegir los materiales correspondientes y adaptar la clase al interés común de los alumnos, buscando siempre que cada material cumpla con un propósito establecido.</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 4 **fecha:** Septiembre 1 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigador: Laura Moreno Cano

Docente en observación: Viviana González

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Interacción maestro niño. • Juego • Lenguaje 	<p>Estando en clase de lengua materna Miss vivi ,el curso de pre jardín a ,intenta seguir las acciones realizados por ella acorde a la canción de las vocales ,sus expresiones y voz son bastante fuerte logrando la atención de todos los niños por un lapso de 10 minutos ,durante el desarrollo de la canción los movimientos corporales son armoniosos ,el rostro de miss vivi es bastante expresivo contagiando alegría en cada uno de los niños ,luego de terminar la mímica de la canción los invita a sentarse en las mesas ,al estar sentados realiza ejercicios con las manos ,la cabeza y los pies durante cinco minutos ,allí un niño alza la mano y pregunta :¿Miss que vamos a hacer ? a lo que ella responde si claro amor aprenderemos a reconocer las vocales de nuestros nombres ,los niños se encuentra emocionados ,así que uno a uno indaga cuál es su nombre escribiéndolo en el tablero para que cada uno lo pudiera ver ,da 2 minutos a cada niño para visualizarlo mejor ,comienzo uno a uno a indagar que vocales están en su nombre junto con la pronunciación ,algunos de los niños se ríen pues no reconocen nada y otros pronunciación si ayuda alguna ,al terminar la sesión permite que todos pronuncien el nombre de todos los amigos .</p>	<p>TRAMA ACADEMICA :</p> <p>Con ayuda de la canción de las vocales realizan ejercicios tanto corporales como espaciales ,miss vivi obtiene la atención de cada uno de los niños en compañía de la alegría y espontaneidad de cada uno ,allí todos los niños están involucrados reconociendo además de las vocales las partes de su cuerpo ,creando expectativa acerca del tema a desarrollar ,los conceptos son claros para cada uno de los estudiantes , conocer cuáles son las vocales y como las utilizan además de indagar e reconocimientos de las mismas en sus nombres y la de sus compañeros .</p> <p>TRAMA OCULTA:</p> <p>El ambiente generado a partir de las canciones de las vocales al inicio de la clase motiva sin duda a que el grupo esté conectado e integrado con cada una de las acciones que esta realizando tanto la miss como cada uno ,el reconocer no solo las parte de su cuerpo si no al otro además de cómo está compuesto su nombre le permite al niño concebir la importancia del otro ,las acciones realizadas por Miss vivi además de su tono de voz y actitud dentro de la clase genera un ambiente tranquilo y ameno para este logre el objetivo propuesto .</p>

A posteriori

La teoría de Vigotsky asigna ese papel esencial al considerar que es el facilitador al desarrollar ciertas estructuras que le permitan al niño construir su propio conocimiento con la ayuda de estrategias motivacionales y llamativas para generar expectativa en ellos mismos, provocando cada vez más incertidumbre por aprender lo que le gusta y también lo que no o simplemente no le llama la atención, sumado a esto las relaciones generadas a partir de esa socialización tanto maestro niño –, como niño-niña tiene el propósito de lograr en el estudiante el mayor interés posible por sus actividades ya sean recompensadas o no .

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 5 **fecha:** Agosto 31 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigador: Laura Moreno Cano

Docente en observación: Marcela Chaparro

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Interacción maestro niño. • Juego • Lenguaje 	<p>Siendo las 8:40 de la mañana Maleja inicia la clase con primero a ,los convoca en un círculo frente al salón de danza , le da la bienvenida al nuevo año escolar ,los niños se emocionan mucho pues ella les explica que se tendrán que hacer en 3 grupos de 5 ,con el que realizaran una carrera de observación por medio de pistas que encontraran ubicadas en diversos lugares(el salón de danza ,la casa de madera, chanta de colores,bagon de Tics) a cada uno de los grupos los numera del 1-3 y les da un color junto con una pista inicial ,les indica que son 5 pistas que deben conseguir al finalizar deben llegar al punto de encuentro es así como cada grupo inicia leyendo la pista atentamente ,mientras tanto maleja observa cada grupo y nombra un líder al ver que todos quieren leer la pista inicial ,luego de colocar algunas normas y reglas para lograr con éxito la actividad ,los niños se observan alegres y activos durante la parte inicial de la actividad ,sus caras de expectativa frente al reto son bastantes, a iniciar el recorrido cada uno de los grupos va a cada uno de las pistas ,desarrollando completamente la actividad destinada en la pista ,maleja observa con atención el desarrollo de la misma ,estando con cada uno de los grupos por lo menos en una pista ,además de preguntarles constantemente ¿Qué número de pista es? ¿Cómo lo resolvieron? ¿Designaron roles? ,al ir terminando los grupos maleja los felicita por lograr culminar el reto ,cierra la actividad con la participación de cada uno y de lo que observaron encada uno de las pistas .</p>	<p>TRAMA ACADEMICA :</p> <p>Por medio de la actividad de bienvenida maleja involucra varios aspectos claves para el desarrollo de la dinámica de trabajo de clase ,promoviendo la participación e integración de todo el grupo, organizando los grupos de trabajo alternando números al azar ,durante toda la actividad los niños al socializar cada uno de las preguntas indagan acerca de los acuerdos del salón ,además de descubrir que por medio de la danza y teatro pueden expresar cualquier sentimiento así mismo les permite organizarse especialmente para realizar cada una de las estaciones con éxito .</p> <p>TRAMA OCULTA:</p> <p>Desde el inicio de la clase los niños están motivados y a la expectativa de que teman irían a ver ,de esta manera maleja involucra cada una de las características de clase como un enganche a la actividad de provocación e iniciación de las clases de danza y teatro ,los niños se muestran ansiosos comentando entre ellos que tienen una gran expectativa por desarrollar cada una de las actividades que maleja desarrollara , primero a es un grupo unido homogéneo ,colaborar y solidario entendiendo que el trabajo en equipo es fundamental dentro del desarrollo de la actividad .</p>

A posteriori

El juego cooperativo permite la relación, confianza, colaboración y solidaridad de un grupo determinado siendo participativo, divertido, ayudando a resolver dudas propias y colectivas alcanzando objetivos comunes, a través de esta actividad se hace evidente la preocupación y atención de cada uno por el grupo en general, permitiendo el beneficio de goce y disfrute de todo el grupo. Además de disfrutar actitudes de aprecio y éxito son visibles por medio del desarrollo de la misma ,su aprendizaje se enriquece cada vez más al relacionar lo observado con lo vivido y después ejecutado .

En este sentido Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio, pues allí el niño transforma algunos objetos dándole un significado distinto .

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°:6 **fecha:** Septiembre 1 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigador: Laura Moreno Cano

Docente en observación:Marcela chaparro

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia didáctica • Ambiente • Recurso 	<p>Al iniciar la quinta unidad le día martes maleja organiza al grupo de jardín a en fila frente a su salón ,ello muy organizados caminan uno detrás del otro ,al llegar al salón de danza y teatro ,ingresan por el lado derecho se sientan frente al zapatero y se quitan cada uno sus zapatos organizándolos en el, buscan la caja de baletas de cada uno se las colocan y corren al tapete central del salón allí maleja los espera sentada ,al estar todos reunidos en círculos los saluda estableciendo un contacto visual con cada uno ,explicando que en la sesión van a desarrollar una serie de ejercicios corporales y de autoconocimiento con ayuda de una tele de colores , es así como les indica que deben acosarse en el tapete y escuchar con atención la música de fondo esta es una música de relajación con un volumen muy suave durante unos minutos ,cierran sus ojos y cada uno expresa lo que siente en el momento ,al indicarles maleja que se levanten cada uno a uno se ubican en un espacio distinto del salón cogiendo una tela con la que empiezan a hacer diversas figuras en el aire ,piso y con su cuerpo, finalmente cada uno muestra que exploración realizo con la misma .</p>	<p>TRAMA ACADEMICA:</p> <p>A lo largo del desarrollo de la sesión de trabajo, constantemente maleja interactúa con algunos de los elementos del salón desarrollando ejercicios que les permiten conocer su esquema corporal y e imaginar diversos movimientos que potencie aún más habilidades, es así como cada uno de los niños con su material de trabajo (tela) la observa, explora e intenta crear una rutina con la cual trabajan en la clase.</p> <p>TRAMA OCULTA :</p> <p>A través del desarrollo de acciones propias de la unidad quienes somos maleja interactúa con cada uno de los niños explicando uno a uno los ejercicios que deben hacer ,siendo jardín un grupo que sigue instrucciones fácilmente, permitiendo que maleja genere un ambiente de la clase ,facilitando las ejecuciones en cada uno de los movimientos propuestos por ella y por cada uno de los niños estando solos y frente a sus compañeros ,así mismo las relaciones grupales se hacen evidentes mediante la cooperación entre varios de los niños al momento de realizar diversos ejercicios .</p>

A posteriori		
<p>La interacción social ,en el juego es un elemento fundamental en el momento de desarrollar actividades lúdicas de goce y disfrute ,así mismo por medio de estas actividades no solo se potencia el aprendizaje y el reforzamiento de cada uno de las relaciones generadas en los niños y niñas para ello , Vygotski resalta que a través del desarrollo de varios estrategias instrumentos o los niños comprenden y asimilan fácilmente aspectos de su entorno , una de ellas es el lenguaje aspecto diario y fundamental en el aula ,pues por medio de este se expresan sin número de lenguaje tanto del maestro como del estudiante favoreciendo el dialogo positivo y mediador dentro del aula y por ende en cada una de las relaciones maestro –niño –niño-niño.</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°:7 **fecha:** Agosto 30 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigador: Laura Moreno Cano

Docente en observación: Gloria Coronado

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Estrategia didáctica • Ambiente • Recurso 	<p>Estando en la 6 unidad el día martes en la clase de español miss gloria , llama la atención de los niños a través de las tres palmas ,a lo que alguno de los estudiantes responden , pero 4 de ellos siguen jugando , los escritos están ubicados en U ,así que miss gloria pasa por cada uno de los puestos diciendo “puntico por estar bien sentando “ al escuchar que todos los estudiantes esto ,se sientan correctamente aunque se escuchan algunos silbidos de un estudiantes ,ella hace caso omiso y les explica con voz fuerte que cada uno recibirá un libro llamado “Dalia” en el cada uno tendrá la oportunidad de realizar la lectura de una página diferentes, es así que para la correcta lectura del libro deben estar ;bien sentado ; odios atentos; concentrados cada uno en su libro apreciando la lectura del mismo , al terminar reparte a cada uno el libro con la página de inicio abierta culminando la Re participación de los libros se escucha en el salón un SHUUUUUU! Fuerte dejando de inmediato al salón en silencio ,su voz fuerte expresa que en orden cada uno tendrá la oportunidad de leer un párrafo ,es así como da inicio solamente cuando todos están en silencio ,Juan comienza la lectura la mayoría de los niños escuchan y observan con atención mientras que unos pocos ,juegan con el libro observando las imágenes , al ver miss gloria que unos pocos están jugando con el libro de inmediato para la lectura y se dirige hacia Matías C ,estando en frente el hace silencio y deja de jugar pero pregunta dónde vamos? ;No sé leer! Miss gloria no dice nada y solo expresa con su dedo en la boca que debe seguir la instrucción, mientras le da la oportunidad a cada uno de los niños camina silenciosamente por el salón observando fijamente a cada uno y luego anota en una libreta, al terminar la lectura del libro, indica que deben organizar los libros en la parte media de la biblioteca para luego recoger sus agendas e ir tomar onces.</p>	<p>TRAMA ACADEMICA:</p> <p>Por medio de la propuesta de lectura, miss gloria ejerce un papel activo durante la lectura, siendo concreta con lo que espera de cada uno de los niños, genera una participación total de grupo apoyado de la escucha hacia el otro y el seguimiento a la lectura organizada.</p> <p>TRAMA OCULTA</p> <p>Durante la actividad propuesta los niños interactúan con el libro mas no con el compañero, logrando que cada uno se utiliza cada uno de sus sentidos para seguir la lectura ,a lo largo de la lectura la mayoría de ellos pide a ayuda a sus amigos para saber en qué parte de la página van ,miss gloria permanece la mayoría del tiempo seria y con acciones que un invitan al silencio constante para terminar toda la actividad.</p>

A posteriori		
<p>Una de las as grandes estrategias para comprender el mundo en que vivimos es la lectura pues además de potenciar la comprensión social ,ejercita el cerebro , en el que se crea un mundo imaginario siendo propio ,despertando inquietudes ,expectativas ,avances y en ocasiones tensiones en los niños que se observaran en comportamientos no adecuados , en este caso a lectura individual en voz alta organiza estructuralmente la mente de cada uno de ellos respondiendo en ocasiones a estímulos esperados e inmediatos que afectan en cierta medida el ambiente y desarrollo de la estrategia .Además la lectura desarrolla la capacidad de comprensión lectora ,en la que adquieren nuevo vocabulario ,estructuras y actitudes mejora la calidad académica social y humana del estudiante .</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°:8 **fecha:** Agosto 31 de 2016

Lugar: Colegio Gimnasio del norte Bogotá

Investigador: Laura Moreno Cano

Docente en observación: Gloria coronado

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> • Interacción maestro niño. • Juego • Lenguaje 	<p>Al llegar a la salón de danza ,se encontraban los cuatro transiciones con cada una de las practicantes a su cargo ,es así como al estar los niños sentados y en silencio mirando el espejo, empieza a actuar dos profesores quienes inician una mini obra de teatro ,cada uno de ellos está personificando un animal de la selva con ayuda de máscaras y vestuario van representando una acción diferente ,durante la obra la maestra gloria personifica a una mariquita con una personalidad particular el cual tenia diversas perspectivas de ver la vida , al representar a bella su personaje camina alrededor de salón mostrando a todos lo bella que es, al ir caminando pregunta a los niños : ¿Creen soy bella? Con un singular manejo de sus manos y pies los niños responder si eres bella mu bella ellos emocionados colocan sus ojos fijamente en bella quien en medio de la obra se encuentra con Don Gorilla en la selva discutiendo acerca del tema de como conquistar a una amiga que le encantaba llamada: Conejn ,bella le dice al gorilla con un sutil lenguaje “querido amigo: sabes para conquistar a tu amiga conejin debes ser tú mismo “ al terminar esta oración bella indaga con los niños por qué deben ser autentico para lograr lo que se quiere ,los niños responden emocionados : “Bella, debemos ser auténticos porque así los demos nos apreciaran más y podrán ver nuestras hermosas cualidades” ,bella con una linda sonrisa reflejada en su cara les dice ¡oh que buena respuesta! los niños emocionados aplauden a cda uno de los actores que representaban a la gran familia de la selva ,luego de terminar la mini obra Miss gloria ,expresa con un fuerte aplauso el agradecimiento hacia los estudiantes por haber estado atentos y haber aportado en medio de la mini representación ,puntos de vista ,pues les explica que cada uno es diferente creciendo de diversas maneras ,en diversos contextos ,épocas y condiciones económica los cuales los</p>	<p>TRAMA ACADEMICA:</p> <p>Con motivo de la provocación de la unidad de indagación :Quienes somos, miss gloria realizo junto con su equipo de trabajo una obra de teatro en la que personificaba a una “mariquita llamada bella”, quien asumía el papel de ser un animal con un gran filosofía de vida siendo ella misma ,autentica a través de su papel usaba los conceptos (perspectiva y punto de vista) promoviendo al indagación a través de preguntas para los niños como :</p> <p>¿ qué personalidad tenia bella?</p> <p>¿Por qué eran amigos con el amigo?</p> <p>¿Los amigos dan buenos o malos concejos?</p> <p>¿Pensar diferente está bien?, estas preguntas la manejo constantemente durante toda la mini obra, escuchado las respuestas de los niños complementadas de ejemplos claros de la vida real .</p> <p>TRAMA OCULTA</p> <p>En general cada uno de los grupos de transición tienen diversas particularidades ,pero en general los niños disponen de un comportamiento durante la mini obra observando atentamente cada una de las escenas , a lo largo del desarrollo de las mismas los niños hacían preguntas que en algunas casos no eran escuchados por algunas maestros que apoyaban el desarrollo de la mismas es decir especialistas y practicantes en ese instante al observar el niño</p>

	<p>hace únicos y diferentes ante todo el mundo ,además de propiciar la reflexión a través de preguntas como¿ qué personalidad tenia bella?</p> <p>¿Por qué eran amigos con el amigo?¿Los amigos dan buenos o malos concejos?¿Pensar diferente está bien?</p>	<p>que no le estaban colocando la suficiente atención este ,daba media vuelta promoviendo el desorden y dialogo entre sus compañeros ,interrumpiendo de permanentemente las mini obra y el óptimo desarrollo de la misma, pero al momento de culminar la obra e intentar promover la indagación miss gloria recurre a utilizar diversos aspectos como alzar la voz ,aplaudir , mover sus manos para controlar el grupo de niños y posteriormente desarrollar el dialogo reflexivo previamente establecido .</p>
<p>A posteriori</p> <p>Es importante promover actividades motivantes en los niños los cuales les permita expresar desde diversos puntos de vista lo que piensan sienten y quieren a hacer ,estas expresiones enmarcadas en un conjunto de normas y reglas que permitan el óptimo desarrollo de cada una de sus habilidades personales ,sociales, actitudinales promoviendo aprendizajes a través de la indagación de su constante de su realidad y la observación de su contexto ,así mismo el maestro como agente fundamental dinamizador y motivante durante el largo proceso de indagación asume como propio cada reto de ir mas allá de las expectativas que comúnmente se establecen o establecen cada uno de los niños a través de las unidades de indagación de hay la importante de la constante innovación de sus prácticas diarias que permitirán reflejar el crecimiento y fortalecimiento en cada uno de los aspectos fundamentales de la vida del ser humano .</p>		

DIARIOS DE CAMPO
COLEGIO CALASANZ BOGOTA

• **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 1 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Angelica Fagua

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de lengua castellana</p> <p>La maestra organiza a los niños pidiéndoles que se sienten y hagan silencio los niños atienden al llamado de atención y hacen silencio, la maestra se dirige a ellos explicándoles cual será la actividad que se va a realizar los niños muy atentos a la explicación sacan la cartuchera y atienden a lo que la profe les dice. La maestra en un tono de voz bajo les dice que les facilitara un formato donde deben escribir lo que hicieron en la fiesta de la familia (actividad que se desarrolló el día 28 de agosto del 2016). En ese momento algunos niños dijeron pero yo no estuve en esa celebración entonces que escribo, la profesora responde que pueden describir lo que hicieron ese día por ejemplo: si fueron a piscina pues describen todo lo que hicieron, pero les pide que sigan un orden en cuanto la</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra utiliza un lenguaje muy claro para dar las indicaciones de la actividad, les facilita a los niños un formato con bordes muy llamativos y los renglones en negrilla para que los niños practiquen el buen uso del renglón, aclara las dudas en el caso de la no asistencia a la actividad del día domingo (fiesta de la familia) también aclara dudas sobre la ortografía que hacen algunos niños, se muestra como un agente pasivo ya que no tiene ningún desplazamiento en el momento de la explicación y no realiza una actividad de inicio que permita un mejor desarrollo de la actividad por otra parte cuando los niños ya no hacen más preguntas se sienta a realizar otros trabajos.</p> <p>TRAMA OCULTA: los niños se muestran cansados y algunos con sueño, cuando la maestra les dice que van a escribir algunos se miran unos con otros y hacen cara de cansancio y desagrado, la maestra genera un espacio para el diálogo y resolución de preguntas más sin embargo cuando pasa por los escritorios de los niños les borra porque no escribieron dentro del renglón cuando esto sucede los niños muestran cara de desagrado.</p>

	<p>descripción es decir que nos levantamos, nos duchamos etc. No iniciar por el final del día si no por el inicio del día. Los niños sonríen y hablan en voz baja unos con otros, la maestra pregunta a varios niños que hicieron ese día todos quieren hablar y empiezan a hablar todos juntos en voz alta la maestra les dice ya niños por favor hable uno por uno levanta la mano quien quiera hablar, le da la palabra a uno de los niños y cuenta que fue a almorzar a el corral con sus padres y luego fueron a un parque a jugar, otro dice yo estuve aquí en el colegio con mis papas y la pasamos muy chévere la maestra les dice ese escriban eso pero recuerden que es describir lo que hicieron desde el momento en que se levantaron has cuando se acostaron. Continuando con la clase les entrega un formato que les pide que lo marquen con el nombre claro, deben hacer uso del reglón y tener letra clara. Los inician la descripción muchos le preguntan a la maestra por palabras que ellos no saben escribir muy bien es decir ortografía la maestra escribe en el tablero todas las palabras que ellos preguntan para que resuelvan dudas, la maestra pasa por los escritorios de cada niño para corregir algunos niños que están escribiendo muy grande y borran mucho los niños muestran agrado por la actividad y logran concentrarse en el escrito la maestra está pendiente a cualquier inquietud de los niños. De esta manera se termina el tiempo y timbran para salir al descanso los niños entregan su escrito y la maestra les dice que salgan al descanso</p>	
--	---	--

A posteriori Es importante crear dentro del aula ambientes que generen expectativas de indagación dentro de los niños, no debemos limitarlos al lápiz y papel se puede generar un espacio donde los niños interactúen y generen diálogos interactivos entre ellos de esta manera los niños no se sienten tan limitados al momentos de contar su experiencias ya que son muchas cosas las que tiene que contar.		

• **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 2 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Angelica Fagua .

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de educación sexual</p> <p>La maestra pide que hagan silencio los niños se sientan en sus puestos pero algunos niños siguen hablando sin poner atención, la maestra les dice vamos a cambiar a la cuenta de tres de puesto” uno, dos, tres “ los niños muy activos se corren a cambiar de puesto algunos sencillamente se sientan en al puesto del compañero que está más cerca se realzo esta dinámica por 5min, continuando con la actividad la maestra les dice ya gritaron y se desordenaron un ratico ahora les voy a contarles que vamos a trabajar en la clase vamos a retomar el tema de las relaciones con los extraños para esto les voy a dar a cada uno una hoja donde podremos observar varias situaciones donde podemos pensar como las resolveríamos nosotros si fuéramos quienes las estuviéramos viviendo, le facilita a cada niño una copia y les dice vamos leer uno por una una de los situaciones que están en la hoja iniciare yo con la primera situación vamos a leer y hacer preguntas</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra inicia su clase con autoridad ya que de manera muy seria les pide a los niños que hagan silencio y se sienten más sin embargo alguno niños siguen hablando, la maestra reacciona a la respuesta de los niños de acurdo a su orden y realiza una pequeña dinámica que le permite distraerlos y llamar la atención de ellos no es un juego como tal pero le permitió la atención de los niños. De esta manera la maestra explica la actividad de manera clara y en un tono de voz alta. Durante la actividad se evidencia el dialogo entre pares ya que la clase parte de un dialogo de la vida cotidiana.</p> <p>TRAMA OCULTA: al inicio de la clase los niños estaban muy dispersos la maestra logra llamar su atención con la dinámica que realizo pero aun así algunos de los niños seguían hablando, era muy evidente que algunos no tenían interés en la clase, la maestra maneja una forma de dialogo muy común además los recursos que ella maneja no son llamativos para los niños ya que ellos por lo general están entre papel y lápiz.</p>

	<p>acerca de la situación. La maestra inicia con la lectura de la primera situación que se trata de un paseo donde va toda la familia de Simón y Rosita en aquel lugar había una piscina muy grande ellos llegaron y corrieron a poner sus tarjes de baño y se metieron a la al medio día su abuela los llama para almorzar todos atendieron al llamado de la abuela pero Simon Y Rosita se quedaron en la piscina jugando con el balón de pronto se acerca un tío que no los hace sentir cómodos ya que no les gusta que se les hacer que por que tiene una forma de acariciarlos que los hace sentir incomodos él les dice que él quería jugar con ellos muy divertido pero que tendría que ser a escondidas de los demás. Los niños muy atentos a la lectura se muestran un poco asombrados por la situación. La maestra pregunta bueno niños que tal les pareció la lectura que piensan sobre la lectura quien quiera hablar alza la mano uno de los niños alza la mano y dice si yo estuviera en esa situación le contaría a mis papas que no me gusta como me acaricia mi tío para que ellos hablen con mi tío y cambie esa actitud con migo. La maestra hace una pregunta ¿ustedes que opinan es bueno ocultarle cosas a los papas? Todos gritan no y la maestra dice ¿por qué? ellos responden porque ellos nos pueden ayudar cuando estamos en peligro la maestra pregunta que otras personas nos pueden ayudar en casa que estemos en peligro? Responde los profesores o los abuelos. Bueno de acuerdo a todo lo que hemos hablado podemos concluir que no debemos confiar en todas las</p>	
--	---	--

personas así sean de la familia y nunca debemos ocultarle nada a nuestros padres. Bueno la maestra le pide a Nicolas que lea la situación número 2. El lee en voz alta y sus compañeros están atentos algunos hablan en voz baja y no ponen atención a lo que se está hablando. Esta segunda situación nos habla de Simón quien asistió al médico porque le dolía el pene su madre siempre le había dicho que nunca se podría dejar sus partes íntimas de nadie entonces Simon entro en confusión porque el doctor tendría que coger su pene. La maestra dice bueno chicos se están durmiendo póngase de pie y sacuden todo el cuerpo rápido rápido muevan todo listo ahora siéntense y cuéntenme que piensan de esta situación qué harían ustedes un niño levantar la mano y dice yo le preguntaría a mi mami tu siempre me has dicho que las partes íntimas no se pueden dejar ver ni coger de nadie y entonces que hago si el doctor lo hace. Bueno eso sería una buena solución dice la maestra en ese momento timbran para el cambio de clase y la maestra les dice a los niños que continúan en la próxima clase.

A posteriori: es muy importante que las clases siempre tengan elementos motivantes y que generen en el niño la atención para que se logre llegar a profundidad de lo que se quiere ver en cada actividad, para esto el maestro debe ser el generador de estos ambientes permitiéndose no siempre dar las clases en el salón sino cambiar de ambientes y porque no realizar una clase a campo abierto donde hallan mesas de trabajo que permitan que los niños interactúen a partir de una pregunta dinamizadora.

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 3 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Olga Rodriguez

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de origami</p> <p>La maestra saluda a los niños y les pregunta cómo están les pide que hagan silencio para explicar que van hacer en clase ellos atienden y hacen silencio. Les comenta que van hacer una camisa que al finalizar le dibujaran los botones con marcador para luego pegarle en el cuaderno de origami. Los niños muy felices dicen que chévere una camisa para mi papá, la maestra sonrrie y les dice pues será un poco difícil que le quede al papá pero si tendrán una idea para hacerle una. les pide que se pongan de pie y cantan una canción que dice. (yo tengo una casita que es asi y asi que porque por la chimenea sale el humo asi y asi que cuando quiero entrar yo golpeo así así). Primero la cantan en vos baja y van subiendo el todo de voz hasta tener un tono muy fuerte los niños muy animados se sientan en su puesto y preguntan ya empezamos. La maestra les dice primero vamos a repartir la hoja de plegado y ya iniciamos pregunta todos tienen hojita ellos responden si señora, entonces atentos a la primera indicación la maestra indica paso a paso como hacer la camisa para esto da 10 min por cada paso para que todos lo hagan al tiempo los niños muestran gran interés por la clase todos están muy pendientes de cada indicación y cuando no lo logran hacer la maestra se dirige a sus escritorios para indicarles el paso a paso al terminar la figura los niños dicen faltan los botones, la maestra les dice si claro voy a pasar por cada es criterio para que con marcador celos dibujen. Y luego la archiven en su cuadernillo, para finalizar la clase la maestra pregunta si les gusto la clase ellos contestan siiiii</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: La maestra logra interactuar con los niños de manera muy rápida ya que género en ellos la curiosidad por la actividad que quería realizar, además utiliza un juego que para ellos es muy importante porque impacta y no se vuelve monótono como en las demás clases, en el momento de la explicación para la elaboración de la camisa fue muy clara los recursos que utilizo fueron muy acertados ya que no fueron muchos y no generaron distracción en los niños. Hubo una buena interacción entre pares en el desarrollo de la actividad.</p> <p>TRAMA OCULTA: en general los niños estuvieron muy activos y atentos a la explicación de la maestra ella siempre estuvo atenta a las preguntas de los niños y en ningún momento fue autoritaria, género en los niños curiosidad y sentido de pertenencia por la actividad que estaban desarrollando. Busco recursos que le podrían servir para generar un ambiente de aprendizaje innovador.</p>

	y preguntan ¿qué haremos en la próxima clase? Ella dice es una sorpresa.	
<p>A posteriori</p> <p>En esta clase se evidencia la importancia de hacer una toma de contacto para que se logre una empatía entre pares, esto genera en los niños la activación de sus sentidos y cambia totalmente la actitud de los niños, es importante ser una maestra innovadora ya que los niños siempre esperan que las clases no siempre sean las mismas de papel y lápiz. La innovación en el aula es muy importante ya que genera con mayor facilidad nuevos aprendizajes.</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 4 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra :Olga Rodriguez

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de origami</p> <p>Los niños están muy ansiosos esperando la profe ya que es una clase muy interesante para ellos, en la clase anterior hicieron una camisa y esperan la sorpresa de lo van hacer hoy. Llega la maestra y los niños salen a saludarle abrazándola ella muy amablemente les saluda y les pide que por favor se sienten para contarles cual será la actividad, ellos corren asentarse y hacen silencio para que la maestra les diga que van hacer hoy en clase ella les dice hoy haremos un animal cual creen que es el animal que vamos hacer quien adivina todos gritan y nombran muchos animales ella les dice pero asi no entiendo nada hable uno por uno y levanten la mano, ella le da la palabra a un niño y el dice un perro ella contesta no ese no es, ¡quien más! otro dice un gato la maestra dice siiiiii el gato vamos hacer un gato siiiiii gritan los niños la maestra dice bueno entonces todos vamos hacer como hace el gato pero deben caminar como el gato maullar como gatos haber los veo cual es el gato más juguetón del son alón algunos gritan yo, bueno entonces pasen al puesto para iniciar nuestra creación siiiiii les pasa a cada niño una hoja de plegado para iniciar con la actividad, explica paso a paso como hacer el gato los niños atienden muy atentos las indicaciones y logran hacer el gato algunos no podían hacer muy bien el dobles del papel la maestra pasa por cada escritorio para dar las indicaciones correspondientes terminada la actividad lo pegan en su cuadernillo y salen al baño todos los niños.</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: es muy notable la empatía que tiene la maestra con los niños es de gran agrado la clase de origami la maestra busca siempre innovar con nuevas cosas, siempre es muy clara en las indicaciones que le da a los niños y procura manejar un lenguaje muy claro para que los niños se sientan identificados e integrados dentro de la clase. Utiliza herramientas muy acordes con el desarrollo de la actividad y los recursos son pocos pero muy acertados. Siempre estuvo muy atenta a las preguntas de los niños y los niños también atentos a su explicación.</p> <p>TRAMA OCULTA: los niños siempre estuvieron activos durante el desarrollo de la actividad y mostraron satisfacción al terminar la figura que estaban haciendo. A pesar que la maestra estuvo muy atenta a las preguntas algunos niños se sentían frustrados por que no les quedaba igual que a la maestra todo esto era debido a que ellos no hacían los dobles correctamente, pero la maestra siempre estuvo atenta a las dudas y genero confianza para que le preguntaran nuevamente como se debía hacer.</p>

A posteriori Es importante generar ambientes de aprendizaje que le permitan al niño explorar y lograr nuevas experiencias que le puedan permitir ser personas más sociables y participativas dentro del contexto donde se encuentran.		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 5 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Patricia Pedreros.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de espíritu</p> <p>La maestra saluda a los niños y les pide que se sienten y hagan silencio, mientras los niños se acomodan la maestra pone un video en el televisor “ DIOS CREO Alex Campos “ los niños atentos observan el video algunos niños se ponen de pie y bailan otros solo observan, mientras los niños observan el video la maestra dibuja en el tablero la silueta de un niño, terminado el video la maestra explica de que se trata la actividad que van a trabajar en la clase ella les pregunta ¿ qué observan en el tablero? uno de ellos dice un niño sin ojos no es una niña dice otro la maestra dice bueno si es un niño cuál es su tarea de la clase de hoy en un momento les voy a dar a cada uno una hoja donde van a ver la misma figura que hice en el tablero y ustedes les deben poner las partes que le hacen falta pero antes vamos a leer el cuento de la creación para que todos sepan cómo fue que DIOS creo el mundo bueno entonces atentos la maestra hace la lectura del cuento ella permanece en una sola posición pero hace gesticulación a medida que va leyendo el cuento dos niños están hablando y no están atentos a la lectura. Terminada la lectura la maestra pregunta ¿ quiénes son los personajes del cuento? Uno de los niños dice Aladin los compañeros sonríen y le dicen noooooo es Adan y Eva, ha bueno les contesta el niño la maestra pregunta y ellos que son, un niño dice son esposos la maestra explica si ellos eran una pareja fueron creados por DIOS fueron</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra utilizo un buen recurso ya que por medio del video capto la atención de los niños pero luego del video los niños se desconectaron de la actividad, surgieron preguntas que fueron resueltas por la maestra pero no se logró una buena interacción por parte de los niños, no una dinámica de movimiento que le permitiría un mejor desarrollo de la actividad ya que en la clase anterior también habían dibujado y estuvieron sentados todo el tiempo, el lenguaje fue muy claro en cuanto a lo utilizado para la explicación de la actividad.</p> <p>TRAMA OCULTA: algunos niños demuestran un poco de desánimo por la actividad ya que estaban cansados porque en la clase anterior estuvieron dibujando y coloreando toda la clase. Los niños realizaron la actividad pero estuvieron hablando unos con otros y no terminaron su actividad.</p>

	<p>los primero habitantes de la tierra pero¿ qué más creo DIOS? Los niños responden los animales el agua, el sol, la luna, las estrellas. Si todo eso creo DIOS también creo los seres humanos con todos sus sentidos ahora ustedes van a dibujar en esta silueta las partes que hacen falta en el dibujo, les da a cada una de los niños una copia para que ellos dibujen las partes de la figura humana les pide que saquen la cartuchera para que empecen a colorear durante la actividad la maestra pone música de fondo y los niños empiezan a dibujar muy tranquilos, pasados 20 min los niños empiezan a hablar y ponerse de pie la maestra les dice ya les voi a recoger ya están terminando siéntense y terminan por favor timbran para que se termine la clase y los niños salen a tomar su almuerzo.</p>	
<p>A posteriori</p> <p>El recurso audiovisual hoy en día es una gran herramienta para el desarrollo de actividades genera curiosidad y logra atrapar a los niños en un ambiente de relajación y concentración según sea lo que se presenta, pero es necesario que esa atención que genera el video se mantenga durante la clase, para eso el maestro es responsable del ambiente que el genere durante la clase.</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 6 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Patricia Pedreros.

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de espíritu</p> <p>La maestra saluda a los niños y les pregunta cómo están ellos responden bien pero uno de ellos dice mal, la maestra le pregunta ¿por qué estas mal que te paso? El sonrío y dice no mentiras estoy bien la muestra dice ha bueno ya me estaba preocupando, les pide que se pongan de pie y les hace la dinámica de Simon dice ellos muy activos y felices esperan la orden de la maestra para realizar la dinámica. Terminada la dinámica la maestra les dice a la cuenta de tres pasan a sus puestos se sientan en posición correcta y ponen atención a lo que les voi a contar recuerdan que en la clase pasada vimos la creación ellos gritan siiiii. Bueno entonces vamos a crear un móvil con las creaciones que hizo DIOS nuestro señor, uno de los niños levanta la mano y pregunta ¿qué es un móvil? Bueno un móvil es un adorno que hacemos para nuestra casa muestra un móvil que ya está hecho para que vean el ejemplo les dice ahora vamos hacer el nuestro primero vamos a sacar nuestra cartuchera, cada uno tendrá una cartulina con las partes para colorear y crear su propio móvil, los niños colorean muy concentrados la maestra pone música de fondo mientras los niños trabajan en su dibujo. Pasados 20 minutos ella les dice quienes ya terminaron levantan la mano, les pide que paren un segundo y les explica el segundo paso: cuando ya hayan coloreado todos los dibujos vamos a picar cada uno de los dibujos por esta línea negra y así sacamos solo la silueta de cada imagen</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra tiene una buena interacción con los niños ya que para iniciar la clase realiza el juego de Simon dice y para ellos es muy llamativo por que en algunas ocasiones genera desorden pero les permite iniciar una clase con menos monotonía a la que pueden estar acostumbrados, la empatía que genero el juego entre pares le permitió a la maestra un buen desarrollo de la actividad, utilizo ilustraciones muy llamativas para que los niños se interesaran a pintar.</p> <p>TRAMA OCULTA: los niños estuvieron muy callados y concentrados realizándola actividad, la mayoría de los niños comentaba que los dibujos que la profesora les trajo son muy bonitos. La maestra les permite colorear como ellos desean la música de fondo les permite relajarse y trabajar un poco más concentrados.</p>

	<p>vienen quienes terminaran viene por su tabla y su punzón para que inicien a picar se acercan 5 niños por su punzón y tabla y luego se sientan, en ese instante timbrar para el cambio de clase la maestra les dice a los niños vamos a marcar los trabajos me van a dar yo los guardo y en la próxima clase continuamos. Los niños marcan la hoja y se entregan a la maestra ella se despide y sale del salón.</p>	
<p>A posteriori</p> <p>En el aula de clase es muy importante darle la participación a los niños que ellos se sientan los personajes principales dentro de la actividad permitiéndoles hacer preguntas y dar opiniones acerca de lo que ellos piensan, es importante que cuando la actividad es para estar en una sola posición se realicen pautas activas en media de la clase para que los niños no se cansen.</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 7 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Luisa Tovar

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de español</p> <p>La maestra realiza trabajo con la fecha: pregunta si ayer era miércoles hoy será? Jueves contestan los niños muy bien contesta la maestra ahora me pueden decir palabras que inicien con la “J” los niños levantan la mano para participar dicen jugo, jardín, jarra, bueno muy bien dice la maestra continuemos con la fecha si ayer fui 31 de y se terminó el mes hoy será todos piensan y uno de los niños contesta l la maestra dice siii hoy es primero de septiembre de que año del 2016 dice uno de los niños muy bien entonces hoy es jueves/ 01 / septiembre del 2016. Bueno ahora les voi a explicar que vamos hacer. Recuerdan que el día de ayer vimos una nueva letra quien me dice ¿qué letra conocimos ayer? Los niños responden la “g” muy bien dice la maestra ahora quien me dice que palabras hay con la letra” G” los niños levantan la mano y dicen palabras con la letra “g” mientras tanto la maestra escribe cada palabra que dicen los niños en el tablero, la maestra le muestra a los niños imágenes que inician por la palabra “g” y las pega en el tablero, se dirige a los niños y les dice bueno ahora sacan su libro y vamos realizarla página 41 hay encontraremos palabras que inician con la letra “g” entonces vamos a clasificar por colores de la siguiente manera: azul: ga, rojo: go, amarillo: gu, algunos niños no entendieron lo que debían realzar levantan la mano y la muestra se dirige a sus escritorios y explica luego ella hace</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra no logra conectar la atención de todos los niños, utiliza un tono de voz bajo y algunos niños no están atentos a su indicación, da muchas indicaciones de forma rápida pasa a ser un agente pasivo ya que se limita a dar órdenes sin tener el control de la clase muchos niños preguntan como es la actividad porque no la entendieron, esto hace que ella tenga que ella tarde mucho más en iniciar la clase.</p> <p>TRAMA OCULTA: es la cuarta hora y los niños están un poco cansados porque han tenido los tres primeras horas con la misma maestra y no desarrollado una actividad dinámica donde los niños no se limiten a estar sentados, en muchos rostros se refleja el desagrado por la clase por esta razón los niños hablan mucho los unos con los otros por esta misma razón no entendieron la actividad y están confundidos con lo que se debe hacer en clase.</p>

	<p>lectura de las palabras en voz alta para que los niños encerraran con los colores que ella indico, los niños no encuentran las palabras que la maestra lee y algunos niños dicen profe yo no encuentro las palabras que tú estás leyendo, la maestra pide que hagan silencio para dar nuevamente la indicación ellos hacen silencio y la maestra repite la indicación: abrimos el libro en la página 41 sacamos el color amarillo, rojo, azul, luego leemos en voz suave las palabras que están en esta página y encierran las que comienzan con la ga de azul, go rojo, gu amarillo. Vamos a leerlas todos al tiempo para que no hayan confusiones, las leen al tiempo maestra alumnos y los niños encierran las palabras una a una. Al terminar el desarrollo de la página la maestra les hace un ejercicio de brazos y les dice que guarden el libro porque ya van a timbrar. Los niños guardan su libro y algunos piden permiso para ir al baño.</p>	
<p>A posteriori</p> <p>Es importante la empatía y el apropiamiento de la clase por parte del maestro desde el inicio de la clase ya que si no se tiene puede llegar hacer una clase desgastante tanto para el maestro como para los alumnos, de esta manera es importante manejar un tono de voz alto ya que se tienen 28 niños dentro del aula y es difícil que los niños que están en la parte de atrás escuchen bien por otro lado las indicaciones deben de forma clara.</p>		

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 8 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Luisa Tovar

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de español</p> <p>La maestra le pide a los niños que se pongan de pie, les dice recuerdan los comandos que tenemos para hacer nuestros ejercicios y movernos un poco , los niños gritan siiii bueno entonces número (1) los niños saltan en un solo pie , numero (2) los niños saltan como conejos, numero (3) los niños caminan como cangrejos, numero (4) los niños saltan como canguros, numero(5) los niños quedan como estatuas, numero (6) los niños se arrastran como gusanitos de este manera los niños realizar este ejercicio por 10 min. La maestra les dice lista ahora vamos a pasar a nuestros puestos y vamos a conocer una nueva letra e nuestra amiga la “G” ella escribe en el tablero la letra “G” en letra script y cursiva para que los niños conozcan los dos tipos de letra, de esta manera les presenta imágenes que inician por la letra “G” y le pide a los niños que repitan en voz alta después de ella las palabras galleta, gasolina, golosina, gusano, gorila, luego les pide que se pongan de pie y se sienten en el piso haciendo un circulo les hace la lectura del cuento (Los Amigos Juegan Golf) terminado el cuento les pregunta la maestra a los niños si les gusto el cuento ellos contestan sii, la maestra les dice bueno entonces me van a decir palabras que escucharon dentro del cuento con la letra “G” pero los dice quien quiera hablar alza la mano, de esta manera los niños participan diciendo palabras con la letra “G” algunos dicen palabras pero no inician con g la maestra los corrige y les explica por qué no sirven para la actividad. Luego todos pasan a sus puestos y la maestra escribe las palabras que los niños dijeron en el trabajo y las leen todos en voz alta luego le pregunta algunos niños que dice cada palabra, para terminar la actividad les entrega una en blanco para que ellos dibujen cosas que inician con la letra “G”. I Timbran para salir al descanso y la maestra les dice a los niños que guarden la hoja y en la próxima clase socializan los dibujos.</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra logra interactuar con los niños de manera muy rápida que ya inicia su clase con una dinámica de comandos que previamente ya los tenían señalados, hablo con un todo de voz más alto y al terminar la dinámica los niños estaban atentos a las indicaciones, pide que se sienten inicia la el paso a paso de la actividad que se va a desarrollar. La lectura del cuento logra conectarlos a la clase aún más ya que la lectura de cuentos es un recurso atrayente frente a los niños.</p> <p>TRAMA OCULTA: al inicio de la clase los niños estaban un poco prevenidos ya que en las clases anteriores la maestra se mostró muy pasiva y la clase les había parecido aburrida, todo cambio cuando ella inicia su clase con la dinámica, hubo un poco de problemas al momento de los ejercicios ya que el espacio es un poco reducido para moverse ya que son 28 niños y por lo tanta 28 escritorios dentro del salón lo cual limita el espacio.</p>

A posteriori: consideramos que la actitud innovadora y la creatividad de todo docente es una virtud que todo docente debe poseer intrínsecamente para conseguir unos resultados espectaculares en el aprendizaje de sus alumnos.

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 9 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Melva Patiño

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de español</p> <p>La maestra saluda a los niños uno de ellos y les pregunta cómo están algunos responden cansados, la maestra dice ¡ cansados pero de que ¡ uno de ellos dice de estudiar am ya dice la maestra y entonces que podemos hacer para que no se cansen tanto en clase un niño dice pues vamos al parque y jugamos, la maestra sonrío y le dice si podemos salir al parque pero cuando terminemos la actividad que tenemos para la clase el día de hoy, algunos dicen hay no profe salgamos primero y luego hacemos la clase, ella les contesta no primero clase y luego parque bueno iniciemos porque si no no podemos salir al parque. Bueno sacamos el libro de plan lector (El Viaje del Viento Pequeño). Vamos a la página 74 y realizamos esa actividad si terminamos rápido salimos al parque un ratico les parece, los niños responden listo profe algunos niños hablan en voz baja la profe dice bueno vamos leer uno de los capítulos del libro este capítulo nos muestra el viaje del viento sembrador yo voi a leer el primer párrafo luego ustedes me ayudan con los otros , deben estar pendientes porque luego vamos a resolver una guía que nos</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra logra una interacción intrínseca con los niños ya que entran en un diálogo sobre si salen al parque o no, ella utiliza un lenguaje claro pero no está presente el juego en toda la clase.</p> <p>TRAMA OCULTA: el juego para ellos es importante por esta razón la maestra debió darse cuenta que para iniciar quizá una actividad de juego o una pequeña dinámica podría conectar los niños a la clase. Algunos durante la clase demostraron trabajar rápido para salir al parque otros en cambio fueron comprometidos con la clase.</p>

pregunta cosas de las que sucedieron durante el cuento, la maestra lee el primer párrafo luego le pide a una niña que continúe y así sucesivamente leen 5 niños más los compañeros guardan silencio mientras sus compañeros realizan la lectura y la siguen en voz baja, terminada la lectura del capítulo número 4 la maestra les pregunta que tal les pareció el cuento les gusta o no ellos contestan sí, la maestra pregunta bueno que opinan ustedes del viento sembrador, uno de los niños levanta la mano y dice sabes profe este viento sembrador se parece a una lectura que hay en la biblia así ¿por qué? contesta la maestra porque es como un hombre que siembra muchas semillas y algunas se cosechan otras no y ¿por qué? No se cosechan todas las semillas porque no tienen buena tierra bueno puede ser uno de los casos pero bueno que opinan tus otros compañeros, levanta la mano y dicen pues el viento sembrador es muy bueno porque cosecho para que las personas tengan que comer participan 3 compañeros más y la maestra les da una guía para que contesten preguntas sobre la lectura. Algunos no entienden las preguntas y le preguntan a la maestra ella va a cada escritorio para contestar las inquietudes terminan la guía 5 niños y le dicen profe podemos salir al parque ya terminamos ella contesta no cuando terminen todos los compañeros salimos. Terminaron los demás y salieron al parque antes que timbraran para el descanso. La maestra recoge y sale del salón.

A posteriori: es muy importante que el maestro sea innovador que busque nuevos métodos para trabajar, que no se limitan a su trabajo sino que irruman su forma tradicional de interactuar con los niños, es necesario buscar nuevas soluciones y dar vuelta a lo que se tiene planea con el ánimo de que la enseñanza sea perdurable en los niños.

- **DIARIO DE CAMPO**

Diario de campo n°: 10 **fecha:** 01- septiembre- 2016

Lugar: Colegio Calasanz Norte

Investigador: Leidy Rodríguez

Maestra: Melva Patiño

INDICADORES DE OBSERVACIÓN	OBSERVACIÓN INTENCIONADA	DESCRIPCION CRÍTICA
<ul style="list-style-type: none"> - Interacción maestro niño, lenguaje, juego - Estrategia didáctica, ambiente, recursos 	<p>Clase de español</p> <p>La maestra saluda a los niños, llama a lista y le pide a los niños que hagan silencio les explica cuál es la actividad del día, la maestra dice bueno vamos a continuar con la lectura del cuento del plan lector, saquen el libro y vamos a leer. Vamos hacer algo vamos a jugar tingo, tingo, tango el que quede en tango es quien debe seguir con la lectura yo inicio con la lectura y luego yo digo tingo tango les parece los niños responden siii, la maestra inicia a lectura del capítulo número “5” (El Viento Navegante). Termina la lectura del primer párrafo y pasa el borrador del tablero ara jugar tingo, tango. Los niños muy emocionados pasan el borrador y queda en una niña ella continua con la lectura de esta manera leen 6 niños más los capítulos son un poco largos por esta razón la clase fue un poco más larga que la del día anterior. En esta clase los niños estaban un poco más animados a leer , al terminar la lectura del capítulo “5” la maestra hace unas preguntas acerca del libro, ¿qué creen ustedes del viento viajero? Un niño levanta la mano y dice me gustaría ser como el por que se la pasa viajando a todas partes, otro dice a mí también me gustaría ser como el para conocer muchos lugares, en ese momento timbran para el cambio de clase y la maestra les dice guardan el libro y continuamos con las preguntas en la siguiente clase. (esta era la 4 hora pero tienen la siguiente clase a la 6 hora) .</p>	<p>TRAMA ACADÉMICA: la maestra utiliza una buena estrategia ya que la actividad no se torna muy monótona en la continuación de la lectura del cuento, es muy claro e lenguaje que se utiliza dentro de la actividad y los recursos son muy apropiados para el desarrollo de la misma. Surgen pequeños diálogos entre pares ya que hay palabras que no son del conocimiento delos niños.</p> <p>TRAMA OCULTA: hubo muy buena empatía por parte de los niños y el maestro, la dinámica fue muy buena pero en acciones trato de generar un poco de desorden por parte de los niños.</p>

A posteriori:

El maestro debe tener la capacidad para modificar o transformar la clase, es importante escuchar las opiniones de los niños para generar nuevas ideas o conceptos o nuevas asociaciones entre los ya conocidos. La independencia que tiene el maestro en el aula le permite modificar su entorno en beneficio del aprendizaje de los niños.

Anexo 9.

MATRICES DE ANALISIS DIARIOS DE CAMPO**COLEGIO GIMNASIO DELL NORTE****1. Matriz de análisis Diario de campo****Maestra: Carolina Bello.**

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT1G	“Lo considero como una herramienta muy asertiva para que los niños aprendan de una manera dinámica sin tener que recurrir a la repetición es decir a una forma tradicional.”	En contraste con lo observado, se evidencio que la docente utiliza centers como una estrategia de provocación que motiva al niño a explorar indagar y aprender siendo dinámico ,al lograr que el niño se motive en la sesión de trabajo, desarrollando habilidades de pensamiento sociales y comunicativas por medio de juegos intencionados ubicados en cada uno de los centers permitiendo la reflexión en los niños a cerca de realizado en cada uno de estos y por ende obtenido un aprendizaje perdurable .
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT1G	“Conozco referentes teóricos del juego, según los que nos han dicho las practicantes”	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT1G	“El papel que tiene el juego es el papel más importante, pues es donde los niños se identifican con ellos, es la parte que hace que se sientan bien y que aprendan sin que se den cuentan.”	
¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT1G	No da respuesta a esta pregunta .	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT1G	“El objetivo del juego en las sesiones de trabajo es dinámico, logrando que se enganchen más fácilmente con sus aprendizajes, además de que estos aprendizajes sean vivenciales.”	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT1G	“Pues básicamente con las actividades pues cuando el niños está jugando se evidencia que tiene un aprendizaje perdurable, al final él te enseña lo que hizo, es una estrategia que utilizamos sin que los niños se den cuenta.”	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT1G	“Es como los conocimientos y aplicación de que y como debemos enseñar.	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT1G	No da respuesta a esta pregunta .	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT1G	“Propiciar un ambiente acorde a la edad de lo que se quiere enseñar a los niños.”	
¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	ENT1G	“Propiciar el ambiente en el aula para que los niños, teniendo en cuenta los	

		aprendizajes que yo quiero enseñar es decir la ambientación este acorde a eso que voy a enseñar.”	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENTIG	“Claro, porque es diferente que en una clase de los números sea plana, a una clase que este ambientada acorde al tema como los centers que complementan todo .”	

2. Matriz de análisis Diario de campo

Maestra: Gloria Coronado.

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT4 G	“EL juego es una parte importante en la vida del ser humano ,ayuda a desarrollar todas las áreas del mismo ,promueve la creatividad ,razonamiento e imaginación”	Por medio de la realización de una obra de teatro para abrir una unidad de indagación que tiene por título ¿Quiénes somos? , la docente promueve el aprendizaje divertidamente, logrando aprendizajes perdurables evidenciados en el momento en que cada estudiante reflexiona a partir de las preguntas propuestas como : ¿Por qué eran amigos?¿Los amigos dan buenos o malos concejos?¿Pensar diferente está bien?., preguntas que los estudiantes las conceptualizan a través de ejemplos de la vida real, además de la estrategia utilizada la obra de teatro se encuentra inmersa dentro de un ambiente agradable y enriquecido logrando que los estudiantes interactúen no solo con los docentes si no con lo que está a su alrededor.
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT 4G	“Conozco a Vygotsky quien expresa como una parte fundamental en la parte social también como Rousset”	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT 4G	“El papel del juego en las actividades es de permitir aprender divertidamente ,logrando un aprendizaje perdurable”	
¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT 4G	“Lo utilizo para dinamizar las clases, dependiendo la experiencia de aprendizaje con el tema a desarrollar este permite la mayoría de las veces utilizar una estrategia diferente.”	Dentro de la trama oculta se logró evidenciar que los estudiantes se motivan a expresar su punto de vista con la ayuda de recursos que les da la docente a través del desarrollo de la misma como preguntas ,elogios y movimientos con su cuerpo ,palabras agradables consentidoras y divertidas para cada uno ,es decir ella establece una relación agradable manera y cordial con los estudiantes durante toda la sesión ,en este sentido el objetivo promovido dentro del juego es claramente generar ese ambiente agradable ,ameno y social que esta enriquecido con diversos factores ,por ende evidenciando en los estudiantes aprendizajes perdurables permeados por aspectos tanto individuales como sociales los cuáles trasciende a una contaste reflexión y cuestionamiento de lo que observa ,escucha y realiza.
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT 4G	“El objetivo claramente es el principal dinamizador para generar ese ambiente agradable, ameno y social enriquecido que le permite al niño interactuar de diversas maneras”	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT 4G	“A través del juego los niños pueden dar a conocer lo aprendido, con una sencilla moraleja enseñanza o convivencia dentro de una acción de aprendizaje”	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT 4G	“La práctica pedagógica es lo que desarrollamos a diario en el aula de clase y fuera de ella, empezando con los recursos utilizados hasta la relación con los estudiantes y pares”	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT 4G	“Para dinamizar una experiencia de aprendizaje o al inicio y final de la misma.”	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT 4G	“Un ambiente agradable enriquecido ameno y sociable que le permita al estudiante un aprendizaje más rápido y perdurable.”	
¿De qué manera promueve ambientes sociales	ENT 4G	“Por medio de los recursos que utilizo, la ambientación y	

enriquecidos dentro del aula?		diseño de lo visible dentro del aula .”	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENT 4G	“prácticas pedagógicas de los maestros/as? Claro que si, pues en la medio en que el maestro cambie la manera tradicional de hacerlas cosas dentro del aula de clase, así mismo trascenderá en uno de sus estudiantes”	

3. Matriz de análisis Diario de campo

Maestra: Viviana González.

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT3 G	“El juego es súper importante y básico, pues los niños aprenden jugando pues a través de las experiencias vivenciales, es significativo asumiendo roles específicos por medio de los disfraces cantando, explorando etc”	<p>En contraste con los observación y analizado ,el juego es implícito durante las experiencias de aprendizaje promovidas por la docente debido a que en cada una de ella el niño asume roles específicos al ir desarrollando la comprensión escritural y reconocimiento de vocales en su nombre, allí los ejercicios corporales y espaciales se hace a un mas evidente la interiorización y posterior comprensión de las vocales y el uso de ellas , por medio d sus aprendizajes previos el niño indaga todo lo que quiere aprender ,logrando así aprendizajes perdurables y visibles dentro y fuera del aula del clase .</p> <p>Así mismo los ambientes enriquecidos promovidos a través de la práctica pedagógica del docente en la sesión de trabajo permiten que el estudiante explore e indague constantemente con ayuda del reconocimiento de el mismo y del otro al concebir la importancia del otro en su proceso de aprendizaje, allí es donde se puede visibilizar que Vygotsky como referente teórico acerca del juego considera que es el docente es el facilitador al desarrollar ciertas estructuras que le permitan al niño construir su propio conocimiento con la ayuda de estrategias motivacionales y llamativas , acciones que la maestra realiza durante su sesión pero que no es reconocida como teoría</p>
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT3 G	“Vygotsky, Russel.”	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT3 G	“Es el papel más importante pues a través del juego, se explora todo los conocimientos previos y se indaga todo lo que el quiere saber y como lo quiere aprender.”	
¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT3 G	“Inicialmente al final de la sesión de trabajo, pero eso depende de la unidad y tema trabajar.	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT3 G	“Con el objetivo de que en cada uno por medio de la experiencia se dé un aprendizaje perdurable.”	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT3 G	“Por medio de las sumativas y experiencias de aprendizaje a lo largo de toda la unidad.”	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT3 G	“La práctica pedagógica involucra todo lo que a diario se desarrolla a diario en la que la didáctica y los aprendizajes aprendidos se ponen a prueba día a día.”	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT3 G	“Por medio de las sesiones de trabajo se plantea el juego como el principal dinamizador de la sesión, dejándolos explorar libremente.”	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT3 G	“Un ambiente que estimula al niño para que aprenda, coopera y este en un ambiente en el que se sienta a gusto durante su desarrollo escolar.”	
¿De qué manera promueve ambientes sociales	ENT3 G	“A través de las actividades que se promueven, con la diversa organización de los	

enriquecidos dentro del aula?		centers o rincones, también organizándolos por estilos de aprendizajes ayudándose unos a otros.”	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENT 3 G	“Claro que si, es importante aprovechar todo los conocimientos previos que tienen los niños para partir de ahí abrir una indagación y experiencias que enriquezcan su aprendizaje.”	

4. Matriz de análisis Diario de campo

Maestra: Marcela Chaparro .

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT2 G	“El juego es algo innato, está en el ser humano es decir algo teórico.”	<p>Como resultado de la observación a la docente se afirma que a través del desarrollo y la propuesta de algunas actividades como carreras de observación y exploración de elementos el juego está presente como algo innato en el ser humano, pues por medio ejercicios que les permiten conocer su esquema corporal e imaginar diversos movimientos potencia y desarrolla su imaginación ,así mismo el papel del juego es fundamental dentro de las actividades pues al estar inmerso en un determinado ambiente aprenden y socializan con ayuda de las estrategias realizadas en el aula .</p> <p>El objetivo del juego dentro de las actividades y estrategias utilizadas en aula de clase, se enfocan de acuerdo a las unidades de indagación en este caso es fundamental el autocontrol y control de emociones evidenciado a través del desarrollo de actividades como la carrera de observación con ayuda de la cooperación y trabajo en equipo actividades que potencian no solo el aprendizaje y manejo de cada uno de las relaciones generadas en los niños -niños, además con ayuda de los elementos que están en el salón de clase como telas ,pelotas ,máscaras entre otras la docente genera ese ambiente social enriquecido llevando a la comprensión de aspectos como trabajo en equipo en que favorece el dialogo positivo y mediador dentro del aula .</p>
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT2 G	“No conozco claramente alguno. No, tiene conocimientos de referentes teóricos sobre el juego.”	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT2 G	“Es fundamental porque mediante el juego les doy todo lo que quiero que aprendan, jugando aprenden, es una herramienta fundamental.”	
¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT2 G	“En todo momento, es permanente.”	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT2 G	“El objetivo lo enfoco de acuerdo a las unidades de indagación que se esté trabajando es decir de acuerdo a la unidad y a las experiencias de aprendizaje.”	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT2 G	“Ellos aprenden jugando en su mayoría de momentos, entonces el juego es básico.”	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT2 G	“No lo he escuchado, pero creo que son las herramientas para poner en práctica la didáctica.”	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT2 G	“Desde que se hace la planeación, pues el juego es las estrategias como por ejemplo en el seguimiento de instrucciones, manejo del espacio”	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT2 G	“Espacios donde los niños pueden satisfacer todas sus necesidades.”	
¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	ENT2G	“Permitiéndoles el uso de los elementos del salón, llevándolos a la comprensión de interactuar, trabajar en equipo.”	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las	ENT 2G	“Un ambiente social enriquecido es mi base para dinamizar el trabajo con los niños ,estando inmerso dentro de la actividad ,es algo	

prácticas pedagógicas de los maestros/as?		fundamental pero sin que los niño se den cuenta que están jugando es algo no visible”	
---	--	---	--

MATRICES DE ANALISIS DIARIOS DE CAMPO

COLEGIO CALASANZ BOGOTA

1. Matriz de análisis Diario de campo

Maestra: Angélica Fagua.

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS DE LO OBSERVADO
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT1C	“Teniendo claro la función del juego que no es solamente la diversión si no también es un modo de aprendizaje entonces lo veo en ese sentido, que la manera como lo puedo utilizar tanto para que el niño se disperse y tenga un momento de diversión pero a la vez este aprendiendo.”	De acuerdo con lo observado se evidencia que la docente utiliza el juego como provocación para la apertura de sus clases de manera dinámica permitiendo al niño/ña explorar y aprender por medio del desarrollo de sus habilidades para un mejor desempeño en la clase. Reconociendo que los niños/ñas también aprenden a partir de sus experiencias vividas, creando un ambiente donde los niños/ñas se sienten a gusto con la actividad que se esta desarrollando.
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT1C	“Bueno desde lo que yo conozco y lo que me acuerdo de lo que hablábamos mucho en la universidad pues esta Piaget, Vygotsky, Brunner que nos hablaban la manera de cómo integrar el juego en todo el aprendizaje hay otro que ahorita pues la verdad no me acuerdo muy bien.”	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT1C	“Bueno el papel primero del juego es que es fundamental sobre todo para los primeros años de los niños es pues primordial para que ellos puedan aprender estar en contacto con el otro nosotros aprendemos de esa manera, aprendemos es estando con el otro. Lo utilizo para que ellos tengan esa experiencia para que ellos relacionen su vida cotidiana con las cosas que ellos van viviendo o los temas que yo vio a tratar. “	
¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT1C	“Bueno eso depende porque por ejemplo eso lo puedo hacer para motivar entonces sería el juego de inicio de clase como para ser la entrada a la temática que yo valla a trabajar y puedo tomar una clase donde el juego sea la herramienta que vio a utilizar para que ellos puedan entender el tema, sobre todo pues en mi materia que es el contacto con el	

		otro para que ellos puedan aprender valores también la relación con el otro pero también el modo de tratarse y de verse ellos mismos como personas que sienten como personas que también son valoradas. “	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENTIC	“Para mi es importante como el agacharme el abajarme a los niños que los niños vean que por medio del juego todos somos iguales no es el que sepa mas no es el que sepa menos sino que todos somos iguales entonces es la manera para hacer carne a ellos para que ellos me vean no como una persona lejana que viene y me dicta clase si no como alguien que es cercano para que pueda relacionarse de una manera bonita.”	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENTIC	“Yo diría que el juego con el aprendizaje es como una relación de amistad entonces en la relación de amistad que tenemos con alguna persona pues se da el crecimiento se nutren las dos partes hay un aprendizaje hay un sentimiento también pero también hay dificultades y eso pasa también por ejemplo cuando vemos el juego únicamente como de que el niño este jugando se divierta se mueva y ya pero no lo vemos como un medio donde el niño pueda aprender, y solamente lo trabajamos como eso. Entonces en una relación de amistad eso pasa cuando me disgusto con mi amigo/a y no lo veo lo más bonito de él o de ella. “	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENTIC	“En que no es solamente pues la practica pedagógica es la manera yo como docente estoy reflexionando estoy atenta estoy mirando creciendo en mi misma practica con los niños no me que do como estática si no que es una dinámica subo, bajo, voy haya voy acá y eso sería la practica pedagógica y es una reflexión también constante.”	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENTIC	“Bueno como lo decía antes pues es la manera que a mí permite acercarme a los niños pero también es la manera de	

		hacerles ver a ellos su misma realidad y que por medio de la realidad ellos van aprendiendo ósea es un aprendizaje constante también.”	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT1C	“Que esos ambientes también pues independientemente del ambiente pero pues hablándolo aquí en la práctica o en el ambiente pedagógico es la manera en que yo genero ese mundo de relación con los otros no solamente con las personas sino también con los objetos que pueden estar a la disposición de los niños para que puedan aprender que les enriquezca en su misma práctica de crecimiento y en su manera de ser en su formación pues tanto personal como individual.”	
¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	ENT1C	“Permitiendo que los niños exploren de forma espontánea y creativa desde la manera en que ellos ven y conciben las cosas y experiencias en su medio. “	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENT1C	“Eso depende de cómo cada quien ve el juego si yo veo el juego únicamente como para distraer a los niños como que no les tengo nada que hacer entonces les pongo el juego pues hay, eso no le está funcionando en nada cuando el juego tiene un sentido profundo y tiene un aprendizaje hay si se está generando pues esos ambientes que enriquecen pues eso depende la persona pero para mí sí es importante y yo lo veo que si está colaborando como en eso porque por ejemplo no es solamente el juego y que van aprender un tema sino es también cómo valora al otro para mí pues desde mi materia es ver al otro es sentir al otro y ver que el otro también puede sufrir y que el otro también siente y que una también está haciendo eso. “	

2. Matriz de análisis Diario de campo
Maestra: Olga Rodríguez.

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS DE LO OBSERVADO
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT2C	El juego es una parte importante y fundamental en la infancia por eso para poder empezar a promover las cuestiones académicas con los niños es mejor utilizar e implementar el juego es un medio más concreto donde se pueden expresar y comprender todos los aspectos que necesitamos desarrollar en ellos.	<p>A partir de lo observado se evidencia que la maestra utiliza el juego como motivador de algunas de sus clases, buscando siempre una respuesta positiva por parte de los niños a la nueva temática que se va aborda permitiéndoles interactuar de manera cooperativa involucrando el trabajo en grupo para la resolución de problemas. Utilizando temas que hacen parte de la vida diaria de los niños y reconociendo que los tiempos han cambiado y el pensamiento del niño actual va más allá</p> <p>de lo imaginario.</p>
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT2C	Piaget para la parte de matemáticas el desarrollo del pensamiento utiliza mucho la parte del juego como parte de la estimulación y acercamiento desde del aprendizaje de las matemáticas. Por ejemplo a nivel social esta Bigosqui que promueve también desde la parte social como tal como el niño debe formar sus habilidades de convivencia desde el aula de clase pero también a través dl juego que es un medio más cercano y con el que conviven diariamente.	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT2C	El papel del juego ya en niños de primero de primaria que están terminando ya terminado una etapa y comenzando una nueva en independencia el juego sigue siendo aún todavía muy importante porque aun su pensamiento concibe en parte de desarrollo concreto para empezar a desarrollar el pensamiento abstracto entonces el juego es supremamente importante todavía en estas etapas, porque es el medio donde ellos se desarrollan y se desempeñan entonces siempre y para cada clase es importante tener algo de juego algo llamativo donde ellos se puedan expresar y expresar a comprender las temáticas propuestas.	

¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT2C	Generalmente yo las empiezo a implementar en el principio de la clase como parte de la motivación como parte del empalme de dar un nuevo saber y de integrar a la nueva actividad y al nuevo concepto que se les quiere dar	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT2C	El objetivo pues es motivar brindarles el gusto despertar el gusto por el área por la materia que se les esté dictando para que puedan así desarrollar sus habilidades a profundidad.	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT2C	Se relaciona todo el tiempo porque ellos aprenden jugando su medio social su medio donde se desarrollan es a través del juego ellos donde se les presenta algo con palabras desconocidas muy seguramente no les va a brindar mayor importancia a través del juego y la motivación es la manera por la cual uno se puede acercar a su dialecto y puede conocer a profundidad los niños y en su pensar y así poderles ayudar si tienen algún tipo de dificultad.	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT2C	La práctica pedagógica es nuestro quehacer diario es como desempeñamos cada una de las clases cada una de las temáticas de las actividades y como lo ponemos y lo ejecutamos con ellos como le brindamos nuestro saber cómo le brindamos nuestros conceptos para que ellos puedan comprenderlo a su nivel.	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT2C	Se implementa por que hace parte del conocimiento del desarrollo de cada una de las actividades de los niños entonces siempre tienen que estar a la par para que sean un complemento no sean una actividad aparte si no que las dos formen un mismo concepto.	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT2C	Los ambientes sociales enriquecidos son como tú desempeñas dentro del aula de clase las habilidades sociales las habilidades de convivencia como el niño necesita sentirse	

		respetado y respetar y formar en humanidad a los niños.	
¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	ENT2C	En todo momento se tiene que brindar ese espacio puesto que el niño si se siente respetado y si uno respeta y con el ejemplo muy seguramente partiendo de hay el niño tendrá muy buenas relaciones sociales con sus compañeros y con su ámbito escolar a nivel también de comunidad que es también lo que se quiere formar.	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENT2C	Por supuesto es algo que se debe estar contextualizando en todo momento cultivando y enriqueciendo porque si no nosotros como maestros no estamos acorde a las necesidades de los niños muy seguramente las temáticas y conceptos que se quieren brindar a nivel académico serán prácticamente pobres para ellos porque no encontraran ningún tipo de interés.	

3. Matriz de análisis Diario de campo Maestra: Olga Rodríguez.

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS DE LO OBSERVADO
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT3C	Desde mi experiencia pienso que el juego es muy importante tenerlo en cuenta en el preescolar ya que allí los niños interactúan juegan y hacen diferentes roles.	A partir de la observación se evidencia que la maestra implementa el juego como una estrategia que facilita el proceso y el desarrollo del aprendizaje en el niño/ña. Desarrollando sus habilidades y destrezas, promoviendo el trabajo en grupo a partir del juego de roles.
Los niños ¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT3C	Bigoski, Piaget, Brunner	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT3C	El papel que tiene dentro de las actividades es que se vuelve algo lúdico y esto hace que como estrategia que en los niños se facilite el proceso de desarrollo aprendizaje.	
¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT3C	Yo creo que el juego se hace permanente de una u otro manera para que así ellos entiendan y se vuelva muy significativo para ellos	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT3C	El objetivo es interactuar con ellos con otros niños y niñas y donde tienen diferentes roles y donde comparten diferentes puntos de vista a la edad en que se encuentre el niño/ña	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT3C	Es muy importante ósea el aprendizaje se da es algo muy equilibrado porque a través del juego ellos aprenden y la relación es constante en todo momento ellos están jugando y están aprendiendo.	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT3C	Es algo muy importante porque allí uno adquiere mayor trabajo mayor experiencia y las practicas que uno hace en los diferentes roles que le toque de allí uno aprende para poder ejercer eso sobre su carrera o su profesión en la cual se esté formando.	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT3C	Lúdico yo creo que si uno hace todas las actividades lúdicas creativas y llamativas al niño siempre va ser muy significativo para ellos.	

¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT3C	Los ambientes sociales para ellos son muy importantes porque al interactuar en cada ambiente que uno tenga ellos allí adquieren mayores conocimientos enriquecen el vocabulario hay mayor conectividad con sus compañeros y allí pues salen nuevas cosas de las cuales uno aprende y ellos aprenden.	
¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	ENT3C	Se promueve a través del rincón de lectura si se puede tener rincón de matemáticas como que cada rincón tenga un significado para ellos.	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENT3C	Si claro si porque a través del juego se vuelve algo muy enriquecedor tanto para los niños como para uno ellos aprenden y uno aprende también a través de ellos.	

4. Matriz de análisis Diario de campo **Maestra: Luisa Tovar**

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS DE LO OBSERVADO
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT4C	Yo considero que el juego es la vida de los niños por medio del juego los niños conocen aprenden se socializan y es muy importante para ellos.	En contrastaste con lo observado se evidencia que la docente emplea el juego como parte importante dentro del desarrollo de su práctica, buscando siempre el desarrollo de las habilidades sociales y comunicativas de los niños. Teniendo claro que por medio del juego se genera un aprendizaje significativo que les permite a los niños la socialización y la resolución de problemas,
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT4C	Montesori igual Piaget en algún momento hablo sobre el juego, Decroly también	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT4C	Es la forma por medio del cual los niños aprenden es decir los niños por medio del juego aprenden matemáticas, aprenden a leer y escribir por que pueden hacer descripciones y eso les sirve más adelante para la lectura y escritura aprenden a socializar entonces como dije anteriormente para los niños el juego es vida.	

¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT4C	Realmente el juego se puede utilizar en cualquier momento bien sea para motivación bien sea para hacer la explicación de algún concepto o posteriormente para ser un trabajo en equipo.	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT4C	Pues el objetivo básico es que los niños cuando estén en una aula es que aprendan que se socialicen que sean creativos entonces básicamente esos son los objetivos para hacer el juego como es su vida entonces ellos están aprendiendo sin darse cuenta por eso están importante tener el juego en cada momento.	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT4C	A ver la experiencia que tenemos aquí en el colegio es que por ejemplo los niños de transición juegan con material concreto y en el momento en que están jugando están aprendiendo a sumar a restar entonces la relación es directa entre lo que los niños juegan y el aprendizaje que se tiene por objetivo.	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT4C	Es la práctica que hace uno inicialmente cuando uno está en la universidad la práctica que uno realiza en un jardín en un colegio para ir adquiriendo pues más herramientas para posteriormente ser un docente.	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT4C	Pues como dije anteriormente se implementa en todo momento bien sea al inicio en la mitad al final o simplemente como una actividad recreativa.	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT4C	Pues concepción como tal no había escuchado esa expresión de ambientes sociales enriquecidos pienso que tiene que ver con la parte social de los niños en la medida en que uno les proporcione unas actividades enriquecedoras en su actividad social.	
¿De qué manera promueve ambientes sociales enriquecidos dentro del aula?	ENT4C	Pienso que una forma de proporcionar esto es el trabajo	

		cooperativo el trabajo en grupo.	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENT4C	Pues considero que si realmente entiendo como ambientes sociales enriquecidos es todas las experiencias que los niños para hacer el aprendizaje pienso que si es excelente que generan muchos momentos para que los niños interactúen entre ellos mismos para que los niños aprendan para que los niños creen sus propios juegos para que los niños se desarrollen en la parte artística recreacional	

5. Matriz de análisis Diario de campo
Maestra: Melva Patiño.

PREGUNTAS	ENTREVISTADO	RESPUESTA	ANÁLISIS DE LO OBSERVADO
¿Desde su experiencia y formación ¿cómo concibe el juego?	ENT5C	El juego es una herramienta una estrategia que nos sirve para muchas cosas en el trabajo con los niños.	A partir de lo observado se evidencia que la maestra utiliza el juego como una estrategia para el desarrollo de sus prácticas, generando en los niños/ñas el trabajo colectivo donde los aprendizajes se hacen a partir de las experiencias de cada uno de los participantes.
¿Qué referentes conoce usted que hablan sobre el juego?	ENT5C	De pronto el que la mayoría conoce más fácil es José Yolíver que tiene dos libros muy interesantes es como el más conocido digamos en este momento.	
¿Cuál es el papel que tiene el juego dentro de las actividades y estrategias que usted utiliza en el aula?	ENT5C	El papel del juego es muy importante ¿por qué? por qué el juego ayuda para muchas cosas como por ejemplo para la socialización de los estudiantes. Segundo para desarrollar varios sistemas del cuerpo entre otros por ejemplo	

		motricidad fina, motricidad gruesa el sistema propositivo el sistema sensorial el juego es importantísimo.	
¿En qué momentos utiliza el juego dentro de las actividades que planea en una sesión de trabajo con los niños/as?	ENT5C	Puede ser en el inicio en la mitad de la actividad o puede ser al final dependiendo de las actividades con las actividades que los niños van teniendo durante el día si necesitan también como pausas activas o si necesitamos de acuerdo a un tema relacionado con naturales o dependiendo de diferentes elementos.	
¿Con que objetivo promueve el juego dentro de las interacciones que tiene con los niños/as en sus sesiones de trabajo?	ENT5C	Con el objetivo de la promover la interacción entre los niños para que el aprendizaje se de de manera colectiva.	
¿Cómo relaciona usted el juego con los aprendizajes de los niños/as?	ENT5C	Pues como estoy diciendo desde el inicio el juego es una estrategia que nos permite que los niños aprendan diferentes temas de manera más dinámica lúdica y el juego es una de los elementos que me permiten que algunos conceptos se graben más fácil.	
¿Qué concepción tiene usted sobre término práctica pedagógica?	ENT5C	Pues la práctica pedagógica es el día a día que tenemos con los niños es las diferentes estrategias que utilizamos para colaborarles apoyarlos a fortalecer sus habilidades o a mejorar sus dificultades o necesidades.	
¿Cómo implementa el juego en sus prácticas pedagógicas?	ENT5C	Casi todos los días utilizamos el juego para el saludo para las relaciones sociales en muchos momentos	
¿Qué concepción tiene de ambientes sociales enriquecidos?	ENT5C	Pues ambientes sociales enriquecidos son aquellos que permiten que los niños desarrollen todo su potencial en diferentes elementos entonces en la medida que por ejemplo niños que juegan con los papas, niños que juegan en el colegio que comparten pues son niños que que crean unos ambientes que les favorecen más para su desempeño.	
¿De qué manera promueve ambientes sociales	ENT5C	Uno de los ambientes sociales es el trabajo en equipo permite	

enriquecidos dentro del aula?		el desarrollo de esos ambientes sociales el dar también tiempo para trabajar por parejas y que ellos se hagan preguntas y se contesten son diferentes momentos para crear ambientes sociales enriquecidos.	
¿Cree usted que el juego como generador de ambientes sociales enriquecidos transforma las prácticas pedagógicas de los maestros/as?	ENT5C	Por su puesto como lo he dicho ojala todos los maestros seamos conscientes del papel de la importancia que tiene el juego en nuestras prácticas pedagógicas	

Anexo 10.

TALLER
“ EL JUEGO UN ELEMENTO ESENCIAL DENTRO DE LA PRACTICA PEDAGOGICA”

1. IDENTIFICACIÓN:

Fecha:	Enero de 2017	Estrategia didáctica: rincones de juego	
Escenario:	Gimnasio del Norte y colegio Calasanz Bogotá	Tema: Creatividad e interacción social	
Dirigido a:	Maestros licenciados	Niveles: Pre-jardín ,jardín ,transición, primero	Nº de maestros: 9
Maestra/o en formación:	Laura Vanessa Moreno Cano y Leydi Johana Rodríguez Sánchez		
Pregunta dinamizadora de investigación	¿Qué concepción tienen de juego los maestros/as a partir de las prácticas pedagógicas desarrolladas en su contexto en dos Colegios de Bogotá?		

2. PLANEACIÓN DE ACCIONES PEDAGÓGICAS

Justificación	El juego se considera como una experiencia innovadora y potencialmente creadora implicando estilo de vida , espacio y tiempo para ser desarrollo.		
Objetivo	- Proponer a los maestros un espacio para la expresión emociones, fantasías y sentimientos a través del desarrollo de diversas actividades.		
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Favorecer la comunicación entre maestros partiendo de la realidad en la que esa inmerso. - Propiciar un espacio y un tiempo evidenciando el juego como una forma de placer diario . 		
SECUENCIA DIDÁCTICA (toma de contacto)			
Momentos	Descripción	Recursos / Ambiente	Tiempo

<p>1. Asamblea</p>	<p>Para iniciar la actividad la maestra en formación dará las indicaciones para trabajar durante la sesión, los maestros deberán ser personas autónomas para poder lograr los objetivos.</p> <p>La maestra en formación explicará la actividad en donde el salón se encontrara dividido en tres rincones de juego, cada rincón tendrá diferente actividad, y en cada uno habrá un cupo de 3 maestros que deberán elegir el rincón que mas les llame la atención y llenar una ficha con un formato especial.</p> <p>Enseguida la maestra en formación le dará un formato a cada uno de los maestros, ellos deberán llenarlo con la información.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Formato:</u> En este formato deberán escribir: Nombre, nombre del rincón que quieren ir, materiales que van a utilizar y el nombre del producto que van a crear. <div data-bbox="1136 574 1486 753" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Nombre: _____</p> <p>Rincón: _____</p> <p>Materiales: _____</p> </div>	<p>20 Minutos</p>
<p>2. Rincones de juego.</p>	<p>A medida que los maestros terminen de inscribirse en el formato, deberán ponerlo en una cartelera que la maestra en formación les dará , después de pegarlo , se ubicaran en uno de los tres rincones:</p> <p>Hoy quiero ser</p> <p>¡A comprar se ha dicho!</p> <p>literajando ando ,según el rincón que haya elegido cada uno de los maestros deberán</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Cartelera:</u> En la cartelera expuesta los maestros organizaran los formatos que llenaron según el rincón que cada uno escoja. - <u>HOY QUIERO SER:</u> <p>Allí habrán diferentes roles (periodista, actor, bailarina de comedia musical, constructor, artista),</p>	<p>30 Minutos</p>

	<p>realizar hacer un producto con materiales dispuestos allí.</p>	<p>los cuales podrán vivenciar los maestros a través de la caracterización de su rol preferido.</p> <ul style="list-style-type: none"> - A comprar se ha dicho <p>Estarán organizados diversos puestos de venta (Supermercado, plaza de mercado), en donde todos los maestros asumirán una función en conjunto y decidirán las funciones de cada uno de los puestos, de esta forma experimentarán la responsabilidad y el esfuerzo del trabajo cotidiano.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Literajando ando <p>La idea de esta rincón es fomentar la literatura y expresión corporal de los maestros, en donde serán protagonistas de una obra literaria o episodio de un libro que haya sido o es significativo para cada uno.</p>	
<p>3. Puesta en común</p>	<p>Para finalizar el taller los maestros socializaran la creación que cada uno realizo además de contar su experiencia en cada uno de los rincones en el que tuvo la oportunidad de interactuar con el otro.</p>		<p>15 Minutos</p>

VIII ENCUENTRO INTERINSTITUCIONAL DE PRÁCTICAS PARA LA FORMACIÓN DE DOCENTES
PARA LA INFANCIA
Octubre 18 y 19 de 2016
PROCESOS CREATIVOS AGENCIADOS DESDE LAS PRÁCTICAS FORMATIVAS:
REFLEXIONES, PREGUNTAS Y ACCIONES.

“Reflexiones problemas y acciones en la formación de los maestros de primera infancia agenciados desde las prácticas pedagógicas, que favorecen los procesos creativos entre los actores educativos”.

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA SEDE BOGOTÁ

EJE TEMÁTICO: La creatividad y su relación con las prácticas pedagógicas

PONENCIA

Estrategias creativas utilizadas por los maestros de Primera Infancia en las Prácticas Pedagógicas: elementos que las favorecen o las limitan.

“¿Qué nos impide enseñar de otra manera?”

AUTORES: Laura Moreno Cano y Leidy Rodríguez Sánchez

RESUMEN

Esta ponencia ofrece una gráfica y sencilla descripción de las variables que favorecen o limitan las estrategias didácticas creativas utilizadas por los maestros de primera infancia en la práctica pedagógica. La propuesta está enmarcada en un ejercicio investigativo de tipo documental. Para lograr su objetivo, se partió de una revisión bibliográfica, tanto de fuentes primarias como secundarias, teniendo en cuenta términos como: definición, estrategias didácticas y prácticas pedagógicas, inhibidores y elementos que fomentan la creatividad del maestro o profesor. Culminada la revisión del material documental, se pudo evidenciar que un factor determinante para el uso de estrategias creativas, entre ellas el juego, por parte de los maestros de primera infancia es librarse de “complejos” o “bloques emocionales” que impiden el desarrollo de la habilidad del maestro a la hora de percibir el juego o concebir su utilidad en sus prácticas de pedagógicas.

Entre los obstáculos o inhibidores se encuentra que pueden ser de diferente índole: intelectuales, culturales y emocionales.

PALABRAS CLAVES: creatividad, prácticas, estrategias, juego e inhibidores.

INTRODUCCIÓN

La creatividad es una cualidad necesaria para resolver muchos de los problemas que las personas deben enfrentar a lo largo de su vida. Es sinónimo de éxito no solo académico, sino de la capacidad para resolver problemas de la cotidianidad utilizando diferentes posibilidades.

Por lo anterior en los últimos años en el panorama educativo colombiano han venido presentándose significativos esfuerzos para incorporar “la creatividad como dimensión pedagógica y didáctica en los escenarios de formación, de tal manera que el talento, el saber y la cultura, se relacione y se dinamice en armonía y prospectiva, a partir de una educación creativa en función de la transformación social y el desarrollo humano de nuestro país” (González, 2007).

En concordancia con lo anterior hoy día se habla mucho en los ámbitos educativos de apelar a la creatividad como el camino adecuado para favorecer el aprendizaje en la infancia. Sin embargo aun cuando mucho se habla, ¿cuánto se hace?, y ¿en realidad qué es lo que favorece y qué lo que limita que los educadores infantiles usen estrategias creativas en su práctica pedagógica?

La siguiente lectura de un autor anónimo ilustra un poco lo anterior:

Hace años, un inspector visitó una escuela de primaria. En su recorrido observó algo que le llamó poderosamente la atención: una maestra estaba atrincherada atrás de su escritorio, los alumnos hacían gran desorden; el cuadro era caótico.

Decidió presentarse: – Permiso, soy el inspector de turno...¿algún problema? – Estoy abrumada señor, no sé qué hacer con estos chicos... No tengo láminas, el Ministerio no me manda material didáctico, no tengo nada nuevo que mostrarles, ni qué decirles...-

El inspector, que era un docente de alma, vio un corcho en el desordenado escritorio. Lo tomó y con aplomo se dirigió a los chicos: – ¿Qué es esto?-, – Un corcho señor... - gritaron los alumnos sorprendidos. – Bien, ¿De dónde sale el corcho? – De la botella señor. Lo coloca una máquina..., del alcornoque, de un árbol de la madera..., – respondían animosos los niños.

– ¿Y qué se puede hacer con madera?, -continuaba entusiasta el docente.

– Sillas..., una mesa..., un barco... – Bien, tenemos un barco.

¿Conocen algún juego que mencione la palabra barco el cual podamos jugar?

¿Quién lo dibuja? ¿Quién hace un mapa en el tablero y coloca el puerto más cercano para nuestro barquito? Escriban a qué provincia pertenece. ¿Y cuál es el otro puerto más cercano? ¿A qué país corresponde? ¿Qué poeta conocen que nació allí? ¿Qué produce esta región? ¿Alguien recuerda una canción de este lugar o que mencione esta palabra? ¿Alguien la puede cantar?– Y comenzó una tarea de geografía, de historia, de música, literatura, etc.

*La maestra quedó impresionada. Al terminar la clase le dijo conmovida:
– Señor, nunca olvidaré lo que me enseñó hoy. Muchas Gracias.*

*Pasó el tiempo.
El inspector volvió a la escuela y buscó a la maestra.
Estaba acurrucada atrás de su escritorio, los alumnos otra vez en total desorden...*

*– Señorita... ¿Qué pasó? ¿No se acuerda de mí?
– Sí señor, ¡cómo olvidarme!*

Qué suerte que regresó. No encuentro el corcho. ¿Dónde lo dejó?...

El texto anterior ilustra de manera gráfica y sencilla el papel de la creatividad. Sin embargo, su presencia aquí es mostrar cuán difícil y a la vez cuan fácil resulta ser altamente creativo en la práctica a través de las interacciones con los niños.

A lo largo de este texto se permitió visibilizar desde la experiencia de don estudiantes de la Licenciatura en Educación para la primera infancia como a través de las prácticas pedagógicas se pueden realizar acciones innovadoras desde el pensamiento creativo. Se hace la reflexión acerca de lo indispensable que es repensar la evaluación como un elemento para valorar en primer lugar las estrategias de enseñanza que se usan y en segundo lugar que es lo que en muchas ocasiones impide su pertinente uso.

OBJETIVO DE LA PROPUESTA

El propósito fundamental del ejercicio investigativo a través de la revisión documental realizada en la primera fase de un proyecto de investigación relacionado con el juego, visibilizado desde diferentes perspectivas y su relación con la práctica pedagógica. En primer lugar se buscó identificar la forma como se ha educado a hombres y mujeres en una cultura para que estén en capacidad de hacer cosas nuevas, no simplemente prepararlos para repetir lo que tradicionalmente han hecho en las instituciones educativas, sino personas con la posibilidad de ser creadores y conquistadores de nuevas formas de transformar y comprender el mundo que los rodea; en segundo lugar es analizar la forma como se pueden potenciar las habilidades de los niños con el fin de que estén en capacidad de asumir decisiones en torno a la resolución de problemas con el fin de verificar como se potencia su conocimiento y experiencia en el ámbito escolar.

Por esto, la meta fue realizar un estudio documental que permitiera caracterizar los elementos que favorecen o inhiben el uso de estrategias didácticas creativas y su relación con el juego por parte de los maestros que trabajan con la Primera infancia en la práctica pedagógica. Esto debido a que desde la teoría, el aprendizaje en el nivel infantil se centra en fomentar la actividad lúdica como proceso que conlleve al niño y la niña a desarrollar su potencial creativo a resolver problemas por medio de la exploración, ensayo, descubrimiento, desarrollo del pensamiento crítico, analítico y sintético, o sea, a participar activamente en actividades de investigación.

PRESUPUESTOS

Todos los seres son creativos, incluso aquellas personas que con algún impedimento ya sea biológico, físicos, cognitivo o de comportamiento que lo imposibilitan les permite resolver problemas de su vida cotidiana; todos pueden ser potencialmente creativos, sólo hay que encontrar el ambiente que posibilite este desarrollo; y es aquí donde juegan un papel importante las estrategias didácticas en las prácticas de pedagógicas que pueden fomentar o inhibir la creatividad. Realizar actividades diarias como por ejemplo el juego favorece el desarrollo de dicha capacidad creativa en los infantes.

JUSTIFICACIÓN

Los lineamientos curriculares en relación a la Educación infantil que establece el Ministerio de Educación, estipulan que debe propiciarse un desarrollo integral que abarca tanto la esfera cognitiva como emocional, social y psicológica del niño, haciendo un énfasis especial en la importancia de la creación de ambientes lúdicos de interacción y confianza, que “posibiliten en el educando la fantasía, la imaginación y la creatividad en sus diferentes expresiones, como la búsqueda de significados, símbolos, nociones y relaciones” (MEN, 2003).

Sin embargo, cuando se trata de llevar a la práctica concreta y particular los lineamientos generales, aparecen dificultades, debido a que los docentes como protagonistas del diseño e implementación de estrategias didácticas y de la creación de atmósferas educativas estimulantes y creativas no cuentan a menudo con suficiente nivel y amplitud de preparación frente a las cuestiones relacionadas con el tema de la creatividad, ni tampoco con una actitud personal adecuada al respecto.

Esta es la razón por la cual se hace necesario contar las experiencias y conocimientos que se han venido trabajando en torno a esta temática, pertinente por cierto ya que en los últimos cinco años el índice de desmotivación por permanecer en la escuela ha aumentado significativamente lo que ha acrecentado la deserción escolar en la básica o la inadecuada preparación de los niños para cursar niveles superiores.

MARCO TEÓRICO REFERENCIAL

Para definir el concepto de las prácticas de enseñanza es importante aclarar que se entiende como enseñanza. La Dra. Edith Litwin (2001) se refiere a la enseñanza como un proceso de búsqueda y construcción colectiva. Desde esta posición la enseñanza no es “algo que se le

hace a alguien, sino que se hace con alguien” (Litwin, E. 2001). Esta concepción de la enseñanza lleva a entenderla como un proceso de relación social que acontece en un contexto histórico y cultural determinado y que se materializa a partir de los participantes concretos y sus características. En este orden de ideas aparecen varios factores que intervienen en la configuración del proceso de enseñanza y su relación con la acción pedagógica reflejada en los procesos de aprendizaje, entre los cuales se destacan los relacionados con el que ocupa el lugar de docente, tales como: los conocimientos y su experiencia previa, nivel de comprensión teórica y las características de la personalidad; el grado de organización en la planificación previa y la habilidad de la flexibilidad y adaptabilidad frente a las cambiantes circunstancias que surgen en el proceso de interacción en el aula (Litwin, E. 2001).

Por otra parte en cuanto a estrategia didáctica puede definirse como el resultado de un proceso de análisis y toma de decisión por el cual el docente elige un curso de acción para apoyar y orientar el proceso de aprendizaje de sus estudiantes. Supone la construcción de un camino que orienta las acciones a desarrollar junto con un grupo de aprendices. Incluye un conjunto de actividades y técnicas de enseñanza variadas de acuerdo con el propósito que se persigue en cada momento, que se irán utilizando a lo largo de este camino.

EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA ESTIMULAR LA CREATIVIDAD

Menchén Bellón (1998) propone una serie de estrategias que puede desarrollar el docente para incentivar el pensamiento creativo, sin embargo aquí solo se recoge la que, en la experiencia y conocimiento, puede resultar más útil para la infancia en el aula, el juego, por ser esta la actividad primigenia del ser humano, donde se encuentra el origen de la fantasía y la creación.

El juego para el niño de Educación Infantil es el modo natural de expresarse y experimentar con lo que le rodea, a través de él se relaciona y comienza a descubrir el mundo. Es sin duda su forma de poner en práctica sus emociones y fantasías. Al mismo tiempo le facilita pasar de ser un individuo dependiente a independiente y social. El juego, por lo tanto, es mucho más que placer, es una necesidad vital, el primer instrumento de aprendizaje de que dispone el niño para conocerse a sí mismo y el mundo que le rodea (Laguía y Vidal, 1998, p. 5), además de servirle como medio de interacción con las personas y los objetos. Otra de las características significativas del juego es que hace posible que el niño establezca puentes entre fantasía y realidad.

Diferentes autores (Prado, 2005; Landau, 1987 y López Quintás, 1987) afirman que el juego es fundamental para la creatividad y que jugar se convierte en un acto espontáneo esencial no sólo para el desarrollo del niño y la niña sino incluso para el desarrollo de la creatividad. Es en él donde la creatividad fluye con más energía al poner a prueba su curiosidad, su imaginación y su fantasía.

Hacer uso del juego en las prácticas pedagógicas en la educación infantil es un poderoso mecanismo generador de procesos de desarrollo del pensamiento creativo; sin embargo así

como existen múltiples variables para utilizar el juego como una experiencia creativa de goce, de disfrute, de lúdica y desarrollo emocional, social y cognitivo, también existen muchas otras que lo limitan.

INHIBIDORES DE LA CREATIVIDAD EN LOS DOCENTES INFANTILES

(Torrance y Myers, 1986). Dice que para ser un docente creativo se requiere vencer dificultades como la rutina, entendida ésta como lo monótono y repetitivo, y a su vez crear en dicha creatividad, buscando la construcción del aprendizaje y no la transmisión.

El sentido del deber. Este bloqueador implica, al igual que los anteriores, seguir el camino trazado por otro, impidiéndose la construcción de un camino propio.

De otra parte Fryer (1996), tras un estudio con profesores, comprobó cómo estos solían nombrar seis factores que para ellos eran los que impedían el desarrollo de estrategias creativas: Un clima restringido en la institución educativa. Un entorno escolar en el que las actividades del docente apenas sí se valoraran. El apremio de los directivos para que los maestros acabaran su programa rápidamente. Evaluación por medio de controles. La existencia de presiones por parte de los compañeros. Diferencias marcadas entre el trabajo y el juego.

La prisa, ésta en el ámbito educativo provoca una falta de conocimientos del alumno y de la propia creatividad, ya que hace al educador centrarse en cumplir unos objetivos didácticos más que en fomentar el aprendizaje significativo.

Valoración excesiva del éxito inmediato, parece ser que el “aquí y ahora” se está convirtiendo en una de las premisas de nuestra sociedad, la creatividad en muchos casos necesita de mucho tiempo y no puede estar sujeta a prisas por conseguir un éxito (en ocasiones el ser creativo no conlleva un éxito a corto ni a medio plazo).

El dogmatismo, el docente creativo debe huir de la verdad establecida; las presiones internas y externas, cuando habla de presiones externas se refiere a las presiones de los padres, de las autoridades y la propia sociedad, a las que se ven expuestas los maestros, las cuales influyen indirectamente en los propios alumnos, mientras que las presiones internas se refiere a la búsqueda de la aceptación, del conformismo de las reglas, lo que lleva a los alumnos creativos a acomodarse como se puede ver el dogmatismo lineal y la jerarquía autoritaria pueden llevar al docente los obstáculos necesarios para evitar la creatividad.

El miedo, esta circunstancia puede verse replicada una y otra vez en las aulas de Educación Infantil, no solo miedo al error sino miedo a lo desconocido, a la incertidumbre. Incertidumbre que en muchas ocasiones es necesaria al ser el paso previo a la creatividad. Bohm, Gervilla, Menchén, así como otros teóricos de la creatividad, inciden en la multitud de ocasiones que los docentes, debido a ese miedo, huye de las estrategias creativas. Esta huida, como modo de supervivencia del profesor, se debe a la creencia de que un aula de alumnos creativos se puede convertir en un polvorín en el que no hay “gobierno” ni control y en el que todo vale.

ELEMENTOS QUE FOMENTAN LA CREATIVIDAD EN LOS MAESTROS DE PRIMERA INFANCIA

Autores como Gervilla (2003b) o Moraes y Torre (2005) han relacionado la creatividad y la inteligencia emocional del docente. El pensamiento creativo se nos presenta como complejo y paradójico y en él las emociones han sido una de las grandes olvidadas. Las emociones participan en el proceso creativo de distinta forma. En primer lugar, pueden actuar como señales, siendo fuente de información de una realidad subjetiva y verdadera para el sujeto que siente y, por lo tanto, fuente de originalidad. En segundo lugar, pueden actuar como fuente de energía y catalizador del cambio. De esta manera nos podemos encontrar con dos situaciones muy distintas: 1. alta concentración de energía y bajos niveles de tensión, los cuales favorecerían los estados de flujo o 2. Altos niveles de tensión, que daría lugar a estados de ánimo vivenciados como desagradables como pueden ser el estrés y la ansiedad limitando la capacidad creativa. Las emociones, de esta manera, pueden favorecer o dificultar la capacidad de pensar, planificar y solucionar problemas.

En cuanto las variables que la fomentan Martínez Bonafé menciona: dejar de ser un docente tradicionalista y de la opinión que la creatividad es algo innato que se puede trabajar de manera improvisada, que surge, sin previo aviso (tal como entienden la creatividad, como algo que surge sin más).

Convertirse en un docente constructivista, que se refiere a sus alumnos como alumnos curiosos, preguntones y creativos, que a su vez ven estas actitudes como positivas y necesarias.

Sentirse coadyuvado e integrado en su relación con los niños y los padres. Según Martínez Bonafé la pedagogía del dos por cuatro es aquella en la que el currículum se reduce a: las dos tapas del libro de texto entre las cuatro paredes del aula (1998).

Sentirse apoyado en la realización de proyectos, y en su organización y catalogación.

Actitud de apertura, ser receptivo a nuevas opciones, tener disposición para llevar a cabo las modificaciones que sean necesarias, dado que la actitud del individuo creador, es un constante deseo de cambiar o agregar a lo que ya está hecho para seguir avanzando.

Sentirse apoyado en la realización de los procesos de formación y puesta al día.

Dejar la indiferencia o ignorancia de la creatividad, en este caso la balanza se declina en la acción docente del educador, si éste no prima la creatividad y motiva a ella ésta puede caer en el propio olvido.

Evitar la represión de la espontaneidad, es necesario que el mundo de las normas adulto entre poco a poco y de forma comedida en el mundo del niño, ya que podemos hacer caer al niño en la sumisión incondicional.

No usar la represión de la curiosidad, la curiosidad forma parte de la persona creativa, si vemos esta actitud como inoportuna y no es estimulada también pondremos obstáculos al desarrollo de la creatividad.

En la enseñanza para y en la creatividad es esencial la planificación, al igual que el asentar las bases de una metodología innovadora y real, basada en la libertad del alumno y no en un libertinaje absurdo.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

De acuerdo con Maturana (2008) existen cosas que querámoslo o no ocurren tanto a nivel humano como cósmico, así cuando en un conjunto de elementos comienzan a conservarse ciertas relaciones, se abre espacio para que todo lo demás cambie en torno a las relaciones que se conservan. Se podría decir que si para el docente el objetivo principal es la creatividad, en cuanto se conserven los principios que fomentan y facilitan el fluir de la misma, todo lo demás puede cambiar en torno a ese objetivo y sus principios para facilitar dicho propósito, dándose lo que podríamos llamar como un ‘bucle creativo’. En resumen, el fluir de la creatividad se puede ver facilitado por tres elementos: el docente, la estrategia y la práctica educativa. Elementos que, de una forma u otra, construyen el camino que permite que la creatividad sea vivenciada por el alumno individual o grupalmente. De esta manera el fluir de la creatividad aglutina las cuatro dimensiones de la creatividad: persona (docente y alumno), estrategia (ambiente del aula y el entorno) y el proceso (la práctica docente).

CONCLUSIONES

Un factor determinante para la utilización de estrategias creativas, entre ellas el juego, por parte de los docentes infantiles es librarse de “complejos” o “bloqueos emocionales” que impiden el desarrollo de su habilidad a la hora de percibir el juego o concebir su utilidad en la práctica de enseñanza.

Entre los obstáculos o inhibidores se encuentra que pueden ser de diferente índole: intelectuales, culturales y emocionales.

Finalmente se pudo a través de los análisis de los documentos revisados se pudo inferir que potencial creador del docente puede ser inhibido o bloqueado en ambientes rígidos, burocráticos y dogmáticos, pero por el contrario puede ser estimulado en un ambiente favorable.

Para finalizar analicemos se hace la invitación a reflexionar en torno a esta fábula que a continuación se presenta, la cual permite responder en parte la pregunta planteada para el desarrollo de este escrito:

“Érase una vez, un cuervo a punto de morir de sed que se posó sobre un alto cántaro parcialmente lleno de agua. Una y otra vez intentaba beber de él, estirando y tensando su cuello, pero su corto pico no podía alcanzar la superficie de agua. Tras fracasar en su intento de volcar la pesada vasija, el pájaro desesperó de saciar alguna vez su sed. Entonces tuvo una brillante idea. Viendo unos guijarros sueltos en las inmediaciones, el cuervo empezó a lanzarlos en el cántaro. A medida que las piedras desplazaban el agua, aumentaba su nivel. Pronto, el cuervo pudo beber hasta la saciedad.” (Esopo, 1844. P.139)

Sitúense en el lugar del cuervo: ¡su solución fue espectacular, perfecta! Yo, de ser el cuervo, probablemente me hubiera muerto de sed sin arribar a ella. ¿Y usted cómo hubiera hecho? ¿Lo hubiera hecho de otra manera? Los docentes debemos realizar el esfuerzo de cambiar, de aprender a enseñar de otra manera. En el escenario actual, surgen diferentes retos y oportunidades a los que la educación y los docentes debemos enfrentarnos de manera inusual y creativa.

BIBLIOGRAFÍA

CALERO, M. Educar jugando. México: Alfaomega. . (2003).

COTTLE, Thomas. Capitulo Descubriéndose a sí mismo a través del juego. En Piaget y otros “Los Años Postergados ” Ed. Paidós Educador. Barcelona. 1981

DECROLY, O. y MONCHAMP, E. (1978). El juego educativo. Iniciación a la actividad intelectual y motriz (M. Olasagasti, trad.). Madrid: Morata. (Obra original publicada en 1978).

ESOPO, PHEDRO, IRIARTE & SAMANIEGO. (1844). 101 Fábulas de Esopo. Para el uso de la escuela Primaria. Editorial J. Roca y C. Barcelona, España.

GARAIGORDOBIL, M. Evaluación de la creatividad en sus correlatos con conducta asertiva, conducta de ayuda, status grupal y autoconcepto. (1997) Revista de Psicología Universitas Tarraconensis, Vol. XIX, 53-69.

GONZÁLEZ, Luis Jorge. Ser creativo. Ed. Font S.A. México. 1996.

LOGAN, Lillian M. Y LOGAN, Virgil G. Estrategias para una Enseñanza Creativa. Ed. Oikos-tau. Barcelona. 1980

MARÍN, R. Y DE LA TORRE, Saturnino. Manual de Creatividad. Aplicaciones Educativas. Ed. Vincens Vives. Barcelona. 1991

OÑATIVIA, Oscar. Percepción y Creatividad. Ed. Humanistas. Buenos Aires. 1977

PRADO, David. Currículum Radical y Metodologías Creativas para una Enseñanza Inventiva del Arte. Revista RECREARTE (Revista Internacional de Creatividad Aplicada) N°2 – Ed. MICAT 1997

MARTÍNEZ, LLANTADA. Marta. Calidad de la educación, Actividad Pedagógica y Creatividad. Edit. Academia, La Habana, 1998. mi

MITJÁNS, Albertina. Creatividad, Personalidad y Educación. Editorial Pueblo y Educación. La Habana 1995. **MARTÍNEZ, Rosario.** Modelo de desarrollo de la Creatividad Pedagógica centrado en la Reflexión Personal. Tesis en opción al grado científico de Dr. en Ciencias Pedagógicas (2001).

**CONSTRUCCION DE LA CONCEPCION DE JUEGO A PARTIR DE LA
SISTEMATIZACION DE EXPERIENCIAS EN EL DESARROLLO DE LA
PRACTICA PEDAGOGICA EN DOS COLEGIOS DE BOGOTA.**

Tabla de diagramas y figuras