

DIARIO DE CAMPO

IDENTIFICACIÓN

Fecha 22 de Agosto del 2017 – 10 de Octubre del 2017

Lugar Colegio José Félix Restrepo Sede A (Séptimo grado)

Nombre Diego Fernando Valdez Caro

Propósito Implementar el juego como estrategia didáctica en las clases de biología del grado séptimo del curso 704

DESCRIPCIÓN DE LAS ACCIONES PEDAGÓGICAS Y DIDÁCTICAS

Esta unidad didáctica se inició con un tiempo de observación en el curso **704** no más de **4** horas donde se pudo observar las falencias que poseía el curso en general, falencias como distracción, falta de interés falta saber oír a sus compañeros y poco respeto por ellos mismos.

Se inició el **22 de agosto** del presente año, la implementación de la unidad didáctica llamada **¿Por qué tengo sangre?** Donde inicie la clase haciendo preguntas para poder obtener sus saberes previos y desde allí tener un punto de partida donde se empezaría a construir el conocimiento sobre que el sistema circulatorio sus partes y sus funciones, luego de esa intervención realice una socialización para explicarles le tema más afondo donde se fueron aclarando dudas y se empezó a construir conceptos más claros.

Al trascurrir el tiempo y la implementación de la unidad didáctica y sus temas relacionados, se fueron obteniendo avances en los niños y en sus debilidades muy positivos, en el tiempo que trascurría en cada clase fue implementado una herramientas didácticas como los son los juegos o actividades donde ellos salieran de la monotonía de un clase magistral, con este estrategia implementada en el grupo fui obteniendo resultados mucho más acertados en un cambio positivo que era lo que estaba esperando, en cada clase realice una evaluación constante y oral por medio de preguntas sobre el tema tratado y escrita al finalizar cada sesión.

Obteniendo resultados muy gratificantes teniendo presente como era el grupo al iniciar esta unida didacta, sus cambio en su forma de pensar y de construir conocimiento fueron muy buenos ya que finalizando la unidad didáctica y las intervenciones ellos mismos mostraban el interés por saber de qué se trataría la clase y que juego harían para poder aprender

FORTALEZA, DEBILIDADES Y ASPECTOS POR MEJORAR

Fue de gran ayuda utilizar una herramienta didáctica como lo es el juego para poder construir con ellos un conocimiento que era una falencia en ellos, que no solo se logró eso si no que también se adquieren valores como el respeto hacia las demás personas cuando están hablando.

No todo puede salirte perfecto, ya que la falta de interés de ellos es una gran barrera para lograr muchas cosa y lograr los objetivos pero poco a poco se fueron obteniendo bueno resultados ya que una gran debilidad era el proceso anterior con el que ellos venían carecía de interés porque ellos aprendieran.

Uno de los aspectos a mejorar sería un mejor manejo del tiempo para poder cumplir con las actividades y que ni te falte ni te sobre tiempo.